



PERFETTO COMBATTENTE

Guida al combattimento per tutte le classi



Andy Collins, David Noonan, Ed Stark



PERFETTO COMBATTENTE™

Guida al combattimento per tutte le classi

ANDY COLLINS, DAVID NOONAN, ED STARK

SVILUPPATORE AGGIUNTO

JESSE DECKER

TEAM DI SVILUPPO

MICHAEL DONAIS (LEAD), ANDREW J. FINCH,
RICHARD BAKER, DAVID ECKELBERRY

REVISORI

DALE DONOVAN, KIM MOHAN

DIRETTORE REVISIONE

KIM MOHAN

DIRETTORE CREATIVO

ED STARK

DIRETTORE DELLE SVILUPPO

ANDREW J. FINCH

RESPONSABILE DI CATEGORIA PER I GIOCHI DI RUOLO

BILL SLAVICSEK

VICE PRESIDENTE EDITORIALE

MARY KIRCHOFF

RESPONSABILE DEL PROGETTO

MARTIN DURHAM

DIRETTORE DI PRODUZIONE

CHAS DELONG

DIRETTORE ARTISTICO

DAWN MURIN

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

WAYNE REYNOLDS

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE

BRENT CHUMLEY, ED COX, WAYNE ENGLAND,
REBECCA GUAY-MITCHELL, JEREMY JARVIS,
DOUG KOVACS, GINGER KUBIC, JOHN AND
LAURA LAKEY, DAVID MARTIN,
DENNIS CRABAPPLE MCCLAIN,
MATT MITCHELL, STEVE PRESCOTT,
WAYNE REYNOLDS, DAVID ROACH,
MARK SMYLLIE, BRIAN SNOODY, RON SPENCER,
JOEL THOMAS

GRAFICI

DAWN MURIN

EFFETTI SPECIALI GRAFICI

ANGELIKA LOKOTZ

TECNICO DELLE IMMAGINI

JASON WILEY

PROGETTO GRAFICO ORIGINALE

SEAN GLENN

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

Questo prodotto WIZARDS OF THE COAST® non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la D10 System License, consultare www.wizards.com/d20.

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE

EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE

MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE

CHIARA BATTISTINI

IMPAGINAZIONE

PIERMARIO REMERI

USA, 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

3 Woodville Rd

1700 Grove Road

Belgium

+32-467-1182



TWENTY-FIVE EDITION 2.0

ISBN:

41230 Fenne

Italy

761.0921-430120

DOMANDE? 0212-610510

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

Dungeons & Dragons, DND, DUNGEONS & DRAGONS, il logo WIZARDS OF THE COAST sono marchi registrati dei proprietari della Wizards of the Coast, Inc. conosciuta di Hazden, Inc. Il logo WIZARDS OF THE COAST, Inc. 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 dalla legge sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute in questo libro senza permesso scritto della Wizards of the Coast, Inc. Questa è una violazione di legge. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o cose è puramente casuale. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

VISITA IL SITO INTERNET www.wizards.com/dnd

Introduzione	4
Personaggi mitici	4
Il perfino combattente	4
Capitolo 1: Classi	5
Lana lettarica	5
Informazioni sulle regole di gioco	6
Rodomonte	8
Informazioni sulle regole di gioco	9
Samurai	11
Informazioni sulle regole di gioco	11
Varianti: Paladini e ranger non incantatori	13
Varianti del paladino	13
Varianti del ranger	13
Capitolo 2: Classi di prestigio	14
Scegliere una classe di prestigio	14
Classi di prestigio materiali	15
Avanguardia halfling	16
Berserker furioso	18
Cacciatore di mostri	20
Cacciatore oscuro	23
Cantore della luna	25
Cavaliere	27
Cavaliere dei Draghi Purpurei	29
Cavaliere del Calice	31
Cavaliere protettore	33
Cavaliere Tharpan	36
Combattente naturale	38
Combattente eroe	40
Devotico	42
Distruotore	44
Giustiziere	46
Gruone uccisore di giganti	49
Incantapade	51
Intinto dell'Ordine dell'Arco	52
Kensai	54
Lama invisibile	57
Lanciatore brutale	60
Maiestro della mano invisibile	61
Maiestro delle armi esotiche	63
Maiestro dello stile dell'ultrario	65
Maiestro tiratore	67
Maglio sterminatore	69
Mago inconfondibile	71
Mago tutore	73
Musico di guerra	75
Mutaforma combattente	78
Occhio di Gruamsh	80
Produttore dei boschi	82
Ronin	84
Signore delle pietre	86
Spia mentale	88
Uccisore dell'occulto	89

Capitolo 3: Regole supplementari	92
Talenti	92
Scegliere i talenti	92
Talenti generali	96
Talenti divini	106
Talenti tattici	108
Talenti di stile con le armi	112
NUOVI INCANTAMENTI	114
NUOVI DEUSI	114
Incantamenti di lana lettarica	115
Descrizione dei nuovi incantamenti	116

Famiglie guardiani	118
Acquistare un famiglia guardiana	118
Guardiano scintilla	119
Guardiano gaudio	120
Guardiano lama	120
Abilità	121
Instrumente (esercizi con le armi) (Car) (Int)	122
Conoscenze	122
Rapidi di mano	122

Capitolo 4: Arte della guerra fantasy	123
Due visioni dell'arte della guerra fantasy	123
Arte della guerra storica	123
Arte della guerra di ispirazione moderna	124
Campagna mercenaria	126
Mini-armate mercenarie	130
Combattimento sportivo	130
Giochi	130
Lotte tra gladiatori	131
Tornei tra arcieri	132
Scacchi degli evocatori	133
Coppa di alabastro	133
Oggetti magici	133
Nuove capacità speciali delle armature	133
Descrizione di nuove armature specifiche	134
Nuove capacità speciali delle armi	134
Descrizioni di nuove armi specifiche	135
Nuovi oggetti meravigliosi	135
Nuovi materiali speciali	136
Combattenti nella campagna	137
Campagna per combattenti	137
Lanciare incantesimi	137
Oggetti magici	137
Sopranvivere in una campagna per combattenti	138
Organizzazioni di combattenti	139
Cavalieri protettori	139
Distruotori	140
Draghi Purpurei	141
Monastero Ise Zami	142
Ordine dell'Arco	143
Ordine del Calice	144
Divinità e combattenti	145
Utilizzare le divinità del Mansale del Gladiatore	145
Pantheon combattente	145
Combattente epico	149
Diventare un combattente di livello epico	149
Personaggi con classe di prestigio di livello epico	150
Talenti epici	151
Un combattente e le sue armi	153
Armi esotiche	154
Descrizioni delle armi esotiche	155
Armi primitive	155
Armi improvvisate	158

Riquadri

Fonti	4
Codice del cavaliere protettore	34
Diario il sipario: classi di prestigio specifiche di un mondo	37
Riti dei distruttori	45

Giuramento di servizio	54
Organizzazione: gli occhi di Gruamsh	80
Diario il sipario: talenti tattici	108
Diario il sipario: livelli epici e classi di prestigio	150

Tabelle numerate

Tabella 1-1: Lana lettarica	6
Tabella 1-2: Incantesimi da lana lettarica consecrati	8
Tabella 1-3: Rodomonte	10
Tabella 1-4: Samurai	12
Tabella 2-1: Raggruppamenti delle classi di prestigio	15
Tabella 2-2: Avanguardia halfling	17
Tabella 2-3: Berserker furioso	20
Tabella 2-4: Cacciatore di mostri	22
Tabella 2-5: Cacciatore oscuro	25
Tabella 2-6: Cantore della luna	26
Tabella 2-7: Cavaliere	27
Tabella 2-8: Cavaliere dei Draghi Purpurei	29
Tabella 2-9: Cavaliere del Calice	31
Tabella 2-10: Cavaliere protettore	34
Tabella 2-11: Cavaliere Tharpan	36
Tabella 2-12: Combattente naturale	38
Tabella 2-13: Combattente eroe	41
Tabella 2-14: Devotico	42
Tabella 2-15: Distruotore	44
Tabella 2-16: Giustiziere	46
Tabella 2-17: Gruone uccisore di giganti	50
Tabella 2-18: Incantapade	52
Tabella 2-19: Iniziato dell'Ordine dell'Arco	53
Tabella 2-20: Kensai	55
Tabella 2-21: Lama invisibile	58
Tabella 2-22: Lanciatore brutale	61
Tabella 2-23: Maestro della mano invisibile	62
Tabella 2-24: Maestro delle armi esotiche	64
Tabella 2-25: Maestro dello stile dell'ultrario	66
Tabella 2-26: Maestro tiratore	68
Tabella 2-27: Maglio sterminatore	70
Tabella 2-28: Mago inconfondibile	72
Tabella 2-29: Monaco tarziano	75
Tabella 2-30: Musico di guerra	77
Tabella 2-31: Mutaforma combattente	78
Tabella 2-32: Occhio di Gruamsh	81
Tabella 2-33: Produttore dei boschi	83
Tabella 2-34: Ronin	85
Tabella 2-35: Signore delle pietre	87
Tabella 2-36: Spia mentale	89
Tabella 2-37: Uccisore dell'occulto	91
Tabella 3-1: Talenti generali	94
Tabella 3-2: Talenti divini	108
Tabella 3-3: Talenti tattici	109
Tabella 3-4: Talenti di stile con le armi	113
Tabella 4-1: Missioni	129
Tabella 4-2: Complicazioni	129
Tabella 4-3: Supporto	129
Tabella 4-4: Reazione della folla ai gladiatori	132
Tabella 4-5: Pantheon combattente	147
Tabella 4-6: Nuove armi esotiche	154
Tabella 4-7: Darsi di arma improvvisata	159

Introduzione

Il manuale *Perfetto Combattente* è un accessorio per le regole del Gioco di Ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. È principalmente un manuale di consultazione per il giocatore, incentrato su nuove opzioni e regole ampliate per i giocatori di D&D che vogliono creare o far avanzare i loro personaggi marziali. I DM possono utilizzare questo volume come riferimento per creare ed ottimizzare le loro creazioni.

PERSONAGGI MARZIALI

Cos'è allora un personaggio marziale? Gli autori di questo volume definiscono un personaggio marziale qualsiasi personaggio che focalizzi il proprio sviluppo sul miglioramento delle sue capacità di combattimento, specialmente su quelle capacità che danno rilievo al combattimento in mischia o a distanza piuttosto che al lancio di incantesimi, all'utilizzo delle abilità o di altre capacità comuni a un personaggio di D&D. (Per brevità in alcune parti di questo volume, compreso il suo titolo, i personaggi marziali vengono chiamati combattenti. In questo contesto, "combattente" non si riferisce a un membro della classe PNG del combattente descritta nella Guida del DUNGEON MASTER, anche se un personaggio con livelli in quella classe potrebbe essere considerato un personaggio marziale e potrebbe beneficiare del materiale in questo volume proprio come qualsiasi altro personaggio.)

Anche una volta, però, questo non significa che se si sta interpretando un mago si debba indossare un'armatura completa e iniziare a soppesare uno spadone. Questo volume descrive in dettaglio opzioni per "tipi non guerrieri" che vogliono massimizzare la loro efficacia in combattimento. Combattenti incantatori, soldati che sfruttano abilità e combattenti sacri (o sacrifici) di tutti i tipi possono trovare notevoli risorse in queste pagine. Se si interpreta un ladro che vorrebbe migliorare le sue probabilità di colpire, o uno stregone che potrebbe voler sopportare un po' più di danni, questo è il volume appropriato.

FONTI

Questo volume include materiale da altre fonti, compresi la rivista *Dragon*, articoli web precedentemente pubblicati sul sito della Wizards of the Coast e pubblicazioni precedenti come il *Pugno e la Spada*. Molto di questo materiale è stato scelto e revisionato in base alle risposte e ai commenti forniti dai giocatori e DM di D&D in tutto il mondo. Speriamo che siano apprezzati i cambiamenti apportati alle classi di prestigio, ai talenti e ad altri elementi del gioco così come la gran quantità di materiale nuovo di zecca che si trova in queste pagine.

Non bisogna però dimenticare che DUNGEONS & DRAGONS è il vostro gioco. Se un giocatore sta interpretando una particolare

IL PERFETTO COMBATTENTE

Questo volume contiene informazioni per giocatori e DM, e mostra nuove e interessanti opzioni per personaggi e creature che utilizzano le regole di combattimento di D&D. I giocatori possono leggere tutto il volume senza esitazione: i DM possono usare il materiale per generare le loro sorprese senza alcun aiuto!

Classi (Capitolo 1): Questo capitolo introduce tre nuove classi di personaggio: l'abile rodomonte, la lama letterata arcana e l'onorevole samurai. Ogni classe fornisce un'alternativa per i giocatori interessati a "un diverso tipo di guerriero". E, sempre in tema di alternative, questo capitolo si conclude con alcune varianti di regole per classi esistenti, comprese varianti di ranger e paladini.

Classi di prestigio marziali (Capitolo 2): Qui sono presentate un gran numero di classi di prestigio, tutte con una certa attenzione al miglioramento in combattimento. Se il giocatore interpreta un guerriero, un mago, un chierico o anche un qualche genere di strano personaggio mostruoso, dovrebbe trovare qui una classe di prestigio che gli piaccia.

Regole supplementari (Capitolo 3): Questo capitolo comprende elenchi di nuovi talenti e incantesimi insieme a qualche altro sistema di regole che il giocatore potrebbe non aspettarsi in un volume per tipi di combattenti. Gli incantatori guerrieri dovrebbero apprezzare la sezione sui famigli guardiani, e il capitolo presenta anche nuovi utilizzi per abilità quali Concentrazione, Conoscenze e Intrattenere.

Arte della guerra fantasy (Capitolo 4): Un volume per i personaggi marziali non potrebbe essere completo senza un capitolo sull'arte della guerra. Proponiamo uno sguardo sull'arte della guerra storica e fantasy con una prospettiva più moderna. Qui si trovano alcuni suggerimenti e regole per avventure orientate alla guerra insieme a consigli su come gestire una campagna in tempo di guerra. I giocatori dovrebbero trovare molto utili le sezioni sugli oggetti magici e sulle organizzazioni di combattenti, e sia i DM che i giocatori possono usare la sezione sul pantheon combattente.



W



L'ultima edizione del gioco di **DUNGEONS & DRAGONS** ha avuto a che fare con le regole opzionali fin dall'inizio. Le versioni revisionate dei manuali base ne sono una prova recente, come lo è questo volume. Quando gli sviluppatori iniziarono a considerare cosa dovesse includere un volume intitolato "perfetto combattente", venne fuori l'idea delle nuove classi.

Naturalmente, le classi di prestigio sono un tipo di classe che ha riscosso particolare attenzione da quando è stato introdotto il concetto nella Guida del **DUNGEON MASTER**. Tuttavia, alle nuove classi del personaggio non è stata data la stessa quantità di rilevanza negli accessori di D&D prodotti dalla Wizards of the Coast.

Questo capitolo rimedia a quella mancanza di attenzione con la presentazione di tre nuove classi di personaggio per il gioco. Di seguito a queste descrizioni delle classi vi sono le nuove versioni variabili delle classi del paladino e del ranger, sviluppate in modo specifico per campagne con magia di basso livello e incentrate sui combattenti e senza la capacità di lanciare incantesimi.

LAMA IETTATRICE

Combinando i poteri dinamici della prodezza marziale e della potenza arcaica, la lama iettatrice rappresenta una sfida letale per gli avversari non abituati a un tale nemico.

Avventuriera: Le lame iettatrici vanno all'avventura in cerca di un guadagno personale, a prescindere che quel guadagno sia potere, prestigio, ricchezza o tutti e tre insieme.

Particolarità: La lama iettatrice bilancia le doti in combati-

mento e la capacità di lanciare incantesimi arcani. Ai livelli inferiori, la lama iettatrice si affida alla capacità in mischia aumentata dal suo potere speciale di maledire i suoi nemici. Man mano che ottiene esperienza, diventa capace di lanciare un numero limitato di incantesimi mentre la sua capacità di maledire diventa più potente e lui ottiene la capacità di alterare le normali leggi della probabilità. Può anche richiedere il servizio di un famiglia per aumentare ulteriormente le proprie capacità.

Allineamento: Lo stile della lama iettatrice tende ad essere egoista, a volte anche crudele, sebbene non sia in alcun modo limitato ai personaggi malvagi. Comunque, anche la lama iettatrice può amichevole al massimo e neutrale. Le lame iettatrici possono essere tiranniche o di larghe vedute, disciplinate o creative, e quindi non hanno una particolare inclinazione verso il caos o la legge.

Religione: Molte lame iettatrici non sono affatto pive e devote, affidandosi alle proprie doti piuttosto che contare su una divinità per farsi proteggere. Quelle che venerano una divinità spesso scelgono Wee Jas (divinità della morte e della magia) o Boccob (l'indifferente divinità della magia). Alcune lame iettatrici particolarmente malvagie venerano Nerull (divinità della morte) o Vecna (divinità dei segreti).

Background: Come quello dello stregone, il potere della lama iettatrice spesso si manifesta in giovane età, di frequente sotto forma di incidenti inspiegabili o di altri eventi sconcertanti di cui fanno esperienza quelli intorno alla lama iettatrice in erba. Sebbene la lama

iettatrice alla fine sia un personaggio autodidatta, molti ricevono un addestramento rudimentale da un altro incantatore arcano, come una lama iettatrice più vecchia, uno stregone, un mago o un bardo, prima di andarsene per conto suo.

A differenza degli stregoni, le lame iettatrici condividono un legame unico. Anche se due lame iettatrici che si incontrano in una taverna o da un erborista non inizieranno necessariamente un'amicizia duratura, è raro per due lame iettatrici scontrarsi l'una con l'altra a meno che non vi sia in ballo un notevole guadagno personale.

Razze: Come per gli stregoni, molte lame iettatrici sono umani o mezzelli. Quei pochi gnomi che apprezzano una svolta crudele alla loro spensieratezza possono seguire la tradizione. Gli elfi che desiderano mescolare la magia e l'arte della guerra più spesso diventano guerrieri/maghi. Nani e halfling raramente esibiscono il comportamento egocentrico comune alle lame iettatrici.

Tra gli umanoidi selvaggi, si possono trovare lame iettatrici come capi o consiglieri.

Altre classi: Le lame iettatrici tendono ad andare perfettamente d'accordo con altre classi i cui membri pensano prima a se stessi che agli altri, compresi ladri, ranger e barbari. Evitano i paladini e altri personaggi dedicati al servizio del bene o di altri ideali di animo nobile. Le lame iettatrici a volte sono gelose delle doti arcane superiori degli stregoni, ed evitano la compagnia dei maghi che considerano deboli studiosi di libri.

Ruolo: Nonostante sia un'abile combattente in mischia, la lama iettatrice fa affidamento sull'uso opportunistico dei suoi incantesimi e delle sue capacità speciali per aumentare il proprio ruolo nel gruppo. Una lama iettatrice con l'appropriata selezione di abilità può diventare un ottimo capo per un gruppo pronto ad accettare il suo stile.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Le lame iettatrici hanno le seguenti statistiche di gioco.

TABELLA 1-1: LAMA IETTATRICE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	— Incantesimi al giorno —			
						1*	2*	3*	4*
1*	+1	+0	+0	+2	Maledizione della lama iettatrice 1 volta al giorno	—	—	—	—
2*	+2	+0	+0	+3	Resistenza arcano	—	—	—	—
3*	+3	+1	+1	+3	Andore	—	—	—	—
4*	+4	+1	+1	+4	Evocare famiglia	0	—	—	—
5*	+5	+1	+1	+4	Maledizione della lama iettatrice 2 volte al giorno, talento bonus	0	—	—	—
6*	+6/+1	+2	+2	+5	—	1	—	—	—
7*	+7/+2	+2	+2	+5	Maledizione della lama iettatrice superiore	1	—	—	—
8*	+8/+3	+2	+2	+6	—	1	0	—	—
9*	+9/+4	+3	+3	+6	Maledizione della lama iettatrice 3 volte al giorno	1	0	—	—
10*	+10/+5	+3	+3	+7	Talento bonus	1	1	—	—
11*	+11/+6/+1	+3	+3	+7	—	1	1	0	—
12*	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Aura di sfortuna 1 volta al giorno	1	1	1	—
13*	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Maledizione della lama iettatrice 4 volte al giorno	1	1	1	—
14*	+14/+9/+4	+4	+4	+9	—	2	1	1	0
15*	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Talento bonus	2	1	1	1
16*	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Aura di sfortuna 2 volte al giorno	2	2	1	1
17*	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Maledizione della lama iettatrice 5 volte al giorno	2	2	2	1
18*	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3	2	2	1
19*	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Maledizione della lama iettatrice crudele	3	3	3	2
20*	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Aura di sfortuna 3 volte al giorno, talento bonus	3	3	3	3

Caratteristiche: Il Carisma controlla molti dei poteri speciali della lama iettatrice, compreso il lancio degli incantesimi. La Forza è importante per il suo ruolo in combattimento. Sia la Destrezza che la Costituzione contribuiscono alla sopravvivenza a lungo termine della lama iettatrice.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe della lama iettatrice (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x8.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe della lama iettatrice.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le lame iettatrici sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere ma non negli scudi. Siccome le componenti somatiche richieste per gli incantesimi da lama iettatrice sono semplici, una lama iettatrice può lanciare incantesimi da lama iettatrice mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nella normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, una lama iettatrice che indossa un'armatura media o pesante oppure che utilizza uno scudo incorre in una probabilità di fallimento incantesimi arcani se l'incantesimo in questione ha una componente somatica (e molti ce l'hanno). Una lama iettatrice multiclasse incorre comunque

nella normale probabilità di fallimento incantesimi arcani per gli incantesimi arcani derivati da altre classi.

Maledizione della lama iettatrice (Sop): Una volta al giorno, come azione gratuita, una lama iettatrice può scatenare una maledizione su un nemico. Il bersaglio deve essere visibile dalla lama iettatrice ed entro 18 metri. Il bersaglio della maledizione della lama iettatrice subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e tiri per i danni delle armi per 1 ora. Un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo (CD 10 + metà del livello di classe della lama iettatrice + modificatore di Car della lama iettatrice) nega l'effetto.

Ad ogni quattro livelli oltre il 1° (5°, 9°, 13° e 17°) una lama iettatrice ottiene la capacità di utilizzare la sua maledizione una volta aggiuntiva al giorno, come indicato nella Tabella 1-1. Più maledizioni di una lama iettatrice non si sommano, e qualsiasi nemico che resista con successo all'effetto non può più essere influenzato dalla maledizione della stessa lama iettatrice per 24 ore.

Qualsiasi effetto che rimuova o dissolva una maledizione elimina l'effetto della maledizione di una lama iettatrice.

Resistenza arcana (Sop): Al 2° livello, una lama iettatrice ottiene un bonus pari al suo bonus di Carisma (minimo +1) ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Ardores (Str): Al 3° livello e oltre, una lama iettatrice può resistere ad attacchi magici e insoliti con grande forza di volontà o tempra. Se effettua con successo un tiro salvezza sulla Volontà o sulla Tempra contro un attacco che normalmente avrebbe un effetto minore in caso di tiro salvezza riuscito (come qualsiasi incantesimo con una voce al tiro salvezza di Volontà dimezzata o Tempra parziale), egli invece nega completamente l'effetto. Una lama iettatrice priva di sensi o addormentata non ottiene il beneficio dell'ardore.

Famiglio: A partire dal 4° livello, una lama iettatrice può ottenere un famiglio. Per farlo impiega 24 ore e consuma materiali magici che costano 100 mo. Un famiglio è una bestia magica che assomiglia a un animale piccolo ed è insolitamente resistente e intelligente. La creatura serve come compagno e servitore.

La lama iettatrice sceglie il genere di famiglio che ottiene. Man mano che la lama iettatrice avanza di livello, anche il suo famiglio aumenta di potere. Considerare la lama iettatrice come uno stregone di tre livelli in meno per determinare i poteri e le capacità del famiglio (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56 del Manuale del Giocatore).

Se il famiglio muore o viene congedato dalla lama iettatrice, quest'ultima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Il fallimento significa che perde 200 punti esperienza per ogni livello di lama iettatrice; il successo riduce la perdita a metà di quella quantità. Tuttavia, i punti esperienza totali di una lama iettatrice non possono mai scendere sotto 0 come risultato della dipartita o del congedo di un famiglio. Un famiglio ucciso o congedato non può essere sostituito per un anno e un giorno. Un famiglio ucciso può essere riportato in vita proprio come un personaggio, ma non perde un livello o un punto di Costituzione quando si verifica questo lieto evento.

Un personaggio con più di una classe che garantisca un famiglio può avere solo un famiglio alla volta.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, una lama

iettrice ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi arcani, che sono presi dalla lista degli incantesimi della lama iettatrice (vedi Capitolo 3). Può lanciare tutti gli incantesimi che conosce senza prepararsi in anticipo, proprio come uno stregone (vedi pagina 55 del Manuale del Giocatore).

Per apprendere o lanciare un incantesimo, una lama iettatrice deve avere un punteggio di Carisma pari almeno a 10 + livello dell'incantesimo (Car 11 per incantesimi di 1° livello, Car 12 per incantesimi di 2° livello e così via). La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo di una lama iettatrice è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car della lama iettatrice.

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

La selezione di incantesimi di una lama iettatrice è estremamente limitata. Una lama iettatrice inizia a giocare senza conoscere alcun incantesimo, ma acquisisce uno o più nuovi incantesimi a certi livelli, come indicato nella Tabella 1-2. (A differenza degli incantesimi al giorno, il suo punteggio



Lama iettatrice

di Carisma non influenza il numero di incantesimi che una lama iettatrice conosce; i numeri della Tabella 1-2 sono fissi.)

Quando raggiunge il 12° livello e ad ogni terzo livello da lama iettatrice dopo quello (15° e 18°), una lama iettatrice può scegliere di apprendere un nuovo incantesimo al posto di uno che conosce già. Infatti, la lama iettatrice "perde" il vecchio incantesimo in cambio del nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso di quello dell'incantesimo scambiato, e deve essere almeno due livelli più basso dell'incantesimo da lama iettatrice del livello più alto che la lama iettatrice possa lanciare. Ad esempio, quando raggiunge il 12° livello, una lama iettatrice potrebbe rinunciare ad un singolo incantesimo di 1° livello (due livelli di incantesimo sotto all'incantesimo da lama iettatrice del livello più alto che possa lanciare, che è il 3°) per un diverso incantesimo di 1° livello. Al 15° livello, potrebbe rinunciare ad un singolo incantesimo di 1° livello o di 2° livello (sto come ora può lanciare incantesimi da lama iettatrice di 4° livello) per un diverso incantesimo dello stesso livello. Una lama iettatrice può scambiare solo un singolo incantesimo ad un certo livello, e deve scegliere se scambiare o meno l'incantesimo nello stesso momento in cui ottiene nuovi incantesimi conosciuti per il livello.

Fino al 3° livello compreso, una lama iettatrice non ha livello dell'incantevole. Al 4° livello e oltre, il suo livello dell'incantevole è la metà del suo livello da lama iettatrice.

TABELLA 1-2: INCANTESIMI DA LAMA IETTATRICE CONOSCIUTI

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

¹ Purché la lama iettatrice abbia Carisma sufficiente ad avere un incantesimo bonus di questo livello.

Talento bonus: Al 5° livello, e ogni cinque livelli dopo (10°, 15° e 20°), una lama iettatrice ottiene un talento bonus, che deve essere selezionato dal seguente elenco: Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (solo ammalimento, necromanzia o trasmutazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (solo ammalimento, necromanzia o trasmutazione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Maledizione della lama iettatrice superiore (Sop): Quando una lama iettatrice raggiunge il 7° livello, la penalità ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e tiri per i danni delle armi in cui incorre un bersaglio della maledizione della lama iettatrice diventa -4 invece di -2.

Aura di sfortuna (Sop): Una volta al giorno, una lama iettatrice di 12° livello o superiore può creare una funesta

aura di sfortuna. Qualsiasi attacco in mischia o a distanza compiuto contro la lama iettatrice mentre è attiva questa aura di sfortuna ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (simile all'effetto di occultamento). Attivare l'aura è un'azione gratuita, e l'aura dura per un numero di round pari a 3 + il bonus di Carisma della lama iettatrice (se ne ha uno).

Al 16° livello e oltre, una lama iettatrice può usare la sua aura di sfortuna due volte al giorno. Una lama iettatrice di 20° livello può attivare quest'aura tre volte al giorno.

Maledizione della lama iettatrice crudele (Sop): Quando una lama iettatrice raggiunge il 19° livello, la penalità ai tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica, prove di abilità e tiri per i danni delle armi in cui incorre un bersaglio della maledizione della lama iettatrice diventa -6 invece di -4.

Ex-lame iettatrice

Una lama iettatrice che diventa di allineamento buono perde tutti gli incantesimi da lama iettatrice e tutte le capacità di classe soprannaturali. Il suo famiglia diventa un animale normale e abbandona il servizio della lama iettatrice non appena ne ha la possibilità. Non può più avanzare di livello come lama iettatrice. Conserva tutti gli altri benefici della classe (competenze nell'uso di armi e armature e talenti bonus).

Modello iniziale lama iettatrice umana

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova-t, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Spada lunga (1d8, crit 19-20/x2, 2 kg, una mano, tagliente).

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova	
Raggiare	4	Car	—	—
Cavalcare	4	Des	—	—
Conoscenze (arcane)	4	Int	—	—
Intimidire	4	Car	—	—
Diplomazia	4	Car	—	—
Sapienza Magica	4	Int	—	—
Osservare (d. inc.)	2	Sag	—	—
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	—	—

Talento: Arma Focalizzata (spada lunga).

Talento bonus (umano): Iniziativa Migliorata.

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

Denaro: 644 mo.

RODOMONTE

Il rodomonte incarna i concetti di temerarietà e ostentazione. Preferendo l'agilità e l'astuzia alla forza bruta, il rodomonte eccelle sia in situazioni di combattimento che nelle interazioni sociali, cosa che lo rende quindi un personaggio versatile.

Avventura: I rodomonti vanno all'avventura per una varietà di motivazioni, in base al loro allineamento e background. Alcuni cercano di arricchirsi a torto, mentre altri ricercano solo fama e fortuna. Tutti i rodomonti, tuttavia, condividono una tendenza a gettarsi nel vivo dell'azione quando giunge la chiamata, indipendentemente dal loro punto di vista personale.

Peculiarità: Il rodomonte combina abilità ed eleganza con

il puro valore in combattimento. Anche se i rodomonti non possono distribuire tanti danni quanto un tipico guerriero o barbaro, tendono ad essere più agili e mobili della maggior parte dei combattenti in mischia. Quando può scegliere attentamente le sue battaglie, un rodomonte diventa un avversario decisamente letale (per non dire difficile da immobilizzare). Inoltre, i rodomonti mantengono le loro posizioni in situazioni sociali, a differenza della maggior parte dei guerrieri.

Allineamento: Come i ladri, i rodomonti tendono ad essere mutevoli nelle loro vedute, e di conseguenza nei loro allineamenti. Quelli che sono infastiditi da restrizioni societarie tendono ad essere caotici, mentre quelli che mantengono tradizioni onorevoli potrebbero ben essere legali.

Religione: Molti rodomonti pagano almeno un piccolo omaggio a Oldammara (divinità dei ladri), siccome quella divinità è rinomata per essere fortunata. I rodomonti legali o cavallereschi possono adorare Heironeous (divinità del valore) o anche St. Cuthbert (divinità del castigo). I rodomonti che scelgono di viaggiare antrace possiedono una fissa dimora spesso venerano Phaulgand (divinità delle strade).

Background: Molti rodomonti vengono da ricchi background, ma chiunque apprezzi più l'eleganza della forza può diventare un rodomonte, indipendentemente dal background. Un comune elemento condiviso tra i background dei rodomonti è la vita in un ambiente urbano, che siano i vicoli sul retro dei bassifondi oppure le sale colte della regalità.

I rodomonti tendono a vedere gli altri rodomonti come rivali piuttosto che come alleati, anche quando condividono scopi simili. Il bisogno di attenzione del rodomonte spesso supera in importanza la sua capacità di giudizio, portandolo a un'amichevole competizione o anche a una completa diffidenza e antipatia.

Razze: I rodomonti sono più spesso umani, elfi o mezzelfi. Gli umani e i mezzelfi tendono ad avere la natura temeraria richiesta a un rodomonte, e la grazia naturale degli elfi li rende più che adatti alla classe. Gli halfling e gli gnomi spesso hanno il temperamento per diventare rodomonti, anche se la loro velocità ridotta li ostacola. I nani tendenzialmente preferiscono combattere con armature pesanti e grosse armi, e quindi raramente diventano rodomonti.

Tra gli umanoidi selvaggi, i rodomonti sono virtualmente sconosciuti.

Altre classi: I rodomonti preferiscono collaborare con altri personaggi rapidi e con armature leggere. Si trovano molto bene con ladri e bardi, e apprezzano l'agilità e le doti combattive del monaco (sebbene i rodomonti caotici possano essere infastiditi dalla natura ascetica del monaco). I rodomonti legali buoni spesso condividono la natura onorevole del paladino, ma per il resto le classi tendono a scontrarsi sul loro approccio alla vita. I rodomonti non hanno una particolare antipatia per gli incantatori, e apprezzano l'utilità di un incantesimo scelto in modo intelligente e nel momento appropriato. Non interagiscono molto spesso con barbari, druidi o ranger, siccome questi

personaggi generalmente preferiscono gli ambienti naturali piuttosto che la tipica ambientazione urbana del rodomonte.

Ruolo: Il rodomonte è un abile combattente in mischia, in particolare quando affiancato da un guerriero o un ladro. Può anche essere un prezioso capo o portavoce del gruppo, grazie al suo accesso ad abilità basate sul Carisma.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I rodomonti hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il rodomonte dall'armatura leggera dipende da un'altra Destrezza per la sua Classe Armatura, così come per molte abilità di classe. Anche alti punteggi di Intelligenza e di Carisma sono garanzia di un rodomonte di successo. La Forza non è così importante per un rodomonte come lo è per altri combattenti in mischia.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del rodomonte (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Percipire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Coede (Des). Vedi Capitolo 4 nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del rodomonte.

Competenza nelle armi e nelle armature: I rodomonti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, e nelle armature leggere. Alcuni dei privilegi di classe del rodomonte, come indicato di seguito, fanno affidamento sul fatto che non indossi più di un'armatura leggera e sia privo di ingombro.

Arma Accurata (Str): Un rodomonte ottiene Arma Accurata come talento bonus al 1° livello anche se non si qualifica per il talento.

Grazia (Str): Un rodomonte ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri sachezza sul Riflessi al 2° livello. Questo bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 20° livello. Un rodomonte perde questo bonus quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Colpo intuitivo (Str): Al 3° livello, un rodomonte diventa in grado di posizionare i suoi attacchi accurati dove infliggono danni maggiori. Applica il suo bonus di Intelligenza (se ne ha uno) come bonus ai tiri per i danni (in aggiunta a qualsiasi bonus di Forza che potrebbe avere) con qualsiasi arma leggera, oltre che con qualsiasi altra arma che possa essere usata con Arma Accurata, come uno stocco, una frusta o una catena chiodata. I bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai colpi critici sono immuni



Rodomonte

TABELLA 1-3: RODOMONTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Arma Accurata
2*	+2	+3	+0	+0	Grazia +1
3*	+3	+3	+1	+1	Colpo intuitivo
4*	+4	+4	+1	+1	—
5*	+5	+4	+1	+1	Bonus di schivare +1
6*	+6/+1	+5	+2	+2	—
7*	+7/+2	+5	+2	+2	Carica acrobatica
8*	+8/+3	+6	+2	+2	Attaccare ai fianchi migliorato
9*	+9/+4	+6	+3	+3	—
10*	+10/+5	+7	+3	+3	Bonus di schivare +2
11*	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Fortunato, grazia +2
12*	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—
13*	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Padronanza delle abilità acrobatiche
14*	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Critico indebolente
15*	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Bonus di schivare +3
16*	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	—
17*	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Mente sfuggente
18*	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—
19*	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Critico piagante
20*	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonus di schivare +4, grazia +3

al colpo intuitivo del rodomonte. Un rodomonte non può usare questa capacità quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Bonus di schivare (Str): Un rodomonte è addestrato a concentrare le proprie difese su un singolo avversario in mischia. Durante la propria azione, può indicare un avversario e ricevere un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi in mischia provenienti da quell'avversario. Può selezionare un nuovo avversario ad ogni azione. Questo bonus aumenta di +1 ad ogni cinque livelli dopo il 5* (+2 al 10* livello, +3 al 15* e +4 al 20*). Un rodomonte perde questo bonus quando indossa un'armatura media o pesante oppure quando trasporta un carico medio o pesante.

Se il rodomonte possiede anche il talento Schivare, non ha bisogno di indicare lo stesso bersaglio per questa capacità come per il talento Schivare. (Se indica lo stesso bersaglio, i bonus si sommano.)

Carica acrobatica (Str): Un rodomonte di 7* livello o superiore può caricare in situazioni in cui altri non potrebbero. Può caricare su un terreno impervio che normalmente rallenta il movimento o in caso di alleati che bloccano il percorso. Questa capacità gli permette di scendere correndo scale ripide, saltare giù da un balcone oppure pirottare sui tavoli per raggiungere il suo bersaglio. In base alla circostanza, potrebbe comunque dover effettuare prove appropriate (prove di Acrobazia o Saltare, in particolare) per riuscire a muoversi sul terreno.

Attaccare ai fianchi migliorato (Str): Un rodomonte di 8* livello o superiore che sta attaccando ai fianchi un avversario ottiene un bonus di +4 agli attacchi invece di un bonus di +2. (Altri personaggi che stanno attaccando ai fianchi insieme al rodomonte non ottengono questo bonus aumentato.)

Fortunato (Str): Molti rodomonti vivono secondo il motto "Meglio fortunato che bravo." Una volta al giorno, un rodomonte di 11* livello o superiore può tirare nuovamente qualsiasi tiro per colpire, prova di abilità, prova di caratteristica o tiro salvezza fallito. Il personaggio deve accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del tiro originale.

Padronanza delle abilità acrobatiche (Str): Al 13* livello, un rodomonte diventa così sicuro nell'uso delle sue abilità acrobatiche che può usarle in modo affidabile anche in

condizioni avverse. Quando effettua una prova di Acrobazia o Saltare, un rodomonte può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

Critico indebolente (Str): Un rodomonte di 14* livello o superiore che mette a segno un colpo critico contro una creatura infligge anche 2 danni di Forza alla creatura. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni a questo effetto.

Mente sfuggente (Str): Quando un rodomonte raggiunge il 17* livello, la sua mente diventa più difficile da controllare. Se il rodomonte fallisce il tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto di ammalimento, può tentare di nuovo il tiro salvezza 1 round dopo con la stessa CD (supponendo che sia ancora vivo). Ottiene solo questa possibilità extra di effettuare con successo un certo tiro salvezza.

Critico piagante (Str): Un rodomonte di 19* livello o superiore che mette a segno un colpo critico contro una creatura infligge anche 2 danni alla Costituzione alla creatura. (Questi danni sono in aggiunta ai danni alla Forza inflitti dal privilegio di classe di critico indebolente del rodomonte.) Le creature immuni ai colpi critici sono immuni a questo effetto.

Modello iniziale rodomonte mezzelfo

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, penalità di armatura alla prova -1, velocità 9 m, 10 kg).

Armi: Stocco (1d6, crit 18-20/x2, 1 kg, una mano, perforante).

Pugnale: (1d4, crit 19-20/x2, 0,5 kg, leggera, perforante o tagliente).

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

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Raggiare	4	Car	—
Scalare	4	For	-1
Diplomazia	4	Car	—
Saltare	4	For	-1
Acrobazia	4	For	-1
Utilizzare Corde	4	Des	—
Osservare (cl. inc.)	2	Sag	—
Ascoltare (cl. inc.)	2	Sag	—

Talento: Arma Focalizzata (stocco).

Attrezzatura: Zaino con otte, razioni da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, lanterna schermabile, 1,5 litri d'olio, fionda con 20 frecce.

Denaro: 644 mo.

SAMURAI

Rinomati per il loro impareggiabile coraggio e stretto codice d'onore, i samurai erano i nobili soldati del Giappone feudale. In un'ambientazione fantasy, il samurai pone quel coraggio e quell'onore al servizio di un signore, generale o altro capo. La reputazione dei samurai di essere tenaci in combattimento spesso li precede in battaglia, e la loro semplice presenza spesso è sufficiente a far sgattaiolare via nell'oscurità i nemici disonorevoli.

Avventure: I samurai intraprendono anche le altre avventure per ordine del loro signore, che spesso usa samurai di livello da medio ad alto come risolutori di problemi. A un samurai potrebbe essere ordinato di difendere un villaggio assediato da banditi, di guidare gli alleati in battaglia o di rintracciare e affrontare un rivale che ha macchiato l'onore del signore.

Peculiarità: Brandendo simultaneamente le loro tipiche katana (spada bastarda) e wakizashi (spada corta), i samurai in mischia sono potenti come un guerriero, sebbene siano meno versatili. La loro adesione al codice di bushido è intimidatoria per i loro nemici, e lo sguardo fisso di un samurai può smervare molti avversari.

Allineamento: Quasi ogni aspetto della vita di un samurai è governato dal codice di bushido, che richiede totale obbedienza al proprio signore, coraggio di fronte al pericolo massimo, e onore e rispetto per superiori, pari e inferiori allo stesso modo. I samurai sono sempre legali, stoici nel contegno e implacabili quando sono in ballo questioni di onore e giustizia.

Religione: In un mondo fantasy, alcuni samurai non venerano alcuna divinità, ma invece si affidano al codice di bushido per avere una guida in materia di etica e morale. Altri gravitano intorno all'adorazione di divinità di legge, onore e giustizia, quali Heitonesus e St. Canthbert. Alcuni samurai malvagi considerano accettabili gli insegnamenti tirannici di Hextor.

Background: I samurai sono tradizionalmente di nobile nascita, anche se i racconti popolari sono pieni di samurai che erano orfani adottati da famiglie nobili o soldati di cavalleria che erano dimostrati un coraggio in battaglia fuori dal comune. Diventare un samurai significa incalcolabili ore ad imparare l'uso della katana e della wakizashi, lezioni di buone maniere ed etichetta e inflessibili istruzioni sui precetti del bushido.

Razza: La società basata sui clan e legale dei nani sarebbe un

ottimo complemento per la cultura samurai. La lunga vita e il senso della storia degli elfi potrebbe condurli sul sentiero dei samurai. La maggiore parte degli halfling è troppo giovane per renderli dei samurai efficaci, e gli gnomi non dimostrano una particolare affinità con questa classe. I nani probabili di tutti sono i mezzorchi, che raramente raggiungono una condizione sociale abbastanza elevata nelle società civilizzate per diventare samurai.

Altre classi: Siccome entrambe le classi vivono la loro vita secondo un codice di comportamento, i samurai tendono ad andare molto d'accordo con i paladini, anche se i samurai a volte

sono spiazzati quando i paladini chiedono: "Questa è la cosa giusta da fare?" (Una tipica risposta del samurai potrebbe essere "Rendi disonore al tuo signore mettendo in dubbio i suoi ordini.") Allo stesso modo i monaci sono ammirati per i loro rigidi regimi di addestramento e autodisciplina. I samurai vanno d'accordo anche con i guerrieri, soprattutto se hanno servito in un esercito, e con i bardi la cui arte riflette i temi appropriati. I barbari sono tollerati solo con una sottile maschera di cortesia, così come i ladri che si concentrano sul ladrocinio e su altre disonorevoli attività.

Ruolo: Con armature pesanti e lame affilate come rasoi in ogni mano, i samurai sono combattenti in mischia da prima fila. Inoltre, traggono beneficio da una serie di capacità che infliggono penalità morali ai loro nemici. In aggiunta, poiché sono addestrati in materia di etichetta, i samurai sono buoni negozianti e poetavoci.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

I samurai hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Forza è di suprema importanza per il samurai che impugna una spada, e la Destrezza e la Costituzione lo aiutano a sopravvivere nel bel mezzo della battaglia. Molti degli altri privilegi di classe dei samurai dipendono dal Carisma: la forza della personalità di un samurai può far tremare di paura i suoi nemici.

Allineamento: Qualsiasi legale.

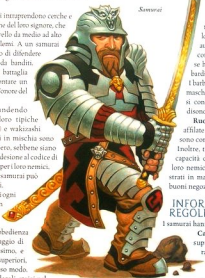
Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del samurai (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Con), Conoscenza (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenza (storia) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Percepire Intenzioni (Sag). Vedi Capitolo 4 nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

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

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



Samurai

TABELLA 1-4: SAMURAI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Competenza nel daisho
2*	+2	+3	+0	+0	Due spade come una
3*	+3	+3	+1	+1	Punizione kiai 1 volta al giorno
4*	+4	+4	+1	+1	—
5*	+5	+4	+1	+1	Maestro di iaijutsu
6*	+6/+1	+5	+2	+2	Impairire
7*	+7/+2	+5	+2	+2	Punizione kiai 2 volte al giorno
8*	+8/+3	+6	+2	+2	Iniziativa Migliorata
9*	+9/+4	+6	+3	+3	—
10*	+10/+5	+7	+3	+3	Impairire di massa
11*	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Due spade come una migliorata
12*	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Punizione kiai 3 volte al giorno
13*	+13/+8/+3	+8	+4	+4	—
14*	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Impairire migliorato
15*	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—
16*	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Due spade come una superiore
17*	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Punizione kiai 4 volte al giorno
18*	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—
19*	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—
20*	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Presenza terrificante

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del samurai.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un samurai è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra. In tutti i tipi di armature, ma non negli scudi.

Competenza nel daisho (Str): Nel combattimento in mischia, un samurai preferisce la katana (una spada bastarda perfetta) e la wakizashi (una spada corta perfetta). Molti samurai ricevono come cimelio di famiglia un set di queste due lame, conosciuto come il daisho. Dal momento che un samurai è addestrato nel loro utilizzo, ottiene Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda) come talento bonus.

Due spade come una (Str): Al 2° livello, un samurai ha imparato a impugnare la katana e la wakizashi contemporaneamente. Lo si considera come se avesse il talento Combattere con Due Armi quando impugna una katana e una wakizashi, anche se non soddisfa i prerequisiti per quel talento.

Punizione kiai (Str): Una volta al giorno, un samurai di 3° livello o superiore può lanciare un forte grido durante il combattimento che lo rinvigorisce. Quando un samurai urla (azione gratuita), il suo attacco successivo ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro per i danni pari al suo bonus di Carisma (minimo +1).

Man mano che un samurai aumenta di livello, può compiere una punizione kiai più spesso.

Maestro di iaijutsu (Str): Al 5° livello, un samurai è diventato abile nel iaijutsu, una tecnica di combattimento che si concentra sullo sguainare l'arma e colpire un avversario con un unico movimento fluido. Lo si considera come se avesse il talento Estrazione Rapida, ma solo quando sguaina la sua katana o wakizashi.

Impairire (Str): Al 6° livello, un samurai diventa capace di incutere paura ai suoi nemici con la sua sola presenza. Ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire e può demoralizzare un avversario (come descritto nella descrizione dell'abilità Intimidire, pagina 76 del *Manuale del Giocatore*).

Iniziativa Migliorata (Str): All'8° livello, il samurai è addestrato in tecniche iaijutsu utilizzate in duelli rituali tra due samurai, ed è in grado di anticipare quando un nemico attaccherà. Ora possiede il talento Iniziativa Migliorata.

Impairire di massa (Str): Al 10° livello, un samurai ha una presenza tale da poter incutere più nemici. Sfruttando una prova di Intimidire, il samurai può demoralizzare tutti

gli avversari entro 9 metri con una singola azione standard.

Due spade come una migliorata (Str): All'11° livello, la prodezza di un samurai con la katana e la wakizashi migliora. Lo si considera come se avesse il talento Combattere con Due Armi Migliorato quando impugna una katana e una wakizashi, anche se non soddisfa i prerequisiti per quel talento.

Impairire migliorato (Str): Al 14° livello, perfino una rapida occhiata dei duri occhi del samurai è sufficiente per far esitare i suoi nemici. Il samurai può demoralizzare gli avversari entro 9 metri come azione di movimento, non come azione standard.

Due spade come una superiore (Str): Al 16° livello, combattere con una katana e una wakizashi diventa seconda natura per un samurai. Lo si considera come se avesse il talento Combattere con Due Armi Superiore quando impugna una katana e una wakizashi, anche se non soddisfa i prerequisiti per quel talento.

Presenza terrificante (Str): Al 20° livello il coraggio, l'onore e la prodezza in combattimento del samurai sono diventati leggendari. Quando il samurai sguaina la sua lama, gli avversari entro 9 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20 + modificatore di Car del samurai) o cadere in preda al panico per 4ds round (se hanno 4 o meno Dadi Vita) oppure essere scossi per 4ds round (se hanno da 5 a 19 Dadi Vita). Le creature con 20 o più Dadi Vita non subiscono questo effetto. Qualsiasi nemico che riesca a resistere a questo effetto non può più subire la presenza terrificante dello stesso samurai per 24 ore.

Ex-samurai

Un samurai che smette di essere legale o che commette un atto di grave disonore perde tutti i privilegi di classe da samurai che dipendono dal Carisma o le prove basate sul Carisma. I piccoli imbarazzi non contano, ma contano le grandi infrazioni al codice del bushido. Le azioni che potrebbero far perdere a un samurai il suo status comprendono disobbedire a un ordine di un ufficiale superiore o di un signore feudale, fuggire per codardia da una battaglia importante, essere scoperto per una grande bugia o per un'altra violazione dell'integrità, e un comportamento spaventosamente sgarbato. Un personaggio caduto in disgrazia non può più progredire come samurai. Riacquista i suoi privilegi di classe e la capacità di

avanzare nella classe se esgta le sue colpe (vedi l'Incantesimo *espiatore*, pagina 229 del *Manuale del Giocatore*), supponendo che il signore feudale offra una possibilità di redenzione. (Alcuni signori feudali richiedono il suicidio rituale come unico atto che cancelli la macchia del disonore.)

Come un membro di qualsiasi altra classe, un samurai può essere un personaggio multiclasse, ma i samurai multiclasse affrontano una restrizione speciale. Un samurai che acquisisce un livello in qualsiasi classe diversa dal samurai non può mai più aumentare il suo livello da samurai, sebbene conservi tutte le sue attuali capacità da samurai. La via del samurai richiede una costante adesione al codice del bushido. I samurai a volte possono acquisire livelli in particolari classi di prestigio senza violare questo codice. Il kensai e il cavaliere protettore (entrambi in questo volume) e il difensore naniico (nella *Guida del Dungeon Master*) sono tre esempi. Il Dungeon Master può stabilire che altre classi di prestigio sono a disposizione di un samurai.

Alcuni samurai caduti in disgrazia prendono livelli nella classe di prestigio del ronin (descritta nel Capitolo 2 di questo volume), che fornisce loro la possibilità di riottenere i loro privilegi di classe persi.

Modello iniziale samurai umano

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

Armi: Spada bastarda (1d10, crit 19-20/x2, 3 kg, una mano, tagliente).

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

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

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

Abilità	Gradi	Caratteristica	Penalità di armatura alla prova
Artigianato (calligrafia)	4	Int	—
Diplomazia	4	Car	—
Intimidire	4	Car	—
Conoscenze (storia)	4	Int	—
Conoscenze (nobiltà e regalità)	4	Int	—
Cavalcare	4	Des	—
Percepire intenzioni	4	Sag	—

Talento: Arma Focalizzata (spada bastarda).

Talento bonus (umano): Riflessi in Combattimento.

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

Denaro: 244 mo.

VARIANTE: PALADINI E RANGER NON INCANTATORI

Il paladino e il ranger nel *Manuale del Giocatore* sono classi ibride, in quanto combinano doti marziali con il lancio di incantesimi e altre capacità. Per meglio inserire queste classi in una campagna focalizzata sul combattimento, prendere in considerazione di utilizzare le seguenti varianti che rinunciano ai poteri di lancio degli incantesimi delle classi in cambio di altre capacità straordinarie, soprannaturali o magiche. In generale, queste varianti di classi rinunciano

alla versatilità della selezione giornaliera di incantesimi in cambio di capacità speciali più potenti o affidabili.

VARIANTE DEL PALADINO

Questa variante del paladino ottiene tutti i normali privilegi di classe del paladino, con le seguenti modifiche e aggiunte:

Incantesimi: Il paladino non ottiene la capacità di lanciare incantesimi divini.

Arma benedetta (Sop): Qualsiasi arma da mischia impugnata da un paladino di 6° livello o superiore viene considerata di allineamento buono ai fini di superare la riduzione del danno.

Potere divino (Sop): All'11° livello e oltre, il paladino può usare un'azione standard per aggiungere un bonus di +4 al suo punteggio di Forza, Saggezza o Carisma. Questa capacità può essere usata una volta al giorno e il suo effetto dura 1 minuto per ogni livello di classe.

Accudire la cavalcatura (Sop): Un paladino di 13° livello o superiore che usa la sua capacità di imposizione delle mani per guarire la sua cavalcatura cura 5 danni per ogni punto di guarigione speso. Inoltre, il paladino può usare la sua capacità di imposizione delle mani per porre fine a una qualsiasi delle seguenti condizioni avverse che affliggono la sua cavalcatura, al costo di 5 punti di guarigione per condizione, a meno che non sia diversamente indicato: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche (costa 1 punto ogni punto di caratteristica ripristinato), demenza, esaurito, frastornato, infermo, nauseato, regressione mentale, stordito.

Il paladino può rimuovere le condizioni avverse nello stesso momento in cui cura i danni, ma tutti i punti di guarigione spesi per porre fine a condizioni avverse non cura anche i danni in punti ferita.

Spada sacra (Mag): Al 16° livello, un paladino ottiene la capacità di usare spada sacra una volta al giorno, come un incantatore il cui livello sia pari alla metà del livello di classe del paladino.

VARIANTE DEL RANGER

La variante del ranger ottiene tutti i normali privilegi di classe del ranger, con le seguenti modifiche e aggiunte.

Incantesimi: Il ranger non ottiene la capacità di lanciare incantesimi divini.

Movimento veloce (Str): Al 6° livello, la velocità base sul terreno del ranger aumenta di 3 metri. Questo beneficio si applica solo quando non indossa nessuna armatura, un'armatura leggera o un'armatura media e non trasporta un carico pesante.

Benedizione della natura (Sop): All'11° livello e oltre, il ranger può usare un'azione standard per aggiungere un bonus di +4 al suo punteggio di Costituzione, Destrezza o Saggezza. Questa capacità può essere usata una volta al giorno e il suo effetto dura 1 minuto per ogni livello di classe.

Tasca di guarigione (Mag): Una volta al giorno, un ranger di 13° livello o superiore può usare *neutralizza veleno* o *rimuovi malattia*, come un incantatore il cui livello sia pari alla metà del livello di classe del ranger.

Libertà di movimento (Mag): Un ranger di 16° livello o superiore può usare *libertà di movimento* su di sé una volta al giorno, come un incantatore il cui livello sia pari alla metà del livello di classe del ranger.



Questo capitolo presenta una schiera di classi di prestigio orientate verso le tematiche del combattimento e della guerra. Come già menzionato, queste classi di prestigio non sono semplicemente per i guerrieri... e neppure solo per i membri delle classi marziali del gioco (guerrieri, paladini, monaci, ranger e barbari). Molte di esse incorporano aspetti di altre classi nei loro requisiti e capacità di classe, e un certo numero dovrebbe attirare personaggi di qualsiasi classe.

SCEGLIERE UNA CLASSE DI PRESTIGIO

Se si cerca una classe di prestigio (per il proprio attuale personaggio giocante o come PNG per una campagna che si sta giocando) controllare le descrizioni di ogni classe di prestigio in questo capitolo prima di stabilire quale scegliere. Inoltre, controllare i requisiti della classe di prestigio. Molte di queste classi di prestigio hanno come requisito un alto bonus di attacco base, oppure richiedono un certo numero di talenti orientati al combattimento per l'ammissione. Se si vuole creare un personaggio con la speranza di ottenere l'ammissione a una di queste classi, è necessario pianificare bene.

Il che è necessario decidere cosa si vorrebbe fare con il proprio personaggio. Siccome abbiamo già ristretto l'attenzione di questo volume sulle classi di prestigio orientate al combattimento, questo limita in qualche modo le cose. Che tipo di specialista del combattimento si

vuole far diventare questo personaggio? Fare riferimento alla Tabella 2-1 nella pagina successiva per alcuni suggerimenti utili. I termini utilizzati nella tabella sono definiti nel testo che segue.

Bravi ragazzi/Cattivi ragazzi: I membri di questi gruppi si definiscono per prima cosa per il loro allineamento e la loro visione del mondo, poi per le loro altre capacità. I loro punti di forza riflettono le scelte di allineamento e interpretare uno di questi personaggi significa espiantare per primo l'atteggiamento. Il cavaliere, il giustiziere e il kenshi rientrano in entrambe le categorie "bravo ragazzo" e "cattivo ragazzo", poiché il requisito di allineamento per quelle classi non preclude ai personaggi di essere buoni o malvagi.

In mischia: Un personaggio che appartiene a una di queste classi di prestigio è molto abile nel combattere a ranghi serrati. Generalmente ha una buona quantità di punti ferita, un alto bonus di attacco base e spesso poche o nessuna restrizione sulla scelta dell'armatura, a meno che il personaggio, come il monaco, non focalizzi la sua attenzione sulla mobilità piuttosto che sul combattimento corpo a corpo.

In sella: Questi personaggi preferiscono cavalcare in combattimento e spesso hanno caratteristiche che migliorano le capacità delle loro cavalcature o altre capacità legate al cavalcare.

Nemici: Quando un personaggio sceglie di combattere contro un particolare tipo di avversario di preferenza a qualsiasi altro, quel nemico diventa una *nemesis*. Queste classi di prestigio intensificano le capacità esistenti di un personaggio, ma alle spese del restringere il cerchio di interesse del personaggio. I membri di queste classi sono

spesso bravi nel combattere contro un particolare tipo di avversario, ma perdono in parte la loro utilità generale.

A distanza: Maestri nell'arte dell'arciere, delle armi da lancio o di altri attacchi a distanza rientrano in questa categoria. Anche se qualsiasi guerriero può diventare bravo con un arco o un giavellotto, i membri di queste classi di prestigio ottengono benefici aggiuntivi, a volte a scapito di altri attributi. Gli utilizzatori di armi a distanza tendono ad essere meno preoccupati della Classe Armatura e dei punti ferita e più interessati ad aumentare il loro numero di attacchi, precisioni e danni per ogni lancio.

Incantatore: Gli incantatori divini e arcani orientati al combattimento rientrano in questo gruppo, così come i membri di classi che in realtà non lanciano incantesimi, ma invece hanno un numero considerevole di capacità magiche. Alcuni sono solo dilettanti che lanciano incantesimi da una piccola lista o che ottengono poche capacità magiche; pochi sono ibridi che fondono lo scontro fisico con incantesimi mistici, e pochi altri sono incantatori puri che rinunciano a ben poco della capacità di lanciare incantesimi per scegliere qualche capacità incline al combattimento.

Terreno: Se un personaggio trascorre la maggior parte o tutto il suo tempo di avventura in un ambiente particolare, una classe di prestigio specifica di un terreno gli fornisce un certo taglio. I privilegi della classe si concentrano sul migliorare le capacità del personaggio in quel terreno, ma non lo aiutano molto quando si lascia alle spalle quel terreno.

Specialista di armi: I membri di queste classi di prestigio di solito scelgono una o due armi (o a volte un tipo di arma, generalmente una considerata sub-ottimale) su cui concentrare decisamente i loro sforzi. Diventano molto bravi con le loro armi scelte e talvolta ottengono capacità al di là della norma. A volte questo implica sacrificare altre capacità, ma spesso significa semplicemente un sacrificio di flessibilità.

CLASSI DI PRESTIGIO MARZIALI

Queste classi seguono il formato presentato nella Guida del Dungeon Master. Ogni classe ha un nome e una descrizione, di cui entrambi possono essere modificati per adattarsi alla propria campagna senza nessun impatto grave sulla classe.

La maggior parte di queste classi possiede dei requisiti orientati al combattimento. La via più veloce in ognuna di esse riguarda l'acquisizione di uno o più livelli nella classe del guerriero, paladino, ranger, barbaro o monaco. Un certo numero di esse ha requisiti che possono essere soddisfatti molto facilmente acquisendo anche qualche capacità basilare in altre classi: i livelli da ladro spesso rendono più facile soddisfare i requisiti di abilità, mentre i requisiti da incantatore di solito sono soddisfatti prendendo qualche livello nella classe del mago, stregone, druido o chierico.

Se si sceglie di modificare i requisiti per una di queste classi marziali, bisogna farlo attentamente. Ogni classe è stata bilanciata contro livelli progettati di accesso. Il combattente orso, ad esempio, ha un requisito di bonus di attacco base di +7, che significa che anche le classi marziali non soddisfanno quel requisito fino ad almeno il 7° livello. Questo perché il combattente orso ottiene la capacità di trasformarsi in un orso, una capacità che di norma è riservata agli incantatori e ai druidi di alto livello.

I punti abilità ottenuti ad ogni livello per ogni classe sono stati determinati principalmente in base al centro di interesse della classe. Una classe i cui punti di forza risiedono in molte capacità speciali, talenti appresi o la capacità di lanciare incantesimi, raramente ha un alto numero di punti abilità. Quelle che hanno bisogno di più abilità, come il maestro tiratore, che attribuisce valore alla mobilità, o il cacciatore oscuro, che necessita delle abilità per seguire le tracce delle sue prede, hanno più punti abilità per livello. Tuttavia, nessuna di queste classi è un massiccio utilizzatore di abilità; la loro attenzione è comunque focalizzata sul combattimento.

Quando si controllano i privilegi di classe per ogni classe di prestigio, bisogna notare che tutte usano la progressione di attacco migliore o la più vicina alla migliore, ma solo pochi hanno più di una categoria di tiro salvezza buono. Questo è un altro fattore equilibrante. I personaggi orientati al combattimento hanno bisogno di essere in grado di colpire i loro avversari in combattimento, ma a volte un buon attacco implica una scarsa difesa... almeno per quanto riguarda i tiri salvezza. Tuttavia, siccome queste sono classi di prestigio, è abbastanza probabile che il proprio personaggio abbia tiri salvezza superiori alla media (dopo esser diventato multiclasse) in almeno due categorie. Esaminare i requisiti per determi-

TABELLA 2-1: RAGGRUPPAMENTI DELLE CLASSI DI PRESTIGIO

Gruppo	Classi di prestigio
Cattivi ragazzi	cavaliere, cavaliere Thayan ¹ , distruttore, giustiziere, kensai, occhio di Gruumsh ²
Bravi ragazzi	cacciatore di morti, cavaliere, cavaliere dei Draghi Purpurei, cavaliere del Calice, cavaliere protettore, giustiziere, kensai, predatore dei boschi ¹
In mischia	berserker furioso, cantore della lama ¹ , cavaliere, cavaliere protettore, combattente naturale, combattente orso, derviscio, distruttore, gnomo uccisore di giganti ¹ , lama invisibile, maestro dello stile dell'ubriaco, maglio sterminatore, monaco tatuato, mutaforma combattente, ronin.
In sella	avanguardia halfling ¹ , cavaliere
Nemesi	cacciatore di morti, cacciatore oscuro, cavaliere del Calice, gnomo uccisore di giganti ¹ , predatore dei boschi ¹ , uccisore dell'oculto
A distanza	iniziato dell'Ordine dell'Arco, lanciatore brutale ² , maestro della mano invisibile, maestro tiratore
Incantatore	cantore della lama ¹ , cavaliere del Calice, incantaspada, mago iracondo, monaco tatuato, musicista di guerra, signore delle pietre, spia mentale
Terreno	cacciatore oscuro, signore delle pietre
Specialista di armi	cantore della lama ¹ , cavaliere, derviscio, iniziato dell'Ordine dell'Arco, kensai, lanciatore brutale ² , maestro delle armi esotiche, maestro dello stile dell'ubriaco, maestro tiratore, maglio sterminatore, occhio di Gruumsh ²

¹ Requisito di razza.

² Requisito di taglia.



nella classe insieme a tutti i miglioramenti a bonus di attacco base e bonus ai tiri salvezza base che la classe forniva.

AVANGUARDIA HALFLING

La cultura seminomadica della razza halfling spesso la porta a incontrarsi con molti pericoli improvvisi. Per proteggersi, molte comunità halfling si rivolgono alle loro avanguardie, una forza di campioni scelti che ha il compito di avvertire la comunità dei pericoli e di proteggerla da essi. Un'avanguardia halfling è naturalmente abile nelle arti di cavalcare e di esplorare.

Molti membri dell'avanguardia halfling sono guerrieri, ranger, druidi o ladri. Tutte le classi, tuttavia, possono trarre beneficio dal bonus alla Classe Armatura e dalle capacità difensive in sella che la classe fornisce.

I PNG avanguardia halfling vengono di solito incontrate mentre svolgono i loro compiti sul campo o mentre si rilassano al di fuori dei loro turni di servizio. La presenza di un'avanguardia halfling al lavoro o a riposo è comunque segno che una comunità halfling non è lontana.

Alcuni membri dell'avanguardia, tuttavia, cedono al richiamo dell'avventura in modo più definitivo. Questi individui abbandonano le loro case e famiglie in nome di una vita da vagabondi piena di emozioni.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un'avanguardia halfling, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Halfling.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Ascoltare 3 gradi, Cavalcare 6 gradi, Osservare 3 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Tirare in Sella.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'avanguardia halfling (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (CA), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Osservare (Sag) e Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Le avanguardie halfling non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Bonus CA: Un'avanguardia halfling ottiene un bonus di schivare alla Classe Armatura del personaggio quando è in sella. Questo beneficio viene perso in qualsiasi situazione in cui il personaggio perderebbe il proprio bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Cavalcatura: Un'avanguardia halfling ottiene una cavalcatura appropriata alle risorse della sua comunità di hal-

nare su quali classi deve investire il proprio personaggio e come si sommano i tiri salvezza l'uno con l'altro.

Tutti gli aspetti di ogni classe di prestigio sono bilanciati l'uno con l'altro. Non solo si dovrebbe essere in grado di trovare alcune classi di prestigio che diano soddisfazione (come giocatore o come DM), ma anche combinazioni che funzionano straordinariamente bene insieme in congiunzione con le classi di personaggio dal Manuale del Giocatore o dal Capitolo 1 di questo volume. La combinazione di classi che permette di qualificarsi per una classe di prestigio al più basso livello di personaggio possibile non è sempre la più efficace, anche se è un punto di partenza.

Se si è interessati a creare le proprie classi di prestigio maniali, fare riferimento alla Guida del Dungeon Master.

Soddisfare i requisiti di classe: È possibile per un personaggio acquisire livelli in una classe di prestigio e successivamente essere in una posizione in cui il personaggio non si qualifica più per essere un membro della classe. Un cambiamento di allineamento, livelli persi a causa della morte del personaggio, o la perdita di un oggetto magico che garantiva una capacità importante sono esempi di eventi che possono rendere un personaggio non eleggibile per avanzare ulteriormente in una classe di prestigio.

Se un personaggio non soddisfa più i requisiti per una classe di prestigio, perde il beneficio di qualsiasi privilegio di classe o altra capacità speciale garantito dalla classe. Il personaggio conserva i Dadi Vita ottenuti dall'avanzamento

TABELLA 2-2: AVANGUARDIA HALFLING

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Bonus CA	Speciale
1*	+1	+0	+2	+0	+1	Allerta, bonus a Cavalcare, cavalcatura
2*	+2	+0	+3	+0	+1	Cavalcata difensiva
3*	+3	+1	+3	+1	+2	Carica ininterrotta
4*	+4	+1	+4	+1	+2	Rimanere in sella
5*	+5	+1	+4	+1	+3	Balzare dalla sella
6*	+6	+2	+5	+2	+3	—
7*	+7	+2	+5	+2	+4	Eludere
8*	+8	+2	+6	+2	+4	Attacco in sella completo
9*	+9	+3	+6	+3	+5	—
10*	+10	+3	+7	+3	+5	Svolta rapida

fling. Molte comunità fanno del loro meglio per fornire a un'avanguardia un cane da galoppo o un pony da guerra. Ovviamente, un'avanguardia halfling può scegliere di trovare e addestrare o comprare una cavalcatura più esotica. Vengono anche forniti cibo e finimenti standard, anche se, ancora una volta, il personaggio potrebbe voler comprare attrezzatura perfetta o magica.

I livelli di classe da avanguardia halfling si sommano ai livelli da paladino, druido e ranger per determinare le peculiarità della cavalcatura di un paladino o del compagno animale.

Allerta: Un'avanguardia halfling ottiene Allerta come talento bonus.

Bonus a Cavalcare: Un'avanguardia halfling ottiene un bonus di competenza pari al suo livello di classe a tutte le prove di Cavalcare.

Cavalcata difensiva (Str): Un'avanguardia halfling di 2° livello o superiore conosce i trucchi della cavalcata difensiva. Se non fa niente altro mentre è in sella (non può attaccare o cavalcare sulla difensiva), ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura. Inoltre, la sua cavalcatura ottiene un bonus di +6 m alla velocità, un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura.

Carica ininterrotta (Str): Al 3° livello e oltre, un'avanguardia halfling in sella può caricare attraverso un terreno impervio o quadrati occupati da creature amichevoli effettuando una prova di Cavalcare con CD 15.

Rimanere in sella (Str): Al 4° livello, un'avanguardia halfling in sella diventa capace di rimanere sulla schiena della sua cavalcatura anche durante il movimento o il combattimento, senza subire penalità alle azioni mentre lo fa, effettuando una prova di Cavalcare con CD 20. Mentre rimane sulla schiena della sua cavalcatura, un'avanguardia halfling non subisce alcuna penalità per l'uso di un'arma a distanza mentre la cavalcatura sta compiendo un movimento doppiato o correndo (vedi la descrizione del talento Tirare in Sella, pagina 101 del *Manuale del Giocatore*).

Balzare dalla sella (Str): Un'avanguardia halfling di 5° livello o superiore può scendere e atterrare a fianco della cavalcatura come azione gratuita effettuando una prova di Cavalcare con CD 20. Se è presente un avversario in un quadrato minacciato dall'avanguardia (dopo essere smontata), questa può compiere un attacco in mischia contro quell'avversario, ottenendo un bonus di +2 al tiro per colpire e una penalità di -2 alla Classe Armatura (proprio come se il personaggio stesse compiendo una carica). Questa capacità è utilizzabile solo se la sua cavalcatura si muove a non più del doppio della sua velocità.

Eludere (Str): Al 7° livello, un'avanguardia halfling ottiene la capacità di eludere. Se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge danni dimezzati con un tiro salvezza riuscito, lui invece non subisce alcun danno. Eludere può essere usato solo se l'avanguardia halfling sta indossando un'armatura leggera o nessuna armatura. Un'avanguardia halfling indifesa (come una che è priva di sensi o paralizzata) non ottiene il beneficio della capacità.

Mentre l'avanguardia halfling è in sella, conferisce questa capacità anche alla sua cavalcatura, e quest'ultima è in grado di usare il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi dell'avanguardia halfling oppure il proprio, quale dei due sia maggiore.

Se il personaggio ha già la capacità di eludere, ottiene invece eludere migliorato, e la sua cavalcatura riceve comunque il beneficio di eludere come descritto sopra. Eludere migliorato funziona come eludere, con la differenza che mentre il personaggio non subisce comunque danni con un tiro salvezza sui Riflessi riuscito, subisce però solo danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Attacco in sella completo (Str): Al 8° livello e oltre, un'avanguardia halfling può compiere un attacco completo quando la sua cavalcatura si muove per più di 1,5 metri ma non più di una singola azione di movimento. Il personaggio non può combinare questo attacco completo con un'azione di carica.

Svolta rapida (Str): Un'avanguardia halfling di 10° livello può effettuare una prova di Cavalcare con CD 25 come azione gratuita per costringere la sua cavalcatura a eseguire un cambio di direzione mentre sta correndo o caricando (anche se la cavalcatura deve comunque muoversi almeno per 3 metri in linea retta dopo la svolta per eseguire una carica). La svolta può essere fino a 90 gradi, e la cavalcatura può compiere solo una di queste svolte per round. Se fallisce la prova di Cavalcare, la cavalcatura si muove per 3 metri extra in linea retta e poi perde il resto delle sue azioni in questo turno.

Esempio di avanguardia halfling

Altesta Coppersmith: Halfling ranger 5/avanguardia halfling 5; GS 10; umanoide Piccolo; DV 5d8+10 più 5d8+10; pf 56; Iniz +4; Vel 6 m, 12 m quando in sella; CA 22 (25 quando in sella), contatto 15, colpo alla spirovista 18; Att base +10; Lotta +7; Att +13 in mischia (1d6+2/x3, lancio da cavaliere+1) o +16 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito+1); Att comp +13/+8 in mischia (1d6+2/x3, lancio da cavaliere+1) o +16/+11 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito+1) o +14/+14/+9 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito+1); AS balzare dalla sella; QS compagno animale, stile di combattimento, cavalcata difensiva 2 volte al giorno, nemico prescelto bestie magi-

che +4, nemico prescelto goblinoidi +2, tratti degli halfling rimanere in sella, carica ininterrotta, empatia selvatica; AL LB; TS Temp +10, Rifl +15, Vol +6; For 12, Des 18, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Cavalcare +22, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +8, Osservare +16, Saltare -3, Scalare +3, Sopravvivenza +9; Allerta*, Attacco in Sella, Combattimento in Sella, Resistenza Fisica, Seguire Tracce*, Tirare in Sella, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Balzare dalla sella (Str): Se la cavalcatura di Altesia si muove a non più del doppio della sua velocità, lei può smontare come azione gratuita effettuando una prova di Cavalcare con CD 20, poi compiere un attacco in mischia contro un avversario che sta minacciando. Ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura (proprio come se stesse compiendo una carica).

Compagno animale (Str): Altesia ha un cinghiale come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 271 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che Altesia può gestirlo come azione gratuita (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Stile di combattimento (Str): Altesia ha selezionato tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Cavalcata difensiva (Str): Quando non fa nient'altro se non cavalcare il suo cinghiale, Altesia ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura. Il cinghiale ottiene un bonus di +6 metri alla velocità, un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di schivare +4 alla CA.

Nemico prescelto (Str): Altesia ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro le bestie magiche. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro le bestie magiche.

Contro i goblinoidi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti degli halfling (Str): Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura; bonus di +1 al tiro per colpire con armi da lancio e fiende.

Rimanere in sella (Str): Altesia può rimanere sulla schiena della sua cavalcatura anche durante il movimento o il combattimento, senza subire penalità alle azioni mentre lo fa, effettuando una prova di Cavalcare con CD 20. Mentre rimane sulla schiena della sua cavalcatura, Altesia non subisce alcuna penalità per l'uso di un'arma a distanza mentre la cavalcatura sta compiendo un movimento raddoppiato o correndo.

Carica ininterrotta (Str): Mentre è in sella, Altesia può caricare attraverso un terreno impervio o quadretti occupati da creature amichevoli effettuando una prova di Cavalcare con CD 15.

Empatia selvatica (Str): Altesia può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+5 oppure 1d20+1 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Proprietà: Corazza di piastre in mitral +1, arco lungo composto Piccolo+1 (bonus di For +1), lancia da cavaliere Piccolo+1, mantello della resistenza +2, anello dell'armatura naturale+1, spadone perfetto Piccolo.

BERSERKER FURIOSO

La furia cieca del tuono e l'imprevedibilità degli slaidi confluiscano nell'animo del berserker. A differenza di molti altri personaggi, costui non combatte per qualche nobile scopo o per sconfiggere l'odiato nemico. Questi sono semplici pretesti: è il brivido del combattimento ad attrarlo. Per il berserker furioso, la follia della battaglia è come una droga: deve trovare sempre nuovi scontri per placare la sua sete di sangue.

Lungo i confini delle terre selvagge e nei reami più malvagi del mondo, i berserker furiosi spesso sono a capo di bande di guerra che includono vari tipi di personaggi... e anche altri berserker furiosi. Alcuni di questi gruppi si danno al bandirismo e al brigantaggio mentre altri fungono da mercenari specializzati. Quale che sia la loro origine, queste bande di guerra vengono attratte da situazioni di instabilità e di conflitto, dato che le guerre e le ribellioni sono il loro pane quotidiano. Senza dubbio l'arrivo di un berserker furioso è un evidente segnale di sventura.

La vocazione del berserker furioso non è adatta alla maggior parte degli avventurieri (fatto di cui tutti i pacifisti sulla faccia della terra dovrebbero essere grati). Dato il loro tradizionale amore per le battaglie, gli occhi e i mezzocchi barbari adottano più di frequente questa classe di prestigio, anche se umani e nani barbari potrebbero trovarla interessante. Gli elfi sembrerebbero buoni candidati data la loro natura caotica, ma la predilezione elfica per le arti e la compostezza mal si concilia con la poca stima di sé propria del berserker furioso. Gli incantatori e i monaci non diventano quasi mai berserker furiosi.

I PNG berserker furiosi spesso guidano bande di guerra o di razza tribali composte da guerrieri, barbari o altri personaggi marziali. Alcuni si accordano con tribù umanoidi o perfino di giganti, ma non tutti i berserker furiosi volgono al male la loro forza caotica. Alcuni hanno trovato casa in piccoli villaggi o in aree rurali, e agiscono come membri delle difese dell'insediamento. Tuttavia, molte persone stanno alla larga anche da questi berserker furiosi ben intenzionati ed essi spesso si ritrovano a vagare da soli nelle terre selvagge.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un berserker furioso, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Attacco Poteroso, Incalzare, Ira Distruttiva*, Ira Intimidatoria*.

*Nuovi talenti presentati nel Capitolo 3 di questo volume.

Abilità di classe

Le abilità di classe del berserker furioso (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del berserker furioso.

Competenza nelle armi e nelle armature: I berserker furiosi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Furia (Str): Un berserker furioso può infuriarsi durante il combattimento. Mentre è infuriato, ottiene un bonus di +6 alla Forza e, se compie un'azione di attacco completo, ottiene un singolo attacco extra ogni round con il suo bonus più alto. (Quest'ultimo effetto non è cumulativo con velocità né con altri effetti che garantiscono attacchi aggiuntivi). Tuttavia, subisce anche una penalità di -4 alla CA e subisce 2 danni non letali per round. La furia dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del berserker furioso. Per interrompere la furia prima che termini la sua durata, il personaggio può tentare un tiro salvezza sulla Volontà CD con 20 una volta per round come azione gratuita. Il successo indica che la furia termina immediatamente; il fallimento che continua. Gli effetti della furia si sommano a quelli di qualsiasi capacità d'ira che il personaggio possa avere.

Al 1° livello, il personaggio può infuriarsi una volta al giorno. In seguito, ottiene un'utilizzo al giorno aggiuntivo di questa capacità per ogni due livelli da berserker furioso che acquisisce (ma non può usare la capacità più di una volta ad ogni incontro). Il personaggio può infuriarsi come azione gratuita. Anche se non richiede tempo, può farlo solo durante il suo turno, e non in risposta a un'altra azione. Inoltre, se subisce danni in seguito a un attacco, un incantesimo, una trappola o qualsiasi altra fonte, si infuria automaticamente all'inizio della propria azione successiva, purché possieda ancora un'utilizzo al giorno di questa capacità. Per evitare di infuriarsi in risposta a un effetto provo-

catorio, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + danni subiti dalla sua ultima azione) all'inizio del suo turno successivo.

Mentre è infuriato, il personaggio non può utilizzare nessuna abilità basata su Carisma, Destrezza o Intelligenza (ad eccezione di Intimidire), l'abilità Concentrazione, né alcuna capacità che richieda pazienza o concentrazione, non può lanciare incantesimi, bere pozioni, attivare oggetti magici o leggere pergamene. Può utilizzare qualsiasi talento tranne Maestria in Combatti-

mento, i talenti di creazione oggetto o i talenti di metamagia. Può utilizzare normalmente la sua capacità speciale di fare infuriare (vedi sotto).

Per la durata della furia, il berserker furioso deve attaccare con tutte le sue forze coloro che percepisce come nemici. Se i nemici dovessero finire prima del termine della furia, la sua furia prosegue. Deve quindi attaccare la creatura più vicina (determinarla casualmente nel caso che diversi potenziali avversari si trovino alla stessa distanza) e combattere quell'avversario senza alcun riguardo per amicizia, innocenza o salute (quella del bersaglio o la propria).

Al termine della furia, il berserker furioso è affaticato (penalità di -2 a Forza e Destrezza, impossibilità di caricare o coerere) per la durata dell'incontro. Se il personaggio è ancora sotto l'effetto di una capacità d'ira, la condizione di affaticamento non si applica fino a che non termina l'ira, e a quel punto il personaggio sarà esausto, non semplicemente affaticato.

Duro a Morire: Un berserker furioso ottiene Duro a Morire come talento bonus anche se non soddisfa i prerequisiti.

Incalzare supremo: Al 2° livello e oltre, un berserker furioso può muoversi di 1,5 metri tra un attacco e l'altro sfruttando i talenti Incalzare o Incalzare Potenziato. Egli è comunque limitato a una tale modifica per round, e pertanto non può utilizzare questa capacità durante un round nel quale si sia già mosso di 1,5 metri.

Furia immortale (Str): Al 4° livello e oltre, un berserker furioso può farsi beffe della morte e dell'essere privo di sensi mentre è infuriato. Per tutto il tempo in



Berserker furioso

TABELLA 2-3: BERSERKER FURIOSO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Duro a Morire, furia 1 volta al giorno
2*	+2	+3	+0	+0	Incalzare supremo
3*	+3	+3	+1	+1	Furia 2 volte al giorno
4*	+4	+4	+1	+1	Furia immortale
5*	+5	+4	+1	+1	Attacco Poderoso migliorato, furia 3 volte al giorno
6*	+6	+5	+2	+2	Fare infuriare 1 volta al giorno
7*	+7	+5	+2	+2	Furia 4 volte al giorno
8*	+8	+6	+2	+2	Fare infuriare 2 volte al giorno, furia superiore
9*	+9	+6	+3	+3	Furia 5 volte al giorno
10*	+10	+7	+3	+3	Attacco Poderoso supremo, fare infuriare 3 volte al giorno, furia instancabile

cui continua la sua furia, non viene considerato inabile a 0 punti ferita, né viene considerato morente da -1 a -9 punti ferita. Anche se ridotto a -10 punti ferita o meno, continua a combattere normalmente fino a che non termina la furia. A quel punto, gli effetti delle ferite si applicano normalmente se non sono state curate. Questa capacità non previene la morte dovuta a danni massicci o a effetti di incantesimi quali *distraggere i viventi* o *disintegrazione*.

Attacco Poderoso migliorato: A partire dal 5° livello, un berserker furioso ottiene un bonus di +3 ai tiri per i danni in mischia per ogni penalità di -2 che subisce al tiro per colpire in mischia, quando utilizza il talento *Attacco Poderoso* (o +3 per ogni penalità di -1 se impugna un'arma a due mani che non sia un'arma doppia). Questo beneficio non si somma ai normali effetti dell'*Attacco Poderoso*.

Fare infuriare (Sop): A partire dal 6° livello, un berserker furioso può fare infuriare i suoi alleati quando sia egli stesso in preda alla furia. Quando utilizza questa capacità, tutti gli alleati consententi entro 3 metri da lui ottengono benefici e svantaggi della furia, come se avessero essi stessi questa capacità. La furia degli alleati dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del berserker furioso, a prescindere dal fatto che gli alleati rimangano entro 3 metri da lui.

Un berserker furioso ottiene un'utilizzo al giorno aggiuntivo di questa capacità per ogni due livelli da berserker furioso aggiuntivi che acquisisce, anche se questa capacità può comunque essere usata solo una volta per ogni incontro.

Furia superiore (Str): A partire dall'8° livello, il bonus alla forza del personaggio durante la furia diventa +10 invece di +6.

Attacco Poderoso supremo: Un berserker furioso di 10° livello ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni in mischia per ogni penalità di -1 che subisce al tiro per colpire in mischia quando usa il talento *Attacco Poderoso* (o +4 per ogni penalità di -1 se impugna un'arma a due mani che non sia un'arma doppia). Questo beneficio non si somma agli effetti di *Attacco Poderoso* o *Attacco Poderoso migliorato*.

Furia instancabile: Un berserker furioso di 10° livello non diventa più affaticato dopo una furia, anche se subisce comunque i danni non letali per ogni round di durata.

Esempio di berserker furioso

Shanna Furiesdottre: Umana barbara 6/berserker furiosa 8; GS 14; umanoide Medio; DV 4d12+12 pf 8d12+16; pf 119; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21, contatto 11, colpo alla sprovvista 21; Att base +14; Lotta +19; Att +21 in mischia (2d6+9/19-20, spadone+2) o +16 a distanza (1d6+5, giavellotto perfetto); Att comp +21/+16/+11 in mischia (2d6+9/19-20, spadone+2) o +16 a distanza (1d6+5, giavellotto perfetto); QS furia 4 volte al

giorno, ira 2 volte al giorno; AL CN; TS Temp +13, Rafi +5, Vol +5; For 20, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Cavalcare +18, Intimidire +16, Nuotare +10, Saltare +14, Scalare +12; Attacco Poderoso, Duro a Morire³, Incalzare, Ira Distruttiva, Ira Intimidatoria, Schivare, Speculare Migliorato.

Furia (Str): Mentre è infuriata, Shanna ottiene un bonus di +10 alla Forza e un singolo attacco extra con un bonus di +25, se compie un'azione di attacco completo. Subisce una penalità di -4 alla Classe Armatura e subisce 2 danni non letali ogni round. La furia dura 5 round, o 7 round se è anche in preda all'ira. Se subisce danni e le rimangono ancora utilizzi di furia superiore per quel giorno, cade in preda a una furia superiore come azione gratuita durante il suo turno successivo a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + danni). Mentre è infuriata, deve attaccare i nemici, oppure una creatura a caso se i nemici sono finiti. Non viene considerata inabile se ha 0 punti ferita né incapacitata con meno di -1 punti ferita. Anche se è al di sotto di -9 punti ferita, non muore fino a che non termina la furia.

Attacco Poderoso migliorato: Shanna ottiene un bonus di +3 ai tiri per i danni in mischia per ogni penalità di -1 che subisce al tiro per colpire, quando utilizza il talento *Attacco Poderoso*.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Shanna non può essere attaccata ai fianchi se non da un ladro almeno di 10° livello.

Fare infuriare (Sop): Mentre è infuriata, tutti gli alleati entro 3 metri da Shanna ottengono benefici e svantaggi della furia, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17. La loro furia dura 6 round (oppure 8 round se Shanna è in preda all'ira), anche se si allontanano da lei.

Ira (Str): +4 a For, +4 a Cos, +2 a tiri salvezza sulla Volontà, -2 a CA fino a 7 round.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Shanna ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Schivare prodigioso (Str): Shanna può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente le permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colta alla sprovvista.

Proprietà: Spadone+2, armatura completa in mithral+1, guanti del potere arcaico+2, amuleto dell'armatura nazionale+1, 4 giavellotti perfetti.

CACCIATORE DI MORTI

Il cacciatore di morti è il nemico giurato di tutti i non morti. È in grado di passare notti su notti a seguire le tracce dei non morti fino alle loro tane per ripulire la terra dalla loro orrida presenza.

Il cacciatore di morti possiede molti strumenti da utilizzare nella lotta contro queste creature. Le sue abilità con le armi rivalgono con quelle di un guerriero, ma le capacità speciali e gli incantesimi che possiede lo mettono in contatto con le più potenti energie positive. Molti cacciatori di morti sono chierici o paladini. Guerrieri, ranger, monaci, druidi e barbari possono a loro volta diventare ottimi cacciatori di morti, e anche ladri e bardi possono combinare le loro abilità di sotterfugio per trasformarsi in nemici letali che i non morti non vedono neanche arrivare. Stregoni e maghi (specialmente se dotati di qualche livello come chierici o paladini) hanno molti vantaggi quando si trovano a combattere con i non morti, e non dovrebbero quindi essere trascurati come potenziali cacciatori di morti.

Come PNG, i cacciatori di morti sono persone silenziose e solitarie, costantemente ossessionate dalla loro missione. Di solito hanno una sofferta storia passata che li ha condotti a odiare i non morti per qualche motivo personale, ma sono pochi quelli disposti a raccontarla a coloro che incontrano vagando di città in città. In quei posti dove gli spiriti sono particolarmente irrequieti e numerosi i morti che camminano sulla terra, i cacciatori di morti si organizzano in ordini segreti come la Casa della Morte per unire le proprie forze e attaccare il nemico assieme.

Dado Vita: ds.

Requisiti

Per diventare un cacciatore di morti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.
Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi.

Speciale: Capacità di scacciare non morti.

Speciale: Cicatrice di non vita: Il personaggio deve aver perso un livello o avere avuto un punteggio di caratteristica risucchiato permanentemente da una creatura non morta. Anche se la perdita è stata in seguito compensata dalla magia, questa è la cicatrice di non vita che hanno tutti cacciatori di morti.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cacciatore di morti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag) e Professione (Sag).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore di morti.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori di morti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi:

A partire dal 1° livello, un cacciatore di morti acquisisce la capacità di lanciare un certo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, un cacciatore di morti deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cacciatore di morti con una Saggezza



Cacciatore di morti

TABELLA 2-4: CACCIATORE DI MORTI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1*	+1	+2	+0	+0	Individuazione dei non morti	0	—	—	—
2*	+2	+3	+0	+0	Punire non morti 1 volta al giorno	1	—	—	—
3*	+3	+3	+1	+1	Ignorare il tocco della morte	1	0	—	—
4*	+4	+4	+1	+1	—	1	1	—	—
5*	+5	+4	+1	+1	Vera morte	1	1	0	—
6*	+6	+5	+2	+2	Punire non morti 2 volte al giorno, Scacciare Extra	1	1	1	—
7*	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8*	+8	+6	+2	+2	Scarica di energia positiva	2	1	1	1
9*	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10*	+10	+7	+3	+3	Punire non morti 3 volte al giorno, sigillo della vita	2	2	2	1

di 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei cacciatori di morti sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza (se ne ha uno) del cacciatore di morti. Quando il cacciatore di morti ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello di incantesimi (ad esempio, incantesimi di 1° livello per un cacciatore di morti di 1° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimi.

La lista degli incantesimi del cacciatore di morti compare di seguito; ha accesso a qualsiasi incantesimo della lista e può scegliere liberamente quali preparare. Un cacciatore di morti prepara e lancia incantesimi esattamente come un chierico (anche se un cacciatore di morti non può perdere un incantesimo per lanciare al suo posto un incantesimo *avant*).

Individuazione dei non morti (Mag): A Volontà, un cacciatore di morti può usare *individuazione dei non morti*, come se lanciasse l'incantesimo omonimo.

Punire non morti (Sop): Una volta al giorno, un cacciatore di morti di 2° livello o superiore può tentare di punire i non morti con un normale attacco in mischia. Aggiunge il suo modificatore di Saggezza (se è positivo) al proprio tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello. Per esempio, un cacciatore di morti di 8° livello armato di spada lunga infliggerebbe 1d8+8 danni, più gli eventuali bonus aggiuntivi per la Forza e per gli effetti magici da applicare normalmente. Se un cacciatore di morti accidentalmente punisce una creatura che non sia un non morto, la punizione non ha effetto ma viene comunque consumata per quel giorno. Nota: Un paladino/cacciatore di morti può sia punire il male che sanare i non morti nello stesso giorno, potenzialmente contro lo stesso bersaglio (se si tratta di un non morto malvagio).

Ignorare il tocco della morte (Str): Un cacciatore di morti di 3° livello o superiore applica il suo modificatore di Saggezza (se positivo) come bonus aggiuntivo a tutti i tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi utilizzati dai non morti. Questo bonus si somma al modificatore di Saggezza già applicato ai tiri salvezza sulla Volontà.

Vera morte (Sop): Un non morto ucciso da un cacciatore di morti di 5° livello o superiore, mediante attacchi in mischia oppure incantesimi, non può più essere rianimato come non morto. Viene distrutto per sempre.

Scacciare Extra: Al 6° livello, un cacciatore di morti riceve *Scacciare Extra* come talento bonus. Questo beneficio consente al cacciatore di scacciare non morti quattro volte in più al giorno rispetto al normale. È cumulativo con qualsiasi capacità di scacciare che il personaggio ha da un'altra classe.

Scarica di energia positiva (Sop): Al costo di due normali tentativi di scacciare, un cacciatore di morti almeno di 8° livello può sfruttare un'azione standard per generare una scarica di energia positiva che infligge 1d6 danni per livello di classe a tutte le creature non morte entro 6 metri. I non morti hanno diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello di classe del cacciatore + modificatore di Car del cacciatore) per dimezzare i danni.

Sigillo della vita (Sop): Un cacciatore di morti di 10° livello non può perdere livelli come conseguenza di effetti di risucchio di energia (anche se la morte comporta comunque la perdita di livello, come anche gli altri effetti di risucchio di livelli o di esperienza).

Lista di incantesimi del cacciatore di morti

I cacciatori di morti scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: arma magica, cura ferite leggere, nascondersi ai non morti, pietra magica, rimuovi paura.

2° livello: cura ferite moderate, fiamma perenne, forza del terrore, rimuovi paralisi, ristorare inferiere, scaricamento.

3° livello: cura ferite gravi, fermare non morti, luce diurna, luce incandescente, parlare con i morti, protezione dagli elementi.

4° livello: arma distruttiva, cura ferite critiche, interdizione alla morte, libertà di movimento, ristorare.

Esempio di cacciatore di morti

Torga ("Colei Che È Ritornata") Ungart: Umana paladina 5/cacciatrice di morti 8; GS 13; umanoide Medio; DV 5d10+10 più 8d8+16; pf 90; Iniz +0; Vel 6 m; CA 22, contatto 10, colpo alla sprovvista 22; Att base +13; Lotta +18; Att +21 in mischia (1d8+7, mazza pesante del tocco fantasma+2) o +14 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5)); Att comp +21/+16/+11 in mischia (1d8+7, mazza pesante del tocco fantasma+2) o +14/+9/+4 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5)); AS scarica di energia positiva, punire il male 2 volte al giorno, punire non morti 1 volta al giorno, scacciare non morti 9 volte al giorno; QS aura di coraggio, aura di bene, individuazione del male, individuazione dei non morti, grazia divina, salute divina, imposizione delle mani, calvarata speciale, ignorare il tocco della morte, vera morte; AL LB; TS Temp +14. Rifl +7. Vol +9; For 20, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 15, Car 14.

Abilità e talenti: Cavalcare +11, Conoscenze (religioni) +6, Saltare +0; Arma Focalizzata (mazza), Attacco Poderoso, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra^a, Vendetta Divina^a, Volontà di Ferro.

^aNuovo talento descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Scarica di energia positiva (Sop): Al costo di due tentativi di scacciare come azione standard, Torga può infliggere 5da danni a tutti i non morti entro 30 metri (Riflessi CD 18 dimezza).

Punire il male (Sop): Torga può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Punire non morti (Sop): Come punire il male, ma funziona contro i non morti e fornisce un bonus di +2 al tiro per colpire, e un bonus di +8 al tiro per i danni. Torga può usare punire il male e punire i non morti in un singolo attacco (contro una creatura non morta malvagia) se lo desidera.

Scacciare non morti (Sop): Torga scaccia non morti come un chierico di 2° livello.

Aura di coraggio (Sop): Torga è immune alla paura (sia magia che non). Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Torga (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 5° livello.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Individuazione dei non morti (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Torga ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Torga è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mummia e la licanropia.

Imposizione delle mani (Sop): Torga può curare 10 punti ferita al giorno.

Cavalcatura speciale (Mag): La cavalcatura speciale di Torga è un cavallo da guerra pesante (vedi pagina 50 del *Manuale del Giocatore*) che ha +2 Dadi Vita, un bonus di +4 all'armatura naturale, Forza +1 ed eludere migliorato. Torga ha un legame empatico con la cavalcatura e può condividere con essa gli incantesimi e i tiri salvezza. Può chiamare la sua cavalcatura una volta al giorno per un periodo di tempo fino a 10 ore come azione di round completo.

Ignorare il tocco della morte (Str): Torga ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi utilizzati dai non morti.

Vera morte (Sop): I non morti uccisi da Torga in mischia oppure con incantesimi non possono più essere rianimati come non morti.

Incantesimi da cacciatore di morti preparati (3/2/1/1): tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo: 1°-arma magica, cura ferite leggere, nascondersi ai non morti; 2°-cura ferite moderate, ritirare inferno; 3°-due giorni; 4°-interdizione alla morte.

Incantesimi da paladino preparati (1): tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo: 1°-benedire un'arma.

Proprietà: Mazza pesante del tocco fantasma +2, armatura completa +1, scudo pesante di metallo +1, talismano della saggezza +2, mantello del carisma +2, guanti del potere orchesco +2, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5), 20 frecce.

CACCIATORE OSCURO

I cacciatori oscuri si specializzano nel rintracciare ed eliminare le creature nelle buie caverne serpeggianti del

Sottosuolo, spesso proteggendo comunità sotterranee o le popolazioni che si guadagnano da vivere sotto terra (come i minatori o i cacciatori). Sfruttano la furtività, le imboscate e l'inganno per separare i nemici e rimuoverli uno ad uno. Una tipica strategia consiste nell'individuare il nemico, poi nascondersi contro una vicina parete di terra o pietra. Il cacciatore oscuro quindi attende che il nemico gli passi vicino, balzando allo scoperto per attaccarlo quando il bersaglio meno se lo aspetta. Un cacciatore oscuro sfrutta le sue conoscenze del terreno sotterraneo per trovare le aree migliori per creare fosse, crolli e valanghe, che spesso gli permettono di eliminare il nemico senza dover impugnare l'ascia. Se un cacciatore oscuro è in minoranza, si ritira nell'oscurità, nascondendosi fino a che non riesce a sorprendere bersagli individuali.

Siccome trascorrono così tanto tempo nelle dure zone selvagge delle caverne e grotte, i cacciatori oscuri sono in parte ostracizzati da altri membri della società. Molti individui vivono in mezzo ad altri della loro specie, così che l'esistenza radicata del cacciatore oscuro sembra un'aberrazione sociale. Comunque, si deve considerare un grande onore proteggere il clan dagli attacchi, quindi ai cacciatori oscuri viene dimostrato rispetto. Niente di tutto questo interessa l'individuo, che si preoccupa ben poco di cosa pensino gli altri; trova uno scopo in ciò che fa ogni volta che sconfigge l'ennesimo nemico. Preferisce lavorare da solo, ma sa anche che la collaborazione con altri ha i suoi vantaggi.

I ranger sono i personaggi che con più probabilità diventano cacciatori oscuri. Sono comuni anche druidi, ladri e guerrieri. Le tribù ferine di nani barbarici a volte producono cacciatori oscuri, che seguono le tracce dei loro nemici in silenzio e poi esplodono in azione una volta che la preda cade nell'imboscata. I mezzorchi sono ottimi cacciatori oscuri, poiché possono spesso essere trovati ai margini della società in ogni caso. Gli elfi, con il loro perenne odio per i drow, a volte seguono questo cammino.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cacciatore oscuro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (costruire trappole) 5 gradi, Conoscenze (dungeon) 2 gradi, Muoversi Silenziosamente 2 gradi, Sopravvivenza 2 gradi.

Talenti: Combattere alla Cieca, Seguire Tracce.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cacciatore oscuro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Disattivare Congegni (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cacciatore oscuro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cacciatori oscuri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Esperto minatore migliorato (Str): Un cacciatore oscuro ottiene la capacità di esperto minatore posseduta dai nani (vedi pagina 14 del *Manuale del Giocatore*) oppure, se il personaggio possiede già questa capacità, aumenta il suo bonus da +2 a +4 nelle prove per individuare strane opere in muratura, quali pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni, pendenze di pietra, soffitti di pietra precari e simili. Questo bonus si applica anche alle prove di Cercare per trovare trappole di pietra.

Scurovisione potenziata (Str): I cacciatori oscuri trascorrono la maggior parte della loro esistenza nelle caverne più buie che possono trovare. Man mano che le abilità di un cacciatore oscuro migliorano, la sua comprensione quasi mistica delle caverne profonde affina la sua innata acutezza visiva. Se un cacciatore oscuro non possiede già la scurovisione quando raggiunge il 2° livello, la ottiene con un raggio di azione di 9 metri. Se possedeva già la scurovisione, aggiunge 9 metri al raggio di azione. Una volta che il cacciatore oscuro raggiunge il 4° livello, il raggio di azione della sua scurovisione aumenta di altri 9 metri.

Questo bonus si somma ad altre capacità naturali o soprannaturali che migliorano la scurovisione, ma non fa nulla per migliorare la scurovisione garantita dalla magia.

Qualsiasi condizione che faccia perdere al personaggio la sua normale scurovisione provoca anche il fallimento della scurovisione potenziata.

Attacco furtivo (Str): Se un cacciatore oscuro può cogliere un avversario quando è incapace di difendersi

Cacciatore oscuro



in modo efficace dai suoi attacchi, può colpire un punto vitale per danni aggiuntivi. Ogni volta che al bersaglio del cacciatore oscuro sarebbe negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che il bersaglio in realtà abbia o meno un bonus di Destrezza), l'attacco del cacciatore oscuro infligge 1d6 danni aggiuntivi. Se un cacciatore oscuro dovesse mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni aggiuntivi non vengono moltiplicati.

Richiede precisione e perspicacia colpire un punto vitale, quindi gli attacchi a distanza possono essere considerati attacchi furtivi solo se il bersaglio è entro 9 metri.

Con un manganello o un colpo senz'armi, un cacciatore oscuro può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece di danni letali. Non può usare un'arma che infligge danni letali per infliggere danni non letali in un attacco furtivo, neppure con la normale penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della propria arma allo scopo di eseguire un attacco furtivo.

Un cacciatore oscuro può compiere attacchi furtivi solo contro creature viventi con anatomie distinguibili: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee sono privi di aree vitali da attaccare. Tutte le creature immuni ai colpi critici non sono vulnerabili agli attacchi furtivi. Il cacciatore oscuro deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da poter individuare un punto vitale e deve essere in grado di raggiungere quel punto. Un cacciatore oscuro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali siano oltre la sua portata.

Se un cacciatore oscuro ottiene un bonus agli attacchi furtivi da un'altra fonte (come livelli da ladro), i danni aggiuntivi si sommano.

Colore della

pietra (Sop):

Quando è entro

1,5 metri da una

parete di pietra o

di terra, un cacciatore oscuro può

assumere la colorazione della pietra

e può sembrare

che si mescoli

nella superficie

della parete. Per

tutto il tempo in

cui il cacciatore

oscuro rimane entro

1,5 metri dalla parete,

ottiene un bonus di cir-

costanza +10 alle prove

di Nascondersi e può

riuscire a nascondersi

alla vista pur essendo

all'aperto senza in-

terità avere nulla dietro

cui nascondersi.

Attacco mortale (Str):

Se un cacciatore oscuro

studia la sua vittima per 3 round

e poi compie un attacco furtivo con

un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo ha l'effetto aggiuntivo di poter paralizzare oppure uccidere il bersaglio (a scelta del cacciatore oscuro). Mentre studia il bersaglio, il cacciatore oscuro può intraprendere altre azioni purché la sua attenzione rimanga concentrata sul bersaglio e quest'ultimo non individui il cacciatore oscuro o lo riconosca come nemico. Se la vittima di un tale attacco fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del cacciatore oscuro + modificatore di Int del cacciatore oscuro) contro l'effetto di uccisione, morte, se fallisce il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, la mente e il corpo della vittima diventano debilitati, rendendola indifesa e incapace di agire per 1d6 round più 1 round per ogni livello del cacciatore oscuro. Se la vittima effettua con successo il tiro salvezza, l'attacco è solo un normale attacco furtivo. Una volta che il cacciatore oscuro ha completato i 3 round di studio, deve compiere l'attacco mortale entro i successivi 3 round. Se viene tentato un attacco mortale e fallisce (la vittima supera il suo tiro salvezza) oppure se il cacciatore oscuro non sferma l'attacco entro 3 round dal compimento dello studio, sono necessari altri 3 round di studio prima che possa tentare un altro attacco mortale.

TABELLA 2-5: CACCIATORE OSCURO

Ulvolo	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+0	+2	+0	Esperto minatore migliorato
2*	+2	+0	+3	+0	Scurvisione potenziata
3*	+3	+1	+3	+1	Attacco furtivo +1d6
4*	+4	+1	+4	+1	Colore della pietra
5*	+5	+1	+4	+1	Attacco mortale

Esempio di cacciatore oscuro

Baltha l'Implacabile: Nana ranger 5/cacciatrice oscura 5; GS 10; umanoide Medio; DV 5d8+15 più 5d8+15; pf 75; Iniz +1; Vel 6 m; CA 17, contatto 11, colpo alla sprovvista 16; Att base +10; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+3/17-20, spada lunga+1) o +12 a distanza (1d4+1/19-20, balestra a mano anafema degli elfi+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+1 17-20, spada lunga+1) o +12/+7 in mischia (1d8+1, 17-20, spada lunga+1) e +11 in mischia (1d4+1/19-20, balestra a mano anafema degli elfi+1); o +12 a distanza (1d4+1/19-20, balestra a mano anafema degli elfi+1); AS attacco mortale, attacco furtivo +1d6; QS compagno animale, scurvisione 27 metri, tratti dei nani, nemico prescelto elfi +4, nemico prescelto aberrazioni +2, esperto minatore migliorato, colore della pietra, empatia selvatica; AL N; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +2; For 15, Des 13, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire trappole) +14, Ascoltare +13, Conoscenze (dungeon) +14, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +13, Sopravvivenza +13; Arma Focalizzata (spada lunga), Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Critico Migliorato (spada lunga), Resistenza Fisica, Seguire Tracce[®].

Attacco mortale (Str): Se Baltha studia la sua vittima per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da

mischia, può paralizzare la vittima per 1d6+5 round o uccidere la vittima (Tempra CD 16 nega).

Compagno animale (Str): Baltha ha un topo crudele come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 17 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che Baltha può gestirlo come azione gratuita (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Stile di combattimento (Str): Baltha ha selezionato il combattimento a due armi. Acquisisce il talento Combattere con Due Armi nonostante non abbia il punteggio di Destrezza richiesto.

Tratti dei nani (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere all'essere spinto o sbilanciato; bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi ed effetti magici; bonus di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +4 a CA contro giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare legate a pietra o metallo.

Nemico prescelto (Str): Baltha ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli elfi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli elfi.

Contro le aberrazioni, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Esperto minatore migliorato (Str): Baltha ha un bonus di +4 alle prove per individuare strane opere in muratura, comprese trappole di pietra.

Colore della pietra (Sop): Baltha ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi e può nascondersi in piena vista quando è entro 1,5 metri da una parete di pietra o terra.

Empatia selvatica (Str): Baltha può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+3 oppure 1d20-1 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Proprietà: Conazza di piovra in mischia+1, spada lunga+1, balestra a mano anafema degli elfi+1, pozione di cura ferite moderate.

CANTORE DELLA LAMA

I cantori della lama sono elfi che hanno mescolato arte, schermo e magia arcaica in un insieme armonico. In battaglia, i loro armoniosi movimenti e le loro tattiche raffinate nascondono dietro la loro eleganza una micidiale accuratezza marziale.

I guerrieri/maghi multitalenti sono i candidati più ovvi per questa classe di prestigio, per quanto qualsiasi elfo che sappia maneggiare un'arma da guerra e lanciare incantesimi arcani possa diventare un cantore della lama. Si ha notizia di ranger/maghi, ladri/maghi e persino bardi cantori della lama.

I cantori della lama incutono grande rispetto nella maggior parte delle comunità elfiche, e i PNG cunosci della lama di norma svolgono il ruolo di guardiani itineranti e campioni della comunità elfica.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cantore della lama, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Acrobazia 2 gradi, Concentrazione 4 gradi, Equilibrio 2 gradi, Intrattenere (canto) 2 gradi, Intrattenere (danza) 2 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga o stocco), Incantare in Combattimento, Maestria in Combattimento, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani da 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cantore della lama (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenza (arcano) (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cantore della lama.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cantori della lama non ottengono alcuna competenza nelle armi. Ottengono la competenza nelle armature leggere ma non negli scudi.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello dispari acquisito nella classe del cantore della lama, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto, se non un aumentato livello effettivo dell'incantatore. Se un incantatore aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un cantore della lama, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello ai fini di determinare gli incantesimi al giorno.

Stile del canto della lama (Str): Quando impugna una spada lunga o uno stocco in una mano (e nulla nell'altra), un

cantore della lama ottiene un bonus di schivare alla Classe Armatura pari al suo livello di classe, fino a un massimo del suo bonus di Intelligenza. Se il cantore della lama indossa un'armatura media o pesante, perde tutti i benefici dello stile del canto della lama.

Cantore della lama

Canto magico inferiore (Str): Quando

impugna una spada lunga o uno stocco in una mano (e nulla nell'altra), un cantore della lama di 2° livello o superiore può prendere 10 quando effettua una prova di Concentrazione per lanciare sulla difensiva.

Canto di celerità (Str): Una volta al giorno, un cantore della lama di 4° livello o superiore può rendere rapido un singolo incantesimo fino al 2° livello, come se avesse usato il talento Incantesimi Rapidi, ma senza alcuna modifica al livello effettivo o al tempo di lancio dell'incantesimo. Può usare questa abilità solo quando impugna una spada lunga o uno stocco in una mano (e nulla nell'altra). All'8° livello e oltre, può rendere rapido un singolo incantesimo fino al 4° livello.

Canto magico superiore (Str): Un cantore della lama di 6° livello o superiore ignora le probabilità di fallimento incantesimi arcani quando indossa un'armatura leggera.

Canto di collera (Str): Quando un cantore della lama di 10° livello compie un attacco completo con una spada lunga o uno stocco in una mano (e nulla nell'altra), può compiere un attacco extra in un round al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco compiuto in quel round subiscono una penalità di -2. Questa penalità si applica per 1 round, quindi può anche influenzare gli attacchi di opportunità che il cantore della lama potrebbe compiere prima della sua azione successiva.

Esempio di cantore della lama

Vilya Sorrowleaf: Mezzelfa maga 6/guerriera 2/cantore della lama 4; GS 12; umanoide Medio; DV 6d+4+6 più 2d10+2 più 4d8+4; pf 56; Int 1; Vel 9 m; CA 19 (15 senza armatura magica), contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +9; Lotta +11; Att +14 in mischia (1d6+2/18-20, stocco+2); Att comp

TABELLA 2-6: CANTORE DELLA LAMA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+0	+2	+2	Stile del canto della lama	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+2	+0	+3	+3	Canto magico inferiore	—
3°	+3	+1	+3	+3	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+4	+1	+4	+4	Canto di celerità (2°)	—
5°	+5	+1	+4	+4	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+6	+2	+5	+5	Canto magico superiore	—
7°	+7	+2	+5	+5	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+8	+2	+6	+6	Canto di celerità (4°)	—
9°	+9	+3	+6	+6	—	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+10	+3	+7	+7	Canto di collera	—

+14/+9 in mischia (tdo+2/18-20, stocco+2); QS stile del canto della lama, tratti dei mezzelfi, canto magico inferiore, visione crepuscolare, canto di celerità 1 volta al giorno; AL CB; TS Temp +2, Rifl +7, Vol +11; For 14, Des 13, Cos 12, Int 22, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Ascoltare +1, Cercare +7, Concentrazione +10, Conoscenze (arcano) +7, Diplomazia +1, Equilibrio +7, Intrattenere (canto) +1, Intrattenere (danza) +1, Osservare +1, Raccogliere Informazioni +1, Sapienza Magica +21; Arma Focalizzata (stocco), Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (invocazione), Maestria, Mobilità, Schivare.

Stile del canto della lama (Str): Quando impugna una spada lunga o uno stocco in una mano e nulla nell'altra, Vilya ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti di sonno magico; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; sangue elfico.

Canto magico inferiore (Str): Vilya può prendere 10 quando effettua una prova di Concentrazione per lanciare sulla difensiva.

Visione crepuscolare (Str): Vilya può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Canto di celerità (Str): Vilya può rendere rapido un incantesimo fino al 2° livello senza alcuna modifica al livello o al tempo di lancio dell'incantesimo, se impugna una spada lunga o uno stocco in una mano e nulla nell'altra.

Incantesimi da mago preparati (4/6/5/4/2; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per ammaliamenti e invocazioni come indicati sotto dagli asterischi): 0 - individuazione del magico, luce, luci danzanti, raggio di gelo; 1° - armatura magica, charme su persone*, dando incantato, protezione dal male, scudo (2); 2° - forza del toro, frantumare mostri*, grazia del gatto, invisibilità, resistenza dell'orso; 3° - fulmine*, palla di fuoco*, sonno profondo*, velocità; 4° - confusione, pelle di pietra.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - arma magica, armatura magica, charme su persone*, dando incantato, identificare, protezione dal male, scudo, sonno*; 2° - forza del toro, frantumare mostri*, grazia del gatto, invisibilità, resistenza dell'orso, raggio rovente, rugosità, resistenza dell'orso, resistere all'energia, scassinare, su-

visione, vedere invisibilità; 3° - arma magica superiore, blocca persone*, chiarezza/di chiarezza, dissolvi magie, fulmine*, palla di fuoco*, protezione dall'energia, sfera di invisibilità, sonno profondo*, suggestione*, velocità, volare; 4° - charme sui mostri*, confusione*, debilitazione, invisibilità superiore, metamorfosi, muro di fuoco, pelle di pietra, porta dimensionale, scrutare, sfera elastica di Othlurk*, tempesta di ghiaccio.

Proprietà: Stocco+2, libro degli incantesimi, fascia dell'intelletto+4, borsa componenti incantesimi, polvere di diamanti per 250 mo.

CAVALIERE

Il cavaliere rappresenta il guerriero supremo nei combattimenti a cavallo, il classico condottiero dall'armatura scintillante. Una carica di cavaliere è una tra le forme di attacco più devastanti sul campo di battaglia che una cultura potrà mai concepire.

Molti cavalieri appartengono alle classi sociali più alte o ai ceti nobiliari. Il cavaliere pone la sua vita al servizio di un'autorità più alta, che può essere un nobile, un sovrano, una divinità, un ordine militare o religioso o una causa speciale. Il suo è un onore ereditario che proviene da una lunga tradizione di servizio al re, alla nazione o ad altri ideali. Il cavaliere è tenuto a prendere parte a qualsiasi guerra o conflitto armato in cui il suo signore o la sua causa si ritrovino impegnati. I cavalieri in servizio presso altri nobili spesso servono il proprio padrone anche fuori dal campo di battaglia, eseguendo qualsiasi dovere che il loro signore ritenga giusto assegnargli.

Il cavaliere solitamente persegue ideali altruistici, come l'annientamento del male e del caos nel mondo e il conseguimento della giustizia per tutti i sudditi della sua terra. Potrebbe però essere anche un malfattore o un prepotente che fa uso del suo status e dei suoi privilegi per soddisfare solo la sua sete di grandezza.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +8.

Abilità: Addestrare Animali +4 gradi, Cavalcare +4 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4 gradi.

Talent: Arma Focalizzata (lancia da cavaliere), Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella.

TABELLA 2-7: CAVALIERE

Livello*	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Cavalcatura speciale, bonus per le armi in sella (lancia da cavaliere) +1, bonus a Cavalcare +2, conoscenze cortigiane
2°	+2	+3	+0	+3	Carica mortale 1 volta al giorno, bonus per le armi in sella (spada) +1
3°	+3	+3	+1	+3	Avanzata fulminea
4°	+4	+4	+1	+4	Carica mortale 2 volte al giorno, bonus a Cavalcare +4
5°	+5	+4	+1	+4	Bonus per le armi in sella (lancia da cavaliere) +2
6°	+6	+5	+2	+5	Carica mortale 3 volte al giorno, attacco completo in sella, bonus per le armi in sella (spada) +2
7°	+7	+5	+2	+5	Bonus a Cavalcare +6
8°	+8	+6	+2	+6	Carica mortale 4 volte al giorno
9°	+9	+6	+3	+6	Bonus per le armi in sella (lancia da cavaliere) +3, bonus a Cavalcare +8
10°	+10	+7	+3	+7	Carica inarrestabile 5 volte al giorno, bonus per le armi in sella (spada) +3

*Speciale: I livelli di classe da cavaliere si sommano ai livelli da paladino per determinare le peculiarità della cavalcatura di un paladino.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono **Addestrare Animali (Car)**, **Cavalcare (Des)**, **Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int)**, **Diplomazia (Car)**, **Intimidire (Car)** e **Professione (Sag)**.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di prestigio del cavaliere.

Competenza nelle armi
Ieri sono competenti nell'uso di guerra, in tutti i tipi di armature, e negli scudi.

Cavalatura speciale (Mag): I livelli di classe di un cavaliere si sommano a tutti i livelli da paladino che il personaggio potrebbe avere per determinare le peculiarità della cavalcatura di un paladino.

Bonus per le armi in sella (Str): Un cavaliere ottiene un bonus di competenza al suo tiro per colpire quando usa l'arma indicata mentre è in sella. Per la lancia da cavaliere, questo bonus inizia a +1 al 1° livello e aumenta di +1 per ogni quattro livelli successivi. Per la spada, questo bonus inizia a +1 al 2° livello e aumenta di +1 per ogni quattro livelli successivi.

Bonus a Cavalcare (Str): Un cavaliere ottiene un bonus di competenza alle prove di Cavalcare. Questo bonus inizia a +2 e aumenta a +4 al 4° livello, +6 al 7° livello e +8 al 9° livello.

Conoscenze**cortigiane (Str):**

Un cavaliere somma il suo livello di classe alle prove di Conoscenze (nobiltà e regalità) come un bonus di competenza.

Carica mortale (Str): Quando è in sella e sfrutta un'azione di carica, un cavaliere di 2° livello o superiore può dichiarare una "carica mortale" prima di effettuare il tiro per colpire (di conseguenza, un attacco fallito rovina il tentativo). Se colpisce, infligge danni triplicati con un'arma da mischia (o danni quadruplicati con una lancia da cavaliere). Questa capacità non si somma con il beneficio del talento **Carica Devastante**.

Avanzata fulminea (Str): Al 3° livello e oltre, un cavaliere può spingere la sua cavalcatura a raggiungere una velocità superiore al normale quando carica. Questa capacità raddoppia la distanza massima che la cavalcatura può per-

correre quando compie una carica, fino a quattro volte la sua velocità. Questa capacità può essere usata una volta al giorno senza alcuna penalità per la cavalcatura. Ogni uso aggiuntivo della capacità nello stesso giorno obbliga la cavalcatura a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 subito dopo la conclusione della carica; il fallimento risulta nella cavalcatura che subisce 2d6 danni.

Attacco completo in sella (Str): Al 6° livello e oltre, un cavaliere in sella può compiere un attacco completo quando la sua cavalcatura si muove per più di 1,5 metri ma non più lontano di quanto una singola azione di movimento la consentirebbe. Il cavaliere non può combinare questo attacco completo con una carica.

Carica inarrestabile (Str): Quando compie una carica mortale, un cavaliere di 10° livello infligge danni quadruplicati con un'arma da mischia (o danni quintuplicati con una lancia da cavaliere).

Nota per i multi-classe: Un paladino che diventa un cavaliere può continuare ad avanzare come paladino.

Esempio di cavaliere**Willem l'Audace:**

Umano guerriero
8/cavaliere 2; GS 10;
umanoide Medico;
DV 10d10+10; pf 65;
Iniz +2; Vel 6 m (7,5
m in sella); CA 24,
contatto 12, colpo
alla sprovvista
22; Att base +10;
Lotta +16; Att +16
in mischia (1d8+6,
19-20/x3, lancia da
cavaliere+1) o +16 in
mischia (1d8+6/19-
20, spada lunga+1)
Att comp +16/+11

Cavaliere

in mischia (1d8+6/19-20/x3, lancia da cavaliere+1) o +16/+11 in mischia (1d8+6/19-20, spada lunga+1); QS carica mortale 1 volta al giorno, bonus per le armi in sella (lancia da cavaliere) +1, bonus per le armi in sella (spada) +1, bonus a Cavalcare +2; AL CN; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +6; FE 19, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Cavalcare +15, Conoscenze (nobiltà e regalità) +6, Diplomazia +3, Intimidire +10; Arma Focalizzata (lancia da cavaliere), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (lancia da cavaliere), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato (lancia da cavaliere), Spezzare Migliorato.

Carica mortale (Str): Quando è in sella e sfrutta un'azione di carica, Willem può dichiarare una carica mortale che

infilga danni triplicati con un'arma da mischia (o danni quadruplicati con una lancia da cavaliere).

Bonus per le armi in sella (lancia da cavaliere) (Str): Willem ottiene un bonus di competenza +1 ai suoi attacchi con una lancia da cavaliere mentre è in sella.

Bonus per le armi in sella (spada) (Str): Willem ottiene un bonus di competenza +1 ai suoi attacchi con una spada mentre è in sella.

Proprietà: Lancia da cavaliere: 1, spada lunga: 1, armatura completa: 1, scudo pesante: 1, bardatura di piume completa: 1, giunti del potere ereditato: 2, cavallo da guerra pesante.

CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

I famosi Draghi Purpurei del Cormir sono considerati in tutte le terre come i migliori modelli di soldati disciplinati, efficienti e fedeli. La loro reputazione è dovuta in parte anche alle gesta eroiche compiute dai loro condottieri, i cavalieri dei Draghi Purpurei.

I cavalieri dei Draghi Purpurei sviluppano abilità straordinarie nel campo dell'organizzazione e del comando delle truppe. Molti di loro sono guerrieri, ranger o paladini, ma si sa anche di alcuni bardi, chierici e ladri che sono diventati cavalieri dei Draghi Purpurei. I maghi e gli stregoni di solito si uniscono ai Maghi della Guerra, la compagnia scelta di incantatori da combattimento alleati con i Draghi Purpurei, mentre i barbari sono troppo indisciplinati, e i druidi e i monaci sono privi della "dedizione" per essere all'altezza degli impegnativi standard dei Draghi Purpurei.

In genere, i PNG cavalieri dei Draghi Purpurei sono responsabili del comando dei Draghi Purpurei sul campo di battaglia. I cavalieri personaggi giocanti sono solitamente soldati a riposo, contatti speciali con l'esercito o portatori di un titolo onorifico. Il livello di un personaggio in questa classe di prestigio è irrilevante nei confronti del suo rango nell'esercito, anche se i cavalieri di grado più alto tendono ad essere di livello più alto. Non è necessario acquisire questa classe di prestigio per poter servire nell'ordine dei Draghi Purpurei in genere, o perfino per essere un ufficiale nei loro ranghi. Similmente, un cavaliere dei Draghi Purpurei potrebbe trascorrere l'intera carriera in "servizio distaccato", per sempre lontano dalla sua unità.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un cavaliere dei Draghi Purpurei, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono, neutrale buono, legale neutrale o neutrale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Diplomazia 1 grado o Intimidire 1 grado, Ascoltare 2 gradi, Cavalcare 2 gradi, Osservare 2 gradi.

Talent: Combattere in Sella, Negoziatore.

Speciale: Deve essere membro dei Draghi Purpurei.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere dei Draghi Purpurei (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nostare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere dei Draghi Purpurei.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri dei Draghi Purpurei acquisiscono la competenza nell'uso degli scudi tondo.

Scudo eroico (Str): Un cavaliere dei Draghi Purpurei può usare l'azione di aiutare un altro per fornire a un alleato un bonus di circostanza +4 alla Classe Armatura invece del normale +2.

Grido di adunata (Sop): A Fino a tre volte al giorno come azione gratuita, un cavaliere può lanciare un potente grido che conferisce a tutti gli alleati entro 18 metri un bonus morale di +1 al loro successivo tiro per colpire e che aumenta la loro velocità di 1,5 metri fino al turno seguente del cavaliere. Tradizionalmente, questa capacità di influenza mentale viene usata quando una formazione di soldati sta per andare alla carica.

Infondere coraggio (Sop): Questa capacità, acquisita al 2° livello, ha lo stesso effetto dell'omonima capacità dei bardi. Il cavaliere pronuncia un discorso ispirato, che rincuora i suoi alleati contro la paura e migliora le loro capacità di combattimento. Per beneficiare di questo effetto, un alleato deve essere in grado di udire il cavaliere che parla. L'effetto dura finché l'alleato sente il cavaliere che parla e per 5 round dopo. Mentre parla, il cavaliere può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici mediante parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati ricevono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e per i danni da arma. Al 2° livello, un cavaliere può usare questa capacità una volta al giorno; al 4° livello, può usarla due volte al giorno.

Paura (Sop): Una volta al giorno come azione standard, un cavaliere di 3° livello o superiore può invocare un effetto di paura (CD 10 + livello di classe del cavaliere + modificatore di Car del cavaliere) come per l'incantesimo paura, usando il suo livello di classe come livello dell'incantatore. I suoi alleati sono immuni all'effetto.

Giuramento dell'ira (Sop): Una volta al giorno come azione gratuita, un cavaliere di 4° livello o superiore è in

TABELLA 2-8: CAVALIERE DEI DRAGHI PURPUREI

	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Grido di adunata, scudo eroico.
2°	+2	+3	+0	+0	Infondere coraggio 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Paura
4°	+4	+4	+1	+1	Giuramento dell'ira, infondere coraggio 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Difesa finale

grado di selezionare un unico avversario entro 18 metri e formulare un giuramento di sconfiggerlo. Per la durata dell'incontro, il cavaliere ha un bonus morale di +2 al tiro per colpire in mischia, ai tiri per i danni da arma, ai tiri salvezza e alle prove di abilità effettuate contro il bersaglio sfidato.

L'effetto viene negato immediatamente se il cavaliere usa un'azione di round completo per allontanarsi dall'avversario sfidato.

Difesa finale (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere dei Draghi Purpurei di 5° livello può ispirare le sue truppe a compiere uno sforzo eroico, aumentando temporaneamente la loro vitalità. Tutti gli alleati entro 3 metri dal cavaliere ottengono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità ha effetto su un numero di creature pari al livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Carisma, e dura per altrettanti round.

Nota per i multi-classe: Un paladino che diventa un cavaliere dei Draghi Purpurei può continuare ad avanzare come paladino.

Esempio di cavaliere dei Draghi Purpurei

Ardalis Brightflame:

Mezzelfa paladina 5/cavaliere dei Draghi Purpurei 5; GS 10; umanoide Medio; DV 5d10+5 più 5d10+5; pf 65; Iniz +1; Vel 6 m, 15 m quando in sella; CA 24, contatto 12, colto alla spaccavista

23; Att base +10; Lotta +12; Att +14

in mischia (5d8+3/19-20, spada lunga+1) o +12 a distanza (5d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +2]); Att comp +14/+9 in mischia (5d8+3/19-20, spada lunga+1) o +12/+17 a distanza (5d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +2]); AS paura 1 volta al giorno, punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno; QS aura di coraggio, aura di bene, individuazione del male, grazia divina, salute divina, difesa finale 1 volta al giorno, tratti dei mezzelfi, scudo eroico, imposizione delle mani, visione crepuscolare, giuramento dell'ira 1 volta al giorno, grido di adunata 3 volte al giorno, cavalcatura speciale, AL LB; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +5; For 15, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cavalcare +14, Cercare +1, Diplomazia +11, Osservare +4, Percepire Intenzioni +3, Raccolta Informazioni +4; Arma Focalizzata (spada lunga); Attacco in Sella, Combattere in Sella, Negoziatore.

Paura (Sop): Ardalis può invocare un effetto di paura (come

per l'incantesimo da un incantatore di 5° livello; tiro salvezza CD 15). Gli alleati del cavaliere sono immuni all'effetto.

Punire il male (Sop): Ardalis può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 2° livello.

Aura di coraggio (Sop): Ardalis è immune alla paura (sia magica che non). Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Ardalis (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 5° livello.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Ardalis ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Ardalis è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mumia e la licanthropia.

Difesa finale (Sop): Una volta al giorno, fino a sette alleati entro 3 metri da Ardalis ottengono 2d10 punti ferita temporanei che durano 7 round.

Imposizione delle mani (Sop): Ardalis può curare 10 punti ferita al giorno.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti di sonno magico; bonus di +2 ai tiri salvezza contro ammaliamento;

sangue elfico.

Scudo eroico (Str): Ardalis può usare l'azione di aiutare un altro per fornire a un alleato un bonus di circostanza +4 alla Classe Armatura.

Visione crepuscolare (Str): Ardalis può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una stocia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Giuramento dell'ira (Sop): Come azione gratuita, Ardalis può giurare di sconfiggere un unico avversario entro 18 metri. Ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire in mischia, ai tiri per i danni da arma, ai tiri salvezza e alle prove di abilità effettuate contro il bersaglio sfidato. L'effetto termina se usa un'azione di round completo per allontanarsi dall'avversario sfidato.

Grido di adunata (Sop): Come azione gratuita, Ardalis conferisce a tutti gli alleati entro 18 metri un bonus morale di



Cavaliere dei Draghi Purpurei

+1 al loro successivo tiro per colpire e aumenta la loro velocità di 1,5 metri fino al suo turno seguente.

Cavaleria speciale (Mag): La cavaleria speciale di *Ardalis* è un cavallo da guerra pesante (vedi pagina 50 del *Manuale del Giocatore*) che ha +2 Dadi Vita, un bonus di +4 all'armatura naturale. Forza +1 ed eludere migliorato. *Ardalis* ha un legame empatico con la cavaleria e può condividere con essa gli incantesimi e i tiri salvezza. Può chiamare la sua cavaleria una volta al giorno per un periodo di tempo fino a 10 ore come azione di round completo.

Incantesimi da paladino preparati (1): tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo: 1° - benedire un'arma.

Proprietà: Spada lunga+1, armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2), mantello del carismatico+2, talismano della saggezza+2, anello di protezione+1, 20 frecce.

CAVALIERE DEL CALICE

Un cavaliere del Calice è un membro di un'organizzazione cavalleresca d'élite dedicata alla lotta contro demoni e altri esterni malvagi. Mossi da un odio religioso contro queste creature che incarnano i principi del male e di tanto in tanto invadono il Piano Materiale, i cavalieri del Calice imparano tattiche e acquisiscono capacità speciali che li aiutino nella loro crociata.

Un personaggio che dispone dei requisiti per entrare nell'Ordine del Calice di solito è un paladino/ranger o un chierico/ranger. I personaggi con anche pochi livelli come ranger/chierico o ranger/paladino possono entrare nell'ordine anche se hanno pochi livelli in altre classi (ladro, guerriero e perfino mago o stregone). I maghi e gli stregoni raramente sono attirati dalla crociata dell'ordine, e non possono aspirare a diventare cavalieri finché non raggiungono i livelli più alti. Sono pochi i monaci o i bardi che dimostrano impegno sufficiente a voler distruggere i demoni da poter scegliere questa classe.

I cavalieri del Calice sono spesso crociati solitari, che mantengono solo liberi collegamenti con il proprio ordine. I PNG cavalieri a volte radunano bande di avventurieri per avere un sostegno in combattimento. Un cavaliere del Calice potrebbe diventare un alleato temporaneo di un gruppo di avventurieri nel momento in cui il gruppo è impegnato in una campagna contro un demone.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un cavaliere del Calice, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

TABELLA 2-9: CAVALIERE DEL CALICE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
1°	+1	+2	+0	+0	Massacro di immondi +1/+1d6	0	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+0	Coraggio celestiale (paura), respingere demoni	1	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+1	Massacro di immondi +2/+2d6	1	0	—	—
4°	+4	+4	+1	+1	Lancio consacrato	1	1	—	—
5°	+5	+4	+1	+1	Coraggio celestiale (ammalimento)	1	1	0	—
6°	+6	+5	+2	+2	Massacro di immondi +3/+3d6	1	1	1	—
7°	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2	Coraggio celestiale (raggio)	2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3	Massacro di immondi +4/+4d6	2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Aura sacra 1 volta al giorno	2	2	2	1

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +8.

Abilità: Conoscenze (piani) 5 gradi, Conoscenze (religioni) 10 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini, compreso protezione dal male.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere del Calice (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere del Calice.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri del Calice non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un cavaliere del Calice ottiene la capacità di lanciare un certo numero di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo, un cavaliere del Calice deve avere un punteggio di Saggezza pari almeno a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un cavaliere con Saggezza 10 o inferiore non è in grado di lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus dei cavalieri del Calice si basano sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Saggezza del cavaliere. Quando il cavaliere del Calice ha 0 incantesimi al giorno di un certo livello di incantesimo (ad esempio, incantesimi di 1° livello per un cavaliere di 1° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo.

La lista degli incantesimi del cavaliere del Calice è riportata sotto; ha accesso a tutti gli incantesimi della lista e può scegliere liberamente quali preparare. Un cavaliere del Calice prepara e lancia incantesimi esattamente come un chierico (anche se un cavaliere non può perdere un incantesimo per lanciare al suo posto un incantesimo curare).

Massacro di immondi (Str): I cavalieri del Calice ottengono un certo numero di benefici speciali quando entrano in combattimento contro esseri malvagi. Un cavaliere del Calice di 1° livello ottiene un bonus di competenza +1 al tiro per colpire contro esterni malvagi. Se l'attacco viene compiuto con successo, infligge 1d6 danni extra grazie alla sua esperienza nell'affrontare queste creature. Questi bonus

aumentano man mano che il cavaliere avanza di livello, come indicato nella Tabella 2-9.

Il bonus di competenza +1 di un cavaliere del Calice di 1° livello si applica anche alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare e Percepire Intenzioni, quando utilizza queste abilità contro esterni malvagi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli attacchi da parte di esterni malvagi, e alle prove di caratteristica contrapposte che effettua contro esterni malvagi.

Questi bonus sono tutti cumulativi con il bonus di nemico prescelto del cavaliere (se ne ha uno).

Respingere demoni (Sop): I cavalieri del Calice possono respingere i demoni, proprio come i chierici scacciano i non morti. Invece che incanalare energia positiva, il cavaliere del Calice incanalare energia richiamata dai piani celestiali legati buoni.

Quando un cavaliere del Calice utilizza questa capacità, qualsiasi demone entro 9 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe del cavaliere del Calice + modificatore di Car del cavaliere del Calice) oppure essere respinto.

Un demone respinto i cui Dadi Vita sono pari a o maggiori del doppio del livello di classe del cavaliere rimane sordito dal potere sacro del cavaliere per 1 round.

Se un demone respinto ha meno Dadi Vita del doppio del livello di classe del cavaliere, rimane sordito e deve effettuare con successo un secondo tiro salvezza sulla Volontà (stessa CD) o essere ricacciato sul suo piano di provenienza come se fosse soggetto a un incantesimo cingola. Solo un demone può essere congelato in questo modo da ogni singolo tentativo di respingere demoni; se a più di un demone è richiesto di effettuare questo secondo tiro salvezza sulla Volontà, controllare prima il demone con il DV più basso.

Un cavaliere può tentare di respingere demoni una volta al giorno per ogni due livelli di classe che possiede.

Coraggio celestiale (Sop): Un cavaliere del Calice di 2° livello o superiore è immune agli effetti di paura lanciati o creati da esterni malvagi. Al 5° livello e oltre, un cavaliere del Calice è anche immune a incantesimi ed effetti di ammalan-

mento lanciati o creati da esterni malvagi, compresi charmes e suggestioni. Al 8° livello e oltre, queste immunità si estendono a tutti gli alleati entro 6 metri dal cavaliere del Calice.

Lancio consacrato (Str): Quando un cavaliere raggiunge il 4° livello, gli incantesimi lanciati dal personaggio contro esterni malvagi diventano più difficili da resistere. Quando il cavaliere lancia un incantesimo che ha come bersaglio un esterno malvagio, aggiungere +2 alla prova di livello dell'incantesimo del cavaliere per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio e +2 alla CD di qualsiasi tiro salvezza sia concesso dall'incantesimo.

Aura sacra (Sop): Un cavaliere del Calice di 10° livello ha la capacità di creare un'aura sacra una volta al giorno che abbia effetto solo su di lui. L'effetto dell'aura è pari a quello dell'incantesimo lanciato da un chierico di 10° livello, ma protegge il cavaliere dagli attacchi, dagli incantesimi e dall'influenza mentale soltanto degli esseri malvagi, e solo gli esterni malvagi possono essere accecati se colpiscono il cavaliere.

Nota per i multiclasse: Un paladino che diventa un cavaliere del Calice può continuare ad avanzare come paladino.



Cavaliere del Calice

Lista di incantesimi del cavaliere del Calice

I cavalieri del Calice scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: arma magica, benedizione l'acqua, benedizione un'arma, contrastare elementi, devastazione, evoca mostri II, favore divino, individuazione del caos, individuazione del male, protezione dal male, rimuovi paura.

2° livello: aiuto, allineamento impercettibile, allineare arma, arma spirituale, consacrare, evoca mostri III, forza del bene, resistere agli elementi, suono dirompente, vigore.

3° livello: cerchio magico contro il male, dissolvi magie, equivo-

instabilità, evoca mostri III, grido, luce incandescente, preghiera, protezione dagli elementi, veste magica.

4° livello: alleato planare inferiore, ancora dimensionale, arma magica superiore, aspetto della divinità inferiore, congedo, dissolvi il reale, punizione sacra, rivela bugie.

Esempio di cavaliere del Calice

Estrella Montenegro: Elfa ranger 5/chierica 4/cavaliere del Calice 6; GS 15; umanoide Medio; DV 5d8 più +d8 più +d10; pf 69; Iniz +1; Vel 6 m, volare 12 m; CA 21, contatto 10, cello alla sprevista 21; Att base +14; Lotta +19; Att +21 in mischia (2d6+8/19-20, *spadone anatema degli esterni malvagi*+1) o +17 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +5]); Att comp +21/+16/+11 in mischia (2d6+8/19-20, *spadone anatema degli esterni malvagi*+1) o +17/+12/+7 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +5]) o +15/+15/+10/+5 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +5]); AS respingere demoni 3 volte al giorno, massacro di immondi +3/d6, scacciare non morti 9 volte al giorno; QS compagno animale, lancio consacrato, coraggio celestiale (ammaliamiento), coraggio celestiale (paura), tratti degli elfi, nemico prescelto esterni malvagi +4, nemico prescelto non morti +2, empatia selvatica; AL LB; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +11; For 20, Des 12, Cos 10, Int 10, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +7, Conoscenze (pianti) +5, Conoscenze (religioni) +10, Intimidire +8, Osservare +11, Percepire Intenzioni +9, Sopravvivenza +9, Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Scacciare Extra, Seguire Tracce*, Tiro Rapido, Vendetta Divina*, Vigore Divino*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Respingere demoni (Sop): Qualsiasi demone entro 9 metri da Estrella deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 oppure essere sterminato per 1 round se ha 12 o più Dadi Vita. Un demone con 11 o meno DV deve effettuare con successo un secondo tiro salvezza sulla Volontà CD 18 o essere ricacciato sul suo piano di provenienza (come per l'incantesimo congedo). Solo un demone può essere congedato con respingere demoni; controllare prima il demone con il Dado Vita più basso.

Lancio consacrato (Str): Quando Estrella lancia un incantesimo che ha come bersaglio un esterno malvagio, riceve un bonus di +2 a qualsiasi prova di livello dell'incantesimo per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio e un bonus di +2 alla CD di qualsiasi tiro salvezza sia concesso dall'incantesimo.

Massacro di immondi (Str): Estrella ha un bonus di +3 al tiro per colpire contro esterni malvagi. Se l'attacco viene compiuto con successo, infligge 3d6 danni extra. Ha anche un bonus di competenza +3 alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare e Percepire Intenzioni contro gli esterni malvagi, e un bonus di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà e alle prove di caratteristica contrapposte contro gli esterni malvagi.

Compagno animale (Str): Estrella ha un'acqua come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 268 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che Estrella può gestirla come azione gratuita e condividere gli incantesimi se il compagno è entro 1,5 metri (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Stile di combattimento (Str): Estrella ha selezionato tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Coraggio celestiale (Sop): Estrella è immune agli effetti di paura e agli incantesimi ed effetti di ammaliamiento lanciati o creati da esterni malvagi.

Tratti degli elfi (Str): Immunità a incantesimi ed effetti di senso magico; bonus di +2 ai tiri salvezza contro ammaliamiento; ha diritto a una prova di Cercare quando è entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta.

Nemico prescelto (Str): Estrella ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli esterni malvagi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli esterni malvagi.

Contro i non morti, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Empatia selvatica (Str): Estrella può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+7 oppure 1d20+5 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/3): tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; 0 - individuazione del mago (2), individuazione del veleno, lettura del magico, luce; 1° - favore divino, protezione del male*, rimuovi paura, scudo entropico, scudo della fede; 2° - forza del bene*, resistenza dell'orrore, ristorare inferiore.

*Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Forza (1 volta al giorno ottiene bonus di +4 a For per 1 round).

Incantesimi da cavaliere del Calice preparati (2/1/1): tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; 1° - benedire un'arma, individuazione del male; 2° - allineare arma; 3° - cerchio magico contro il male.

Incantesimi da ranger preparati (1): tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; 1° - ritardare veleno.

Proprietà: Spadone anatema degli esterni malvagi+1, arco lungo composito+1 (bonus di For +5), armatura completa+3, guanti del potere onirico+3, stivali alati, mantello della resistenza+3, 20 frecce.

CAVALIERE PROTETTORE

I pochi prodi cavalieri protettori sono personaggi marziali che si dedicano a ripristinare gli ideali della cavalleria prima che svaniscano per sempre. I protettori non vedono altro che corruzione morale nel mondo che li circonda, creata dal crollo dei valori etici. Come i paladini, i cavalieri protettori aderiscono ad un rigido codice di comportamento che si basa su valori come l'onore, l'onestà, la cavalleria e il coraggio. A differenza dei paladini, il primo dovere dei cavalieri protettori è verso questo codice e i valori che rappresenta, e non verso una divinità o un ordine clericale. Un protettore dovrebbe mostrare i suoi ideali in ogni aspetto del suo comportamento e in tutte le sue azioni e gesta, per quanto ardue possano essere da portare a termine.

Molti cavalieri protettori provengono da background di onore e lealtà, come ad esempio altri ordini cavallereschi o dal servizio ad un potente signore. I paladini e gli ex-paladini sono i cavalieri protettori più comuni, e i chierici di divinità

TABELLA 2-10: CAVALIERE PROTETTORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1*	+1	+0	+0	+2
2*	+2	+0	+0	+3
3*	+3	+1	+1	+3
4*	+4	+1	+1	+4
5*	+5	+1	+1	+4
6*	+6	+2	+2	+5
7*	+7	+2	+2	+5
8*	+8	+2	+2	+6
9*	+9	+3	+3	+6
10*	+10	+3	+3	+7

Speciale

Luce interiore, posizione difensiva +2
Grande determinazione +2, Volontà di Ferro
Incalzare supremo
Posizione difensiva +3
Grande determinazione +3
Nessuna pietà 1
Posizione difensiva +4
Grande determinazione +4
Nessuna pietà 2
Attacco punitivo, posizione difensiva +5

legali (quali St. Cuthbert o Heironeous) così come i guerrieri alla ricerca di un ideale superiore spesso trovano molto da apprezzare nel codice di condotta del cavaliere protettore. Ai membri di molte altre classi, in particolare incantatori, manca l'interesse o la dedizione per seguire questo cammino.

I PNG cavalieri protettori vengono spesso incontrati mentre vagano da soli, in cerca di persone degne da proteggere o di signori idealisti da servire. Qualsiasi piccolo legame od organizzazione esista tra i cavalieri protettori è estremamente forte: indipendentemente dal fatto che un cavaliere protettore un tempo fosse un barone, un umile vassallo o un samurai, ognuno prova un'affinità con i suoi compatrioti e un forte desiderio per giorni migliori.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un cavaliere protettore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale neutrale o legale buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Cavalcare 6 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) 4 gradi, Diplomazia 6 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Combattere in Sella, Competenza nelle Armature (pesanti), Incalzare Potenziato.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere protettore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Osservare (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere protettore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri protettori acquisiscono la competenza nell'uso degli scudi torse.

Posizione difensiva (Str): All'inizio di qualsiasi turno

quando un cavaliere protettore è entro 1,5 metri da un alleato che ha meno Dadi Vita di lui, il cavaliere protettore può trasferire fino a 2 punti di Classe Armatura all'alleato (sottraendo lo stesso numero alla propria Classe Armatura). Il numero massimo di punti che può trasferire aumenta di 1 per ogni tre livelli oltre il 1°.

Luce interiore (Sop): Un cavaliere protettore è l'incarnazione fisica e spirituale degli ideali più alti. Tutti i suoi alleati ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura quando si trovano entro 3 metri dal personaggio. Se il cavaliere protettore è paralizzato, privo di sensi, o altrimenti reso indifeso, i suoi alleati perdono questo bonus.

Grande determinazione (Str): La natura pericolosa degli obiettivi di un cavaliere protettore spesso richiede una grande determinazione. A partire dal 2° livello, un cavaliere protettore ottiene un bonus a una qualunque prova di abilità che effettua una volta al giorno. Il personaggio deve dichiarare che sta usando questa capacità prima di effettuare la prova di abilità. Questo bonus aumenta di 1 per ogni tre livelli oltre il 2°.

Volontà di Ferro (Str): Al 2° livello, un cavaliere protettore acquisisce Volontà di Ferro come talento bonus.

Incalzare supremo (Str): A partire dal 3° livello, un cavaliere protettore può fare un passo di 1,5 metri tra un attacco e l'altro quando usa il talento Incalzare o Incalzare Potenziato.

Nessuna pietà (Str): Al 6° livello, un cavaliere protettore ottiene la capacità di compiere un attacco di opportunità extra per round (come se avesse il talento Riflessi in Combattimento e un modificatore di Destrezza di +1). Al 9° livello e oltre, il personaggio può compiere fino a due attacchi di opportunità extra per round. Questo beneficio si somma al beneficio del talento Riflessi in Combattimento.

Attacco punitivo (Sop): Se un alleato di un cavaliere protettore di 10° livello è reso indifeso o privo di sensi, il personaggio può compiere un attacco punitivo contro la creatura che ha abbattuto il suo alleato. Quando compie un attacco punitivo, il cavaliere protettore sottrae il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge 10 danni extra con un colpo messo a segno.

CODICE DEL CAVALIERE PROTETTORE

Un cavaliere protettore deve essere di allineamento legale neutrale o legale buono, e deve aderire al codice di condotta dell'ordine.

Sostegno: L'ordine fornisce sostegno ai suoi membri. Un cavaliere protettore può aspettarsi di ricevere vitto e alloggio, insieme a una cavalcatura con l'attrezzatura appropriata, dall'ordine finché rispetta il Codice e i propri ranghi nell'ordine.

Il Codice:

Coraggio e intraprendenza in obbedienza all'ordine.

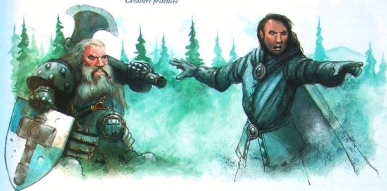
Difesa di una missione fino alla morte.

Rispetto per i propri pari, cortesia per tutti gli altri.

Combattimento come via per la gloria; battaglia come vera prova del proprio valore; guerra come espressione degli ideali cavallereschi.

In battaglia, prima di tutto la gloria personale.

La morte è preferibile al disonore.



Un cavaliere protettore può compiere un numero di attacchi punitivi al giorno pari al suo bonus di Carisma (minimo uno), ma mai più di uno per round. Può compiere più di un attacco punitivo contro lo stesso nemico.

Nota per i multiclasse: Un paladino o un samurai che diventa cavaliere protettore può continuare ad avanzare nella sua classe originale.

Ex-cavaliere protettore

Un cavaliere protettore che viola consapevolmente e volontariamente il codice senza una ragione adeguata perde tutti i privilegi di classe soprannaturali della classe di prestigio e non può più avanzare di livello come cavaliere protettore.

Esempio di cavaliere protettore

Mathurin: Nana paladina 6/cavaliere protettore 10; GS 16; umanoide Medio; DV 6d10+12 più 10d10+20; pf 120; Iniz +1; Vel 6 m; CA 26, contanto 11, colto alla sprovvista 25; Att base +16; Lotta +21, Att +24 in mischia (1d10+7/x3, *ascia da guerra nanica*+2) o +18 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +5]); Att comp +24/+19/+14/+9 in mischia (1d10+7/x3, *ascia da guerra nanica*+2) o +18/+13/+8/+3 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +5]); AS attacco punitivo 3 volte al giorno, punire il male 2 volte al giorno, QS aura di coraggio, aura di bene, grande determinazione +4, riduzione del danno 3/4, posizione difensiva +5, individuazione del male, grazia divina, salute divina, tratti dei nani, imposizione delle mani, nessuna pietà 2, *rimuovi malattia*, luce interiore, cavalcatura speciale; AL LB; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +13; For 21, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 12, Car 16.

Abilità e talenti: Cavalcare +20, Conoscenze (nobiltà e regalità) +5, Diplomazia +26, Osservare +11, Percepire Intenzioni +6; Armatura Focalizzata (ascia da guerra nanica), Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Incalzare, Incalzare Potenziato, Mobilità, Volontà di Ferro⁹.

Attacco punitivo (Sop): Se uno degli alleati di Mathurin è reso indifeso o privo di sensi, può compiere un attacco

punitivo contro la creatura che ha abbattuto il suo alleato, ottenendo un bonus di +3 al tiro per colpire e infliggendo 10 danni extra.

Punire il male (Sop): Mathurin può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +3 al tiro per colpire e infligge 6 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Incalzare supremo (Str): Mathurin può fare un passo di 1,5 metri tra un attacco e l'altro quando usa il talento Incalzare o Incalzare Potenziano.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 5° livello.

Aura di coraggio (Sop): Mathurin è immune alla paura (sia magica che non). Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Mathurin (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 6° livello.

Grande determinazione (Str): Mathurin può aggiungere un bonus di +4 a una qualunque prova di abilità una volta al giorno.

Posizione difensiva (Str): Mathurin può trasferire fino a 5 punti di Classe Armatura a un alleato entro 1,5 metri, sottraendo lo stesso numero alla propria Classe Armatura.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Mathurin ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Mathurin è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mummia e la licanropia.

Tratti dei nano (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere all'essere spento o sbilanciato; bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi ed effetti magici; bonus di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +4 a CA contro giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato o Valutare legate a pietra o metallo.

Imposizione delle mani (Sop): Mathurin può curare 18 punti ferita al giorno.

Nessuna pietà (Str): Mathurin può compiere due attacchi di opportunità extra per round.

Rimuovi malattia (Mag): Come per l'incantesimo, una volta alla settimana.

Luce interiore (Sop): Tutti gli alleati di Mathurin ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Se Mathurin è paralizzato, priva di sensi, o altrimenti resa indifesa, i suoi alleati perdono questo bonus.

Cavalcatura speciale (Mag): La cavalcatura speciale di Mathurin è un cavallo da guerra pesante (vedi pagina 50 del *Manuale del Giocatore*) che ha +2 Dadi Vita, un bonus di +4 all'armatura naturale, Forza +1 ed eludere migliorato. Mathurin ha un legame empatico con la cavalcatura e può condividere con essa gli incantesimi e i tiri salvezza. Può chiamare la sua cavalcatura una volta al giorno per un periodo di tempo fino a 10 ore come azione di round complesso.

Incantesimi da paladino preparati (2): tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; 1° benedizione divina, protezione dal male.

Proprietà: Armatura completa adamantina+5, scudo pesante di metallo+2, ascia da guerra nanica+2, arco lungo composito+1 (bonus di For +5), cintura della forza da gigante+4, anello della salute+4, mantello del Carisma+2.

CAVALIERE THAYAN

Se i Maghi Rossi di Thay non si fanno scrupolo di far esplodere gli avversari con incantesimi mortali né di ridurre a brandelli la mente dei nemici con la magia oscura, ci sono volte in cui hanno bisogno di protettori esperti nell'arte della spada. Questi protettori sono i cavalieri Thayan, che hanno una certa dimestichezza con la magia e che non sono fedeli a nessuno eccetto che ai maghi tarati.

I cavalieri Thayan agiscono come guardie del corpo e poliziotti dei Maghi Rossi (vedi pagina 189 della *Guida del Dungeon Master*). Guidano in battaglia le comuni truppe Thayan e collaborano nella sorveglianza delle enclavi dei maghi. Anche se ci si rivolge ad essi definendoli cavalieri, non hanno in realtà un codice di condotta, e l'unica regola che li vincola è quella per cui le loro vite non valgono nulla al confronto della sicurezza dei Maghi Rossi.

Quasi tutti i cavalieri Thayan sono guerrieri, anche se certi monaci e ranger intraprendono questa carriera. I barbari sono notoriamente troppo avventati per concentrarsi nella difesa, e i Maghi Rossi considerano gli altri individui troppo deboli per assolvere i compiti spettanti a un cavaliere Thayan.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un cavaliere Thayan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano.

TABELLA 2-11: CAVALIERE THAYAN

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1*	+1	+2	+0	+0
2*	+2	+3	+0	+0
3*	+3	+3	+1	+1
4*	+4	+4	+1	+1
5*	+5	+4	+1	+1

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 2 gradi, Conoscenze (locali) 2 gradi, Intimidire 2 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Volontà di Ferro.

Speciale: Giuramento di obbedienza ai Maghi Rossi di Thay.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere Thayan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) - Thay (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere Thayan.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri Thayan acquisiscono la competenza nell'uso degli scudi tondo.

Orrori di Thay (Str): Avendo a lungo sperimentato la crudeltà della terra natia, un cavaliere Thayan ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme. Al 4° livello, questi bonus aumentano rispettivamente a +4 e +2. Nessuno di questi bonus si applica agli attacchi sferrati da un Mago Rosso.

Favore di uno zulkir (Sop): Al 1° livello, un cavaliere Thayan si sottopone a un lungo e doloroso rituale di tatuaggio. Questo tatuaggio magico, eseguito sulla schiena e sulla fronte, fornisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. Il tatuaggio identifica anche il cavaliere come fedele servitore dei Maghi Rossi. Il cavaliere fallisce automaticamente tutti i tiri salvezza contro incantesimi di influenza mentale lanciati da un Mago Rosso. Quando il tatuaggio è visibile, il cavaliere ottiene un bonus morale di +2 alle prove di Intimidire come capacità straordinaria.

Difensore di uno zulkir (Str): Un cavaliere Thayan di 2° livello o superiore ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire e per i danni contro qualsiasi creatura che lo sta attaccando o che sia stata vista attaccare un Mago Rosso.

Talento da guerriero: Al 3° livello, un cavaliere Thayan può scegliere un talento qualsiasi, ad eccezione di Arma Specializzata, dalla lista dei talenti bonus del guerriero (vedi Tabella 5-1, pagina 90 del *Manuale del Giocatore*).

Strenua resistenza (Sop): Una volta al giorno come azione standard, un cavaliere Thayan di 4° livello o superiore può ispirare le sue truppe. Gli alleati entro 3 metri dal cavaliere ottengono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità ha effetto su un numero di creature pari al livello di classe del

Speciale
Favore di uno zulkir, orrori di Thay (+2 paura, +1 charme)
Difensore di uno zulkir
Talentato da guerriero
Orrori di Thay (+4 paura, +2 charme), strenua resistenza
Campione di uno zulkir



cavaliere + il suo modificatore di Carisma e dura un pari numero di round.

Campione di uno zulkir (Sop): Un cavaliere Thayan di 5° livello riceve un grande tatuaggio magico sul viso, che indica la sua devozione alla protezione dei Maghi Rossi. Una volta al giorno, può aggiungere un bonus di fortuna +2 a un singolo tiro salvezza. Questo bonus può essere preso dopo aver lanciato il dado e dopo aver applicato al tiro altri modificatori. Quando il tatuaggio è visibile, il cavaliere ottiene un bonus morale di +4 alle prove di Intimidire come capacità straordinaria.

Esempio di cavaliere Thayan

Bareris: Umana guerriera 5/cavaliere Thayan 5; GS 10; umanoide Medio; DV 5d10+10 più 5d10+10; pf 75; Iniz +8; Vel 6 m; CA 24, contatto 12, colto alla sprovvista 23; Att base +8; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+7/17-20, spada lunga+1) o +11 a distanza (1d8+7/x3, arco lungo composto+1 [bonus di For

+4]); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+7/17-20, spada lunga+1) o +11/+6 a distanza (1d8+7/x3, arco lungo composto+1 [bonus di For +4]); AS -; QS strenua resistenza, orotri di Thay, campione di uno zulkir, difensore di uno zulkir, favore di uno zulkir; AL LM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +4; For 19, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Conoscenze (arcane) +2, Conoscenze (locali -Thay) +2, Diplomazia +3, Intimidire +20, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +3, Raggiare +10; Arma Focalizzata (arco lungo composto), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (arco lungo composto), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Schivare, Volontà di Ferro.

Srenua resistenza (Sop): Una volta al giorno come azione standard, Bareris può garantire a fino a sei alleati entro

DIETRO IL SIPARIO: CLASSI DI PRESTIGIO SPECIFICHE DI UN MONDO

Creare classi di prestigio specifiche per l'ambientazione della propria campagna è un metodo eccellente per dare profondità al mondo e spessore alla classe di prestigio. In linea teorica tutte le classi di prestigio in questo volume provengono da background specifici di un mondo ma i creatori le hanno rese più generiche per l'implicito mondo di gioco di DUNGEONS & DRAGONS in modo tale da poterle inserire nell'ambientazione della propria campagna con meno difficoltà possibili. Le classi di prestigio come il combattente orso e il monaco tatuato, per esempio, in origine erano parte del libro di base per le *Avventure Orientali* ma sono state integrate nell'esperienza centrale di D&D.

Il cavaliere Thayan, tuttavia, è un esempio di una classe di prestigio specifica di un mondo che i creatori hanno scelto di non rendere generica. È una classe di prestigio tratta dall'Am-

bientazione di *FORGOTTEN REALMS* e mostra chiaramente le sue radici. Il motivo per cui i creatori hanno scelto di non sottrarle l'atmosfera del suo mondo è duplice. Per prima cosa, fornisce un ottimo esempio di come una classe di prestigio possa riflettere il mondo e la cultura a cui appartiene; in secondo luogo, il cavaliere Thayan rappresenta un classico archetipo fantasy: il gregario-combattente di una potente cabala di maghi. Molte ambientazioni di D&D hanno culture od organizzazioni simili ai Maghi Rossi di Thay, quindi anche se non si sta sfruttando l'Ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*, non dovrebbe essere difficile personalizzare il cavaliere Thayan alla propria ambientazione. Per farlo, bisogna prima controllare i requisiti (i Maghi Rossi sono xenofobi, da cui deriva il requisito razziale) e poi continuare per ordine. Anche se le capacità speciali del cavaliere Thayan hanno nomi specifici, non dovrebbe essere difficile stabilire nomi equivalenti nel mondo della propria campagna.

3 metri da lei 2d10 punti ferita temporanei a ciascuno che durano 6 round.

Orrore di Thay (Str): Bareris ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.

Campione di uno zulkir (Sop): Una volta al giorno, Bareris ottiene un bonus di fortuna +2 a un singolo tiro salvezza; può aggiungere il bonus dopo aver lanciato il dado. Ottiene anche un bonus morale di +4 alle prove di Intimidire quando il tatuaggio è visibile (già calcolato nelle statistiche sopra).

Difensore di uno zulkir (Str): Bareris ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire e per i danni contro qualsiasi creatura che la stia attaccando o che stia stata vista attaccare un Mago Rosso.

Favore di uno zulkir (Sop): Un tatuaggio magico sulla fronte di Bareris le fornisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, ma fallisce automaticamente tutti i tiri salvezza contro incantesimi di influenza mentale lanciati da un Mago Rosso.

Proprietà: Spada lunga+1, arco lungo composto+1 (bonus di For +4), armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, guanti del potere occhio+2, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate, 20 frecce.

COMBATTENTE NATURALE

I combattenti naturali sono difensori delle zone selvagge, protettori del mondo naturale... e spesso druidi che hanno trascorso "troppo tempo" in forma selvatica. I membri di questa classe di prestigio condividono un legame che trascende la razza e l'aspetto esteriore.

Quando un personaggio ottiene la capacità di passare naturalmente alla forma di un "animale inferiore", a volte guadagna una prospettiva sulla vita che gli fa preferire questa forma adottata invece della propria. Potrebbe semplicemente sentire un legame più forte con la natura mentre è in forma animale (o elementale) o forse brama il potere che una tale forma gli fornisce. Sicuramente inizia a sviluppare le capacità mentre è in forma selvatica alle spese della forma con cui è nato.

Molte persone considerano i combattenti naturali dei solitari o fanatici, ancora meno parte del mondo del druido o ranger più solitario. Tuttavia, i combattenti naturali tendono ad essere molto comunitari. Spesso comunicano l'uno con l'altro (a volte mediante messaggeri animali, o anche faccia a faccia, quando sono indotti ad allontanarsi dal loro territorio) e mantengono un'attenta osservazione della "civiltà". I combattenti naturali sviluppano i loro istinti animaleschi con più forza del comportamento associato all'apprendimento sociale, e hanno la tendenza a risultare burlati o impazienti con coloro che non sono "in sintonia" con la natura come lo sono loro. Non è inusuale per un combattente naturale trascorrere giorni o perfino settimane in una singola forma animale o elementale, oppure passare da una forma all'altra con regolarità,

senza ritornare alla forma umanoide con cui ha iniziato.

Teoricamente tutti i combattenti naturali iniziano come membri della classe del druido, ma alcuni membri di altre classi di prestigio o creature con la capacità di forma selvatica hanno adottato questa classe. Molti druidi più militanti (quelli con livelli da guerriero, barbaro o ranger) considerano questa classe ideale per i loro scopi.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un combattente naturale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi neutrale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenza (natura) 8 gradi, Conoscenza (piani) 2 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: Capacità di forma selvatica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del combattente naturale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Conoscenza (natura) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del combattente naturale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I combattenti naturali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello pari acquisito nella classe di combattente naturale, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Se il personaggio non apparteneva ad una classe di incantatore divino prima di raggiungere il 2° livello nella classe di prestigio, ottiene un livello di lancio degli incantesimi da druido. In nessun caso, però, ottiene alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto, se non un aumentato livello effettivo di lancio degli incantesimi. Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un combattente naturale, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Armamento della natura (Sop): Quando raggiunge un livello dispari in questa classe di prestigio, un combattente naturale può scegliere una delle seguenti capacità. Queste capacità, a meno che non sia diversamente indicato, sono applicabili solo mentre il combattente naturale è in forma selvatica.

Ali dell'anagone: Se il combattente naturale è in forma di

TABELLA 2-12: COMBATTENTE NATURALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1*	+1	+2	+0	+0
2*	+2	+3	+0	+0
3*	+3	+3	+1	+1
4*	+4	+4	+1	+1
5*	+5	+4	+1	+1

Speciale

Armamento della natura, selvatichezza

+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Armamento della natura

+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Armamento della natura

uccello o di elementale dell'aria, aumenta la sua velocità base di volare di 9 metri e migliora la manovrabilità di una categoria (quindi una buona manovrabilità diventa perfetta).

Arma della natura: Il combattente naturale ottiene un bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire quando usa le armi naturali, e i suoi attacchi sono considerati armi magiche ai fini del superamento della riduzione del danno.

Armatura del coccodrillo: Il bonus di armatura naturale del combattente naturale è aumentato di +1 per ogni livello di classe. Questo è un miglioramento effettivo, non un bonus di potenziamento.

Artigli del grizzly: Il combattente naturale ottiene un bonus di +3 ai danni quando usa le armi naturali.

Corse d'acqua: Per usare questa capacità, il combattente naturale deve essere in grado di usare forma selvatica per assumere la forma di un elementale. Tre volte al giorno come parte di un'azione di movimento, il personaggio può trasformare il suo corpo in un impetuoso corso d'acqua. Può muoversi alla sua velocità base sul terreno mentre è in questa forma ma non provoca attacchi di opportunità quando lo fa. Non può far altro se non muoversi mentre è in questa forma. Alla fine del suo movimento, ritorna subito alla forma in cui era prima di attivare questa capacità. Può usare questa capacità mentre non è in forma selvatica.

Crescita selvaggia: Il combattente naturale ottiene guarigione rapida 1.

Elasticità della terra: Il combattente naturale ottiene riduzione del danno 3/4.

Manto di nubi: Mentre è in forma di elementale dell'aria, come azione gratuita il combattente naturale può ammantare il proprio corpo di nebbia e nuvole per 1 minuto per ogni livello di classe (o fino a che non interrompe l'effetto). Questo

gli fornisce occultamento, anche se non influenza in alcun modo la sua capacità di vedere o agire.

Spiri del serpente: Quando è sotto forma di una creatura che normalmente possiede la capacità di afferrare migliorato, il combattente naturale ottiene un bonus di +4 a tutte le prove di lotta e infligge danni pari a $1d8 +$ il suo bonus di Forza dopo aver vinto una prova di lotta contrapposta.

Vampata di potere: Mentre è in forma di elementale del fuoco, il combattente naturale è coperto da una vampata di potere, che funziona come uno scudo di fuoco ardente ad un livello dell'incantatore pari al suo livello da druido (se esiste) più il suo livello da combattente naturale.

Selvatichezza (Sop): I livelli di classe da combattente naturale si sommano ai livelli da druido (così come i livelli in altre classi di prestigio che permettano a queste capacità di sommarsi) per determinare le capacità di forma selvatica e per le prove di empatia selvatica. Ad esempio, un druido 8/combattente naturale 3 sarebbe considerato un druido di 11° livello ai fini di taglia, tipo e frequenza di forma selvatica (potrebbe assumere forma selvatica 4 volte al giorno e potrebbe diventare una creatura Minuscola). Dovrebbe aggiungere +11 per i suoi livelli di classe (invece di +8) alle prove di empatia selvatica contro animali e certe bestie magiche.

Esempio di combattente naturale

Beshya: Umana druida 6/combattente naturale 4; GS 10; umanoide Medio; DV $6d8+12$ più $4d10+8$; pf 69; Iniz +3; Vel 9 m; CA 20, contatto 13, colto alla spovvista 18; Att base +8; Lotta +9; Att +10 in mischia ($1d6+2/18-20$, scimitarra) o +12 a distanza ($1d4$, fionda perfetta); Att comp +10/+5 in mischia ($1d6+2/18-20$, scimitarra) o +12/+7 a distanza ($1d4$, fionda perfetta); AS incantesimi; QS compagno animale, armatura



Un combattente naturale sconfigge una coppia di gnoll.

del coccodrillo, artigli del grizzly, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, lancio spontaneo, passo senza tracce, empatia selvatica, forma selvatica 4 volte al giorno, selvatichezza, andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +9; For 12, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +9, Concentrazione +11, Conoscenze (natural) +10, Conoscenze (pianti) +2, Osservare +12, Sopravvivenza +14, Arma Focalizzata (scimitarra), Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Seguire Tracce.

Forma di lupo crudele: Beshya spesso usa forma selvatica per trasformarsi in un lupo crudele. Questo cambia le sue statistiche come segue: Iniz +2; Vel 15 m; CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Lotta +19; Att +14 in mischia (1d8+13, morso); Att comp +14 in mischia (1d8+13, morso); AS sbilanciare; TS Temp +12, Rifl +5, Vol +9; For 25, Des 15, Cos 17, Int 10, Sag 16, Car 8.

Compagno animale (Str): Il compagno animale di Beshya è Grishka, un lupo (vedi sotto).

Armatura del coccodrillo (Sop): In forma selvatica, Beshya ottiene un bonus di +4 all'armatura naturale.

Artigli del grizzly (Sop): In forma selvatica, Beshya ottiene un bonus di +3 ai tiri per i danni quando usa le armi naturali.

Senso della natura (Str): Beshya ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natural) e Sopravvivenza (già calcolato nelle statistiche sopra indicate).

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

Lancio spontaneo: Beshya può rinunciare a un incantesimo preparato per lanciare qualsiasi incantesimo aveva allestito naturale dello stesso livello o inferiore.

Passo senza tracce (Str): Beshya non lascia alcuna traccia in ambienti naturali e non può essere rintracciata seguendo le tracce.

Sbilanciare (Str): (Solo forma di lupo crudele): Se Beshya colpisce con l'attacco con il morso, può tentare di sbilanciare il suo avversario (+11 modificatore di prova) come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciarla.

Empatia selvatica (Str): La prova di empatia selvatica di Beshya è 1d20+9.

Forma selvatica (Sop): Beshya può trasformarsi in qualsiasi animale Piccolo, Medio o Grande e viceversa quattro volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, tranne che per quanto qui indicato. L'effetto dura 6 ore, o fino a che non si trasforma di nuovo. Cambiare forma è un'azione standard e non provoca un attacco di opportunità.

Selvatichezza (Sop): I livelli da druido e i livelli da combattente naturale di Beshya si sommano per determinare le capacità di forma selvatica e per le prove di empatia selvatica.

Andatura nel bosco (Str): Beshya può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco alla sua normale velocità e senza subire danni né soffrire nessun altro impedimento. Tuttavia, spine, rovi e aree di fitta vegetazione che sono state manipolate magicamente hanno comunque effetto su di lei.

Incantesimi da druido preparati (6/5/4/4/2): tito salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo; 0 - cura ferite minori (2), individuazione del magico, lampo, luce, resistenza; 1° - cura ferite leggere

(2), intralciare, parlare con gli animali, passo veloce; 2° - forza del toro, pelle coriacea, resistere all'energia, sfera infuocata; 3° - cura ferite moderate (2), neutralizza veleno, zanna magica superiore; 4° - consummare nell'aria, colpo infuocato. Beshya lancia incantesimi come un druido di 8° livello.

Proprietà: Scimitarra-L, armatura di cuoio+2, scudo grande di legno+L, guanti della destrezza+2, anello di protezione+1, stivali d'elfi, fionda perfetta, 20 proiettili da fionda, 20 proiettili da fionda argentati.

Grishka: Lupo; bestia magica Media [animale atipico]; DV 6ds+15; pf 42; Iniz +3; Vel 15 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +7 in mischia (1d6+3, morso); AS sbilanciare; QS capacità da compagno animale, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +3; For 15, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +2, Osservare +5, Sopravvivenza +17, Allerta, Arma Focalizzata (morso), Robustezza, Seguire Tracce.

"bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando segue le tracce mediante l'olfatto acuto.

Capacità da compagno animale: Legame, condividere incantesimi, eludere, devozione, 3 comandi bonus. Grishka è addestrato per cacciare e conosce anche i comandi "vieni", "difendi" e "proteggi".

Olfatto acuto (Str): Grishka può individuare nemici che si avvicinano, fiutare avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Sbilanciare (Str): Se Grishka colpisce con l'attacco con il morso, può tentare di sbilanciare il suo avversario (+2 modificatore di prova) come azione gratuita senza compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare Grishka.

COMBATTENTE ORSO

Molte popolazioni, soprattutto quelle delle regioni del mondo "non civilizzate", venerano gli orsi come simboli della forza e del valore in battaglia del combattente. Adottando l'orso come spirito totem, i combattenti di queste popolazioni sperano di attingere in parte alla forza dell'orso. I combattenti orsi, mediante uno speciale rapporto con gli spiriti orsi, letteralmente assumono la forza di un orso nella furia della battaglia, in realtà trasformandosi in orsi mentre combattono.

Solo i personaggi che possono già attingere al potere spirituale dell'ira possono intensificare quel potere e diventare combattenti orsi. Molti combattenti orsi sono barbari, ma altri personaggi multiclasse a volte diventano combattenti orsi. I personaggi con un'altra classe di prestigio che garantisca una capacità d'ira o di furia ogni tanto adottano questa classe.

I PNC combattenti orsi di solito sono i campioni delle tribù barbariche, dei villaggi rustici o dei templi guerreschi. Guidano altri combattenti non con la disciplina e l'ordine, ma mediante l'ispirazione dell'esempio che presentano.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un combattente orso, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.



Bonus di
attacco base: +7.
Talenti: Attacco Poderoso.
Speciale: Capacità di ira o furia.

Abilità di classe

Le abilità di classe del combattente orso (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigioso del combattente orso.

Competenza nelle armi e nelle armature: I combattenti orsi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Forma di orso (Sop): Un combattente orso può trasformarsi in un orso (in modo simile all'incantesimo *metamorfosi*) mentre è in preda all'ira o alla furia. Il suo unico limite al numero di volte al giorno per cui può assumere la forma di orso è il numero di volte al giorno per cui cade in preda all'ira o alla furia, e il combattente orso ritorna alla sua forma

normale una volta che l'ira o la furia è terminata. Il combattente orso mantiene il normale bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e la penalità di -2 alla Classe Armatura mentre è in preda all'ira, ma i bonus ai punteggi di caratteristica garantiti dall'ira o dalla furia sono sostituiti da bonus di Forza, Destrezza e Costituzione appropriati alla forma di orso assunta (vedi sotto). Come è normale per *metamorfosi*, il combattente orso ottiene le qualità fisiche della forma di orso (compresi taglia, movimento, bonus di armatura naturale, armi naturali, spazio e portata), insieme a tutti gli attacchi speciali straordinari posseduti dalla forma (come afferrare migliorato nella forma di orso bruno od orso crudele). La trasformazione dura per la durata dell'ira o furia.

A differenza dell'incantesimo *metamorfosi*, un combattente orso non ottiene i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione dell'orso quando assume la forma di orso, né recupera alcun punto ferita quando si trasforma. Tuttavia, i suoi attuali punti ferita aumentano grazie alla sua nuova Costituzione, come di norma per una capacità d'ira.

Qualsiasi combattente orso può assumere la forma di un orso nero una volta al giorno. Mentre è in forma di orso nero, ottiene un bonus di +8 alla Forza, un bonus di +2 alla Destrezza e un bonus di +4 alla Costituzione.

Al 5° livello, un combattente orso può assumere la forma di orso due volte al giorno e può scegliere tra le forme da orso nero e bruno. Mentre è in forma di orso bruno, ottiene un bonus di +16 alla Forza, un bonus di +2 alla Destrezza e un bonus di +8 alla Costituzione.

Al 10° livello, un combattente orso può assumere la forma di orso tre volte al giorno e può scegliere tra le forme da orso nero, bruno e crudele. Mentre è in forma di orso crudele, ottiene un bonus di +20 alla Forza, un bonus di +2 alla Destrezza e un bonus di +8 alla Costituzione.

Olfatto acuto (Str): Al 3° livello, un combattente orso ottiene la capacità speciale di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale del Mestrato*) mentre si trova o meno in forma di orso.

Ira +1 volta al giorno (Str): Quando un combattente orso raggiunge il 7° livello, il numero di volte al giorno per cui può

TABELLA 2-13: COMBATTENTE ORSO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Forma di orso (nero)
2*	+2	+3	+0	+0	—
3*	+3	+3	+1	+1	Olfatto acuto
4*	+4	+4	+1	+1	—
5*	+5	+4	+1	+1	Forma di orso (bruno)
6*	+6	+5	+2	+2	—
7*	+7	+5	+2	+2	Ira +1 volta al giorno
8*	+8	+6	+2	+2	—
9*	+9	+6	+3	+3	—
10*	+10	+7	+3	+3	Forma di orso (crudele)

cadere in uno stato d'ira o furia aumenta di uno. Ad esempio, un barbaro di 7° livello/combattente orso di 7° livello può cadere in preda all'ira tre volte al giorno. Se quel personaggio dovesse acquisire un altro livello da barbaro, potrebbe cadere in preda all'ira quattro volte al giorno.

Esempio di combattente orso

Kurag Flint-Tooth: Umano barbaro 7/combattente orso 5; GS 12; umanote Medio; DV 12d12+36; pf 114; Iniz +2; Vel 9 m; CA 19, contatto 12, colpo alla sprovvista 17; Att base +12; Lotta +16; Att +18 in mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne+2); Att comp +18/+13/+8 in mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne+2); QS forma di orso 2 volte al giorno, riduzione del danno 1/4, schivare prodigioso migliorato, ira 2 volte al giorno, olfatto acuto, percepire trappole +2, schivare prodigioso, AL CN; TS Temp +12, Rifl +5, Vel +7; For 18, Des 14, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +14, Nuotare +13, Saltare +16, Scalare +16, Sopravvivenza +16; Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Spingere Migliorato.

Forma di orso (Sop): Mentre è in preda all'ira, Kurag può trasformarsi in un orso nero (Medio, +2 armatura naturale, +8 For, +2 Des, 2 artigli 1d4+4 ognuno, 1 morso 1d6+8) o in un orso bruno (Grande, +5 armatura naturale, +16 For, +2 Des, +4 Cos, 2 artigli 1d8+6 ognuno, 1 morso 2d6+12, afferrare migliorato).

Schivare prodigioso migliorato (Str): Kurag non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro almeno di 11° livello.

Olfatto acuto (Str): Kurag ha la capacità speciale di olfatto acuto.

Ira (Str): +4 a For, +4 a Cos, +2 a tiri salvezza sulla Volontà, -2 a CA fino a 8 round.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Kurag ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Schivare prodigioso (Str): Kurag può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Proprietà: Ascia bipenne+2, amuleto della salute+4, bracciali dell'armatura+2.

DERVISCIO

Selvaggio, esotico e pericoloso come le sue lame turbinanti, il derviscio riassume velocità, rapidità e abbandono. I suoi movimenti sembrano essere casuali tanto quanto aggraziati, ma i passi della sua danza letale sono eseguiti secondo il loro ritmo.

TABELLA 2-14: DERVISCIO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Bonus CA	Speciale
1*	+1	+0	+2	+2	+1	Danza del derviscio 1 volta al giorno, lame taglienti, padronanza del movimento
2*	+2	+0	+3	+3	+1	Movimento veloce +1,5 m
3*	+3	+1	+3	+3	+1	Attacco Rapido, danza del derviscio 2 volte al giorno
4*	+4	+1	+4	+4	+1	Danza di morte
5*	+5	+1	+4	+4	+2	Danza del derviscio 3 volte al giorno, movimento veloce +3 m
6*	+6	+2	+5	+5	+2	Reazione migliorata
7*	+7	+2	+5	+5	+2	Danza del derviscio 4 volte al giorno, parata elaborata
8*	+8	+2	+6	+6	+2	Movimento veloce +4,5 m
9*	+9	+3	+6	+6	+3	Danza del derviscio 5 volte al giorno, danza instancabile
10*	+10	+3	+7	+7	+3	Mille tagli

Quasi tutti i dervisci appartengono a culture nomadiche. Questi nomadi non sono semplici vagabondi senza radici che possano chiamare tali: hanno le loro antiche tradizioni, e le loro società semplicemente non considerano gli insediamenti stabili una parte importante della loro natura. Sono zingari, che mantengono le loro tradizioni e forgiavano i loro legami famigliari e sociali mentre si spostano in giro per il mondo. Spesso queste tribù adottano i comportamenti e anche alcune delle leggi dei territori in cui vivono (per opportunismo, se non altro). Il derviscio considera allo stesso modo gli stili di combattimento. Un derviscio impara la danza di guerra mentre cresce in mezzo alla sua famiglia e alla sua tribù. Tuttavia, osserva gli altri mentre viaggia e aggiunge nuovi passi alla danza.

Guerrieri, ranger e monaci spesso assumono il ruolo di derviscio. Molti paladini osservano l'aspetto selvaggio della danza e suppongono che abbia qualche radice nel caos, ma quelli che guardano al di là dell'apparente casualità possono trovare qualcosa da imparare. I barbari raramente scelgono di apprendere le vie della danza: il derviscio si affida all'astuzia più che alla forza bruta. La via del derviscio è rinomata per aver attirato alcuni druidi, bardi e anche stregoni: quanti desiderano imparare una tipologia di combattimento che non dipenda da armi o armature pesanti trovano interessante questa classe.

Gli halfling e gli elfi diventano buoni dervisci e molte tribù nomadiche di halfling hanno dei dervisci come loro protettori principali.

I PNG dervisci raramente viaggiano senza le loro tribù. Possono essere inviati in missione, o servire come esploratori in nuove terre, ma il derviscio è troppo importante per l'unità tribale per potersene andare da solo per lunghi periodi di tempo. Tuttavia, alcuni dervisci rifiuggono questa responsabilità, quindi di tanto in tanto saltano fuori eccezioni a questa regola. Un derviscio incontrato mentre vaga da solo generalmente sta cercando nuove sfide e nuove conoscenze.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Acrobazia 3 gradi, Intrattenere (danza) 3 gradi.

Talent: Arma Focalizzata (qualsiasi arma da mischia tagliente), Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe del derviscio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Arista

della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Professione (Sag) e Saltare (For).
Punti abilità ad ogni livello: ++ modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I dervisci non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Bonus CA (Str): Un derviscio ottiene questo bonus alla Classe Armatura purché non stia indossando alcuna armatura o un'armatura leggera e non stia impugnando alcuno scudo. Questo bonus alla CA si applica anche contro gli attacchi di contatto o quando il derviscio è colto alla sprovvista. Perde questo bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa un'armatura più pesante di leggera, quando impugna uno scudo o quando trasporta un carico medio o pesante.

Danza del derviscio (Str): Un derviscio può diventare un turbinante danzatore di morte un certo numero di volte al giorno. Mentre esegue questa danza del derviscio, può compiere un'azione di attacco completo (solo per attacchi in mischia) e muoversi ancora alla sua velocità. Tuttavia, il derviscio deve muoversi per un minimo di 1,5 metri tra ogni attacco quando usa questa capacità, e non può ritornare in un quadrato da cui è appena uscito (anche se può ritornare in quel quadrato più tardi durante il suo attacco completo). Il derviscio è soggetto ad attacchi di opportunità mentre danza, ma può compiere acrobazie normalmente come parte del suo movimento. Un derviscio a cui è impedito di completare il proprio movimento viene anche impedito di finire il proprio attacco completo.

Se un derviscio impugna un'arma tagliente mentre esegue la danza del derviscio, ottiene un bonus al tiro per colpire e per i danni. Questo bonus è +1 al 1° livello e aumenta di un altro +1 ad ogni successivo livello dispari.

Un derviscio può eseguire una danza del derviscio solo mentre impugna un'arma tagliente (può usare un'arma doppia oppure più armi, solo se entrambe le estremità dell'arma o se

tutte le armi sono del tipo tagliente). Non può eseguire una danza del derviscio in nessuna armatura più pesante di leggera o se sta usando uno scudo. Mentre danza, un derviscio non può usare abilità né capacità che richiedano concentrazione o di rimanere immobile, come Cercare, Muoversi Silenziosamente o Nascondersi. Tuttavia, un derviscio con la capacità di musica bandica può cantare mentre danza, e un derviscio può anche usare il talento Maestria in Combattimento mentre esegue una danza. Un derviscio non può eseguire una danza del derviscio mentre è sotto l'effetto di una capacità d'ira o di furia.

Un derviscio può eseguire una danza del derviscio solo una volta per ogni incontro. Una danza del derviscio dura 1 round per ogni due gradi di Intrattenere (danza) posseduti dal personaggio. Alla fine di una danza del derviscio, il personaggio è affaticato per la durata dell'incontro (a meno che

non sia un derviscio di 9° livello, punto in cui questa limitazione non si applica più).

Padronanza del movimento (Str): Un derviscio è così sicuro dei propri movimenti da essere insensibile alle condizioni avverse.

Quando effettua una prova di Acrobazia, Intrattenere (danza) o Saltare, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

Lame taglienti: Un derviscio considera la scimitarra un'arma leggera (invece che un'arma a una mano) per qualsiasi scopo, compreso il combattimento con due armi.

Movimento veloce (Str): Al 2° livello e oltre, un derviscio ottiene un bonus di potenziamento alla propria velocità. Un derviscio con un'armatura più pesante di leggera o che trasporta un carico medio o pesante perde questo bonus.

Attacco Rapido: Al 3° livello, un derviscio acquisisce il talento Attacco Rapido, anche se non soddisfa i prerequisiti.

Danza di morte: Al 4° livello, un derviscio ottiene il beneficio del talento Incalzare mentre esegue una danza del derviscio, anche se non soddisfa i prerequisiti per il talento. Non ha bisogno di muoversi di 1,5 metri prima di compiere l'attacco extra garantito da questa capacità.

Reazione migliorata (Str): Quando raggiunge il 6° livello, un derviscio ottiene un bonus di +2 ai tiri per l'iniziativa.

Parata elaborata (Str): Quando raggiunge il 7° livello, un derviscio ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla Classe Armatura quando sceglie di combattere sulla difensiva o di usare una difesa estrema nel combattimento in mischia.

Danza instancabile: Quando un derviscio raggiunge il 9° livello, il personaggio non è più affaticato per la durata



Derviscio

dell'incontro alla fine della danza del derviscio.

Mille tagli (Str): Quando un derviscio raggiunge il 10° livello, una volta al giorno può raddoppiare il numero di attacchi in mischia che compie mentre esegue un'azione di attacco completo (che stia o meno eseguendo una danza del derviscio). Se un derviscio usa questa capacità in unione alla sua danza del derviscio, può compiere fino a due attacchi tra i movimenti.

Il derviscio ottiene anche il beneficio del talento *Incalzare* potenziato con armi taglienti mentre esegue mille tagli, anche se non soddisfa i prerequisiti. Non ha bisogno di muoversi di 1,5 metri prima di compiere gli attacchi extra garantiti da questa capacità.

Un derviscio che usa questa capacità può ricevere un attacco extra dall'incantesimo *velocità*, ma i bonus forniti dall'incantesimo non si sommano con i bonus garantiti dalla classe.

Esempio di derviscio

Zethara: Halfling guerriera 7/derviscio 10; GS 17; umanoide Piccolo; DV 7d10+14 più 10d10+20; pf 126; Iniz +6; Vel 10,5 m; CA 25, contatto 18, colto alla sprovvista 21; Att base +17; Lotta +20; Att +28 in mischia (1d4+14 più 1d6 da fuoco/15-20, scimitarra infuocata+7) o +23 a distanza (1d6+8/x3, arco lungo composito+1 [bonus di For +7]); Att comp +28/+23/+18/+13 in mischia (1d4+14 più 1d6 da fuoco/15-20, scimitarra infuocata+7); o +26/+21/+16/+11 in mischia (1d4+14 più 1d6 da fuoco/15-20, scimitarra infuocata+2) e +26/+21 in mischia (1d4+10 più 1d6 da freddo/15-20, scimitarra gelida+2) (danza del derviscio); o +31/+31/+26/+21/+21/+16/+16 in mischia (1d4+16 più 1d6 da fuoco/15-20, scimitarra infuocata+2) e +31/+31/+26/+26 in mischia (1d4+14 più 1d6 da freddo/15-20, scimitarra gelida+2) (mille tagli e danza del derviscio); o +23/+18/+13/+8 a distanza (1d6+8/x3, arco lungo composito+1 [bonus di For +7]); AS danza del derviscio, mille tagli; QS parata elaborata, tratti degli halfling, lame taglienti; AL CN; TS Temp +11, Rifl +14, Vol +10; For 24, Des 18, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Intimidire +9, Intrattenere (danza) +14, Saltare +27; Arma Focalizzata (scimitarra), Arma Specializzata (scimitarra), Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Critico Migliorato (scimitarra), Estrazione Rapida, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Danza del derviscio (Str): Cinque volte al giorno, Zethara può compiere una singola azione di movimento e compiere ancora un attacco completo, ma deve muoversi di 1,5 metri tra ogni attacco e non può ritornare in un quadrato da cui è appena uscita. Ottiene un bonus di +5 al tiro per colpire e per i danni quando esegue la danza del derviscio con un'arma tagliente.

Mille tagli (Str): Una volta al giorno, Zethara può raddoppiare il numero di attacchi in mischia che compie, come indicato alla voce "Attacco completo" sopra.

Parata elaborata (Str): Zethara ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla Classe Armatura quando combatte sulla difensiva o usa una difesa completa.

Tratti degli halfling (Str): Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura; bonus di +1 al tiro per colpire con armi da lancio e fiende.

Lame taglienti (Str): Zethara considera la scimitarra un'arma leggera invece che un'arma a una mano.

Proprietà: Scimitarra Piccola infuocata+2, scimitarra Piccola gelida+2, corazza di piastre in mithral Piccola+2, arco lungo composito Piccolo+1 (bonus di For +7), guanti della destrezza+4, cintura della forza da gigante+6, 20 frecce.

DISTRUTTORE

Temuto da molti e capito da pochi, il famigerato distruttore è un individuo che ha dedicato la propria vita al servizio di Erythnul, la divinità del massacro. Conducendo una vita fatta di violenza e brutalità, il distruttore cerca di diffondere l'empia influenza della sua divinità ovunque vada, senza fermarsi mai troppo a lungo nello stesso posto, per timore di essere raggiunto dalle forze del bene e della legge che gli danno la caccia.

I distruttori che provengono dalle fila dei guerrieri e dei barbari scoprono che le capacità di attacco del distruttore potenziano le loro abilità in combattimento, mentre maghi, stregoni, chierici e druidi distruttori scoprono che la loro capacità di provocare terrore nel cuore dei nemici si rivela una misura difensiva assai efficace. I distruttori trascorrono la maggior parte del loro tempo assieme ad altri della loro specie, vagando per i reami in piccole bande di guerra molto affiatate, colpendo comunità indifese senza alcun preavviso e rifugiandosi nelle zone più selvagge per pianificare la terribile razzia seguente. A volte i chierici di Erythnul ordinano a un singolo distruttore di intraprendere una missione o un progetto che lo costringa a unirsi ad altri individui, ma simili alleanze di solito sono temporanee e devono essere gestite con prudenza, altrimenti sfociano in litigi o peggio.

I PNG distruttori generalmente si possono incontrare in piccole bande di guerra che possono variare da due a sei individui, ma a volte è possibile anche incontrare un distruttore solitario impegnato in qualche missione speciale.

Tutti i distruttori vengono rapidamente identificati grazie agli strani e spaventosi tatuaggi di cui si ricoprono il volto per indicare la loro natura di strumenti di Erythnul.

Dado Vita: d10.

TABELLA 2-15: DISTRUTTORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempora	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Tocco doloroso 1 volta al giorno.
2*	+2	+3	+0	+0	Aura di paura 3 m 1 volta al giorno.
3*	+3	+3	+1	+1	Ferite profonde 1 volta al giorno.
4*	+4	+4	+1	+1	Tocco doloroso 2 volte al giorno.
5*	+5	+4	+1	+1	Aura di paura 6 m 2 volte al giorno.
6*	+6	+5	+2	+2	Ferite profonde 2 volte al giorno.
7*	+7	+5	+2	+2	Tocco doloroso 3 volte al giorno.
8*	+8	+6	+2	+2	Aura di paura 9 m 3 volte al giorno.
9*	+9	+6	+3	+3	Ferite profonde 3 volte al giorno.
10*	+10	+7	+3	+3	Volto del terrore.

Requisiti

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

Allineamento: Caccico malvagio o neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 3 gradi, Intimidire 3 gradi, Sopravvivenza +4 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato.

Speciale: Deve sopravvivere ai riti di iniziazione dei distruttori (vedi riquadro).

Abilità di classe

Le abilità di classe del distruttore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des) e Professione (Sag).

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

Privilegi di classe

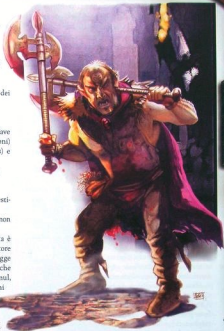
Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del distruttore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I distruttori non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Tocco doloroso (Sop): Erythnul insegna che la vita è dolore, proprio come il tocco di un distruttore. Un distruttore può compiere un attacco di contatto senz'armi che infligge 1d8 danni + 1 danno per ogni livello da distruttore. Anche gli attacchi con le armi trasmettono il dolore di Erythnul, ma solo ad un ritmo di 1d4 danni extra + 1 danno per ogni livello da distruttore. Il distruttore può compiere un attacco di tocco doloroso aggiuntivo per ogni tre livelli oltre il 1°.

Aura di paura (Sop): Tutti i nemici entro 3 metri da un distruttore di 2° livello o superiore subiscono una penalità morale di -2 a tutti i tiri salvezza fino a che rimangono all'interno del raggio di azione. Questa capacità è utilizzabile un numero di volte al giorno come indicato nella tabella. Ogni utilizzo dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Carisma del distruttore. Il raggio di azione di quest'aura aumenta al 5° livello a 6 metri, e poi ancora all'8° livello a 9 metri.

Ferite profonde (Str): Quando un distruttore raggiunge il 3° livello, la familiarità con il dolore e la paura gli garantisce una precisione spietata con i suoi attacchi in mischia. Il perso-



Distruttore

naggio deve dichiarare che sta compiendo un tentativo di ferite profonde prima di compiere un attacco in mischia (quindi, un tiro per colpire fallito rovina il tentativo). Se il colpo va a segno, infligge 1d4 danni alla Costituzione al bersaglio, in aggiunta a qualsiasi altro danno che l'attacco potrebbe infliggere. Un distruttore può usare ferite profonde una volta al giorno per ogni tre livelli che ha raggiunto, ma può solo compiere un tentativo di ferite profonde per round.

MITI DEI DISTRUTTORI

I distruttori individuali sono spesso considerati dei solitari pericolosi ma, in realtà, ognuno appartiene a una banda di guerra molto ristretta e affiatata. L'iniziazione di un potenziale distruttore per accedere a una banda di guerra (e alla classe di prestigio) è violento e brutale.

Quando un aspirante membro si avvicina a una banda ed esprime la sua intenzione di unirsi a loro, la tattica standard dei distruttori è di attaccarlo in massa. I membri di più basso rango della banda di guerra (di solito tra sei e sedici combattenti, ladri o guerrieri con livelli individuali tra il 2° e il 6°) si avventano per primi e cercano di fare del loro meglio per uccidere il nuovo venuto. Se il nuovo venuto sopravvive per un periodo di tempo arbitrario (di solito tra 3 e 10 round, in base a quanto bene sembri combattere il nuovo venuto e alla crudeltà e all'interesse del capobanda), gli

viene concesso di unirsi alla banda di guerra.

Se il nuovo venuto volesse in realtà progredire nella classe di prestigio del distruttore, deve sottoporsi a un secondo rito: il sacrificio del fuoco. Il candidato attinge in ginocchio, supplicando Erythnul (o una divinità simile) di riempire il suo cuore di odio e rancore. Gli altri membri della banda di guerra reperiscono una vittima sacrificale adeguata (preferibilmente umana, ma in casi di necessità va bene qualsiasi umanoidale). L'aspirante distruttore deve sacrificare la vittima secondo i riti sacrali della divinità, che prevedono sempre sia versato del sangue e che la vittima sia bruciata viva. Dopo questo crudele e orribile atto, la banda di guerra dipinge una serie di tatuaggi decisamente repellenti sul volto dell'aspirante, marchiandolo per sempre come distruttore. Una volta che la cerimonia è completata, la sola via di uscita dalla banda di guerra è la morte.

Volto del terrore (Mag): Un distruttore di 10° livello ha conosciuto gli abissi dell'orrore e della disperazione. Una volta al giorno, può attivare una capacità magica simile all'incantesimo *arco alla cazzuola mortale* (tiro salvezza CD 10 + livello di classe del distruttore + bonus di Car del distruttore) come azione standard. Per il nemico scelto, il distruttore sembra assumere le sembianze di ciò che il bersaglio teme maggiormente. Sotto tutti gli altri aspetti, questa capacità funziona come l'incantesimo descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Esempio di distruttore

Narrik Weepingstar: Mezzorco barbaro 5/distruttore 4; GS 11; umanoide Medico; DV 5d12+10 più 6d10+12; pf 88; Iniz +2; Vel 12 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +11; Lotta +15; Att +17 in mischia (1d8+5/x3, ascia da battaglia+1) o +12 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +4]); Att comp +17/+12/+7 in mischia (1d8+5/x3, ascia da battaglia+1) o +13/+8/+3 in mischia (1d8+5/x3, ascia da battaglia+1) o +12/+7/+2 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +4]); AS ferite profonde 2 volte al giorno, tocco doloroso 2 volte al giorno; QS aura di paura 2 volte al giorno, scurovisione 18 m, schivare prodigioso migliorato, ira 2 volte al giorno, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +3; For 18, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Cavalcare +8, Conoscenze (religioni) +4, Intimidire +14, Saltare +13, Sopravvivenza +8;

Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Spezzare Migliorato.

Ferite profonde (Str): Se Narrik dichiara che sta usando ferite profonde prima di compiere un attacco, e l'attacco riesce a colpire, infligge 1d4 danni extra temporanei alla Costituzione.

Tocco doloroso (Sop): L'attacco di contatto in mischia di Narrik infligge 1d8+6 danni. Può anche usare tocco doloroso con un'arma da mischia, infliggendo 1d4+6 danni.

Aura di paura (Sop): I nemici entro 6 metri da Narrik subiscono una penalità morale di -2 ai tiri salvezza fino a che rimangono all'interno del raggio di azione. L'effetto dura 3 round ogni volta che Narrik usa questa capacità.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Narrik non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro almeno di 9° livello.

Ira (Str): +4 alla For, +4 alla Cos, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA fino a 7 round.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Narrik ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

Schivare prodigioso (Str): Narrik può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Proprietà: 2 ascia da battaglia+1, coraza di piastre+1, gemma della luminosità, mantello della resistenza+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4), 20 frecce, cavallo da guerra pesante.

GIUSTIZIERE

Quando ci sono le leggi, ci sono quelli che le sfidano, e quando i cittadini vivono nel terrore per questi fuorilegge, le anime coraggiose li perseguitano. Questi sono i giustizieri. Non lo fanno per i soldi, né per la gloria. Lo fanno perché è un lavoro ingrato che deve essere fatto. Inoltre, è una vocazione soddisfacente quella di sbarcare il lunario strappando le budella a un criminale che se lo merita.

Di solito i giustizieri sono solitari, e fanno affidamento sulla propria intelligenza e abilità. Sono temerari e ossessionati dalla caccia alla loro preda e spietatamente efficaci in combattimento. L'innocenza e l'alibi possono essere discussi davanti a una giuria, ma le belle parole non cambiano i fatti del caso né assolvono un criminale dalla colpevolezza. Un giustiziere non è necessariamente giudice, giuria né carnefice; spesso controlla semplicemente che quelle persone abbiano la possibilità di svolgere il loro lavoro. Quando non è fattibile consegnare un furiante nelle mani della legge, o se il criminale resiste, un giustiziere non esita a sentenziare il giudizio finale per qualcuno che lo merita. Alcuni giustizieri malvagi preferiscono costringere con la tortura i loro prigionieri a confessare prima di consegnarli.

Quando si trovano di fronte a una sfida difficile, i giustizieri possono collaborare l'uno con l'altro o con un contingente di altri personaggi per cacciare quanti sono ricercati dalla legge. La presenza di uno o più giustizieri in un contingente potrebbe essere una spiacevole sorpresa per un gruppo di individui che hanno rubato ai ricchi per dare ai poveri...

Molti giustizieri cominciano come ranger. Anche alcuni paladini trovano che essere un giustiziere sia in linea con la loro ideologia. I guerrieri spesso traggono sufficiente remunerazione nell'uccidere i peccatori indietro della gente ancora viva generalmente è uno sforno maggiore di quanto non valga la pena. Viceversa, molti chierici sono troppo clementi per essere giustizieri; le ovvie eccezioni comprendono i chierici di St. Cuthbert, oltre che quelli di Hextor e di certe altre divinità legali malvagie. Ladri e bardi, con le loro abilità furtive, possono essere molto efficienti in questa classe. Perfino l'occasional druido, stregone o mago (specialmente divinatore) scende in campo, impugnando gli incantesimi come arma invece del metallo.

Dado Vita: d10.

TABELLA 2-16: GIUSTIZIERE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempa	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+0	+0	+2	Colpo non letale +1d6, riportare indietro vivo
2*	+2	+0	+0	+3	Colpo menomante, Lottare Migliorato
3*	+3	+1	+1	+3	Competenza nelle Armi Esotiche (manette), scalrezza da strada +2
4*	+4	+1	+1	+4	Colpo non letale +2d6
5*	+5	+1	+1	+4	Legare
6*	+6	+2	+2	+5	Scalrezza da strada +4
7*	+7	+2	+2	+5	Colpo non letale +3d6
8*	+8	+2	+2	+6	Legare migliorato
9*	+9	+3	+3	+6	Scalrezza da strada +6
10*	+10	+3	+3	+7	Colpo non letale +4d6, intuizione

Requisiti

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

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Cercare 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Seguire Tracce.

Abilità di classe

Le abilità di classe del giustiziere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Caracalare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I giustizieri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Riportare indietro vivo (Str): Ogni volta che un giustiziere attacca con un'arma da mischia, può infliggere danni non letali con l'arma invece che danni letali senza penalità al tiro per colpire. Di norma, tentare di infliggere danni non letali con un'arma in questo modo impone una penalità di -4 al tiro per colpire.

Colpo non letale (Str): Un giustiziere può compiere attacchi non letali. Ogni volta che il personaggio usa la capacità riportare indietro vivo e al bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (a prescindere che abbia o meno un bonus di Destrezza) oppure quando il giustiziere attacca ai fianchi il bersaglio, l'attacco del giustiziere infligge 1d6 danni non letali extra. Questi danni extra aumentano a 2d6 al 4° livello, 3d6 al 7° livello e 4d6 al 10° livello. Se il giustiziere dovesse mettere a segno un colpo critico con un colpo non letale, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Un giustiziere può usare il colpo non letale solo su una creatura vivente con anatomia distinguibile: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non sono

soggetti a questi danni extra. Inoltre, le creature immuni ai danni non letali sono immuni ai danni da colpo non letale. Il giustiziere non può compiere un colpo non letale contro una creatura con occultamento.

Lottare Migliorato (Str): Al 2° livello, un giustiziere riceve Lottare Migliorato come talento bonus anche se non soddisfa i requisiti.

Colpo menomante (Str): Un giustiziere di 2° livello o superiore può compiere un colpo non letale contro un avversario con una precisione tale che da indebolire e rendere impacciato l'avversario. Quando un giustiziere danneggia un avversario con un colpo non letale, quel personaggio subisce anche 1 danno alla Forza.

Competenza nelle Armi Esotiche (manette): Intimamente familiari con la cattura dei criminali, i giustizieri hanno appreso a fare molto di più con un paio di manette che semplicemente bloccare un fuorilegge.

Un giustiziere di 3° livello o superiore può far roteare un paio di manette di metallo in una mano come se fossero un randello senza subire penalità per l'utilizzo di un'arma improvvisata. Le manette perfette possono essere impagnate come se fossero un mazzafuosto leggero perfetto.

Scaltrezza da strada (Str): Un giustiziere di 3° livello o superiore ottiene un bonus di circospezione alle



Giustiziere

prove di Raccogliere Informazioni che tenta mentre è sulle tracce di un criminale. Questo bonus inizialmente è +2 al 3° livello e aumenta di un +2 extra ogni tre livelli successivi.

Legare (Str): Quando un giustiziere di 5° livello o superiore riesce a immobilizzare un avversario mentre è in lotta, può tentare di legare l'avversario (in aggiunta alle altre opzioni; vedi "Se il personaggio immobilizza un avversario", pagina 157 del *Manuale del Giocatore*). Un giustiziere deve avere una corda, catena o manette in una mano per usare questa capacità.

Un giustiziere può usare questa capacità su un avversario fino a una categoria di taglia più grande di lui (ad esempio, un halfling giustiziere può tentare di legare un avversario di taglia Media o inferiore). Può usare questa capacità solo contro creature di forma umanoide (quindi, la maggior parte degli umanoidi, umanoidi mostruosi, esterni e giganti si qualificerebbe).

Un tentativo di legare viene risolto con una prova contrapposta. Il giustiziere può effettuare una prova di Utilizzare Corde invece di una normale prova di lotta, mentre l'avversario effettua una prova di lotta oppure una prova di Artista della Fuga. Se il giustiziere ha successo, l'avversario è legato. Se l'avversario ha successo, il tentativo di legare fallisce e la lotta continua.

Se un giustiziere riesce a legare un avversario, quella creatura è considerata legata e indifesa. Un avversario legato può tentare di scappare effettuando una prova di Artista della Fuga a cui si contrappone la prova di Utilizzare Corde del giustiziere (compreso il suo bonus di +10; vedi "Legare un personaggio", pagina 85 del *Manuale del Giustiziere*) oppure una prova di Forza (CD 23 per corda, CD 26 per catena o manette, CD 28 per manette perfette) per liberarsi.

Legare migliorato (Str): Un giustiziere di 8° livello o superiore può compiere un tentativo di legare senza prima immobilizzare l'avversario. Ogni volta che inizia una lotta, il giustiziere può usare un'azione di attacco per compiere un tentativo di legare. Inoltre, se il giustiziere ha il talento Estrazione Rapida, non ha bisogno di avere già in mano la corda, catena o manette prima di compiere il tentativo.

Intuizione (Sop): Mentre caccia una persona specifica, un giustiziere di 10° livello può usare una prova di Sopravvivenza per determinare in quale direzione possa trovarsi il colpevole se è entro 1,5 km dal giustiziere (CD 15 + DV del bersaglio). Un giustiziere può usare questa capacità per determinare la direzione di chiunque abbia affrontato in precedenza in combattimento se si trova entro il raggio di azione.

Il DM dovrebbe effettuare questa prova segretamente per il giustiziere, siccome il personaggio non dovrebbe sapere se ha fallito la prova a causa del tiro di dado o perché il bersaglio è troppo lontano. Un giustiziere può effettuare questa prova una volta al giorno per ogni singolo bersaglio.

Nota per i multiclass: Un paladino che diventa giustiziere può continuare ad avanzare come paladino.

Esempio di giustiziere

Sharsek: Umano ranger 6/giustiziere 10; GS 16; umanoide Medio; DV 6d8+6 più 10d10+10; pf 98; Iniz +2; Vel 9 m; CA 19, contatto 12, colpo alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +26; Att +25 in mischia (1d6+8/17-20, spada corta+2) o +23 in mischia (1d8+6, manette dimensionali) o +19 a distanza (1d8+7, arco lungo composito+1 [bonus di For +6]); Att comp +25/+20/+15/+10 in mischia (1d6+8/17-20, spada corta+2) o +23/+18/+13/+8 in mischia (1d6+8/17-20, spada corta+2) e +22/+17 in mischia (1d6+4/17-20, spada corta+2) o +19/+14/+9/+4 a distanza (1d8+7, arco lungo composito+1 [bonus di For +6]); AS riportare indietro vivo, colpo menomante, legare migliorato, colpo non letale +4d6; QS compagno animale, nemico prescelto umani +4, nemico prescelto goblinoidi +2, intuizione, scaltezza da strada, empatia selvatica; AL LN; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +11; For 22, Des 14, Cos 13, Int 9, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Cercare +8, Intimidire +15, Osservare +11, Raccogliere Informazioni +15, Sopravvivenza +21, Utilizzare Corde +21; Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Foderoso, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (manette), Critico Migliorato (spada corta), Estrazione Rapida, Lottare Migliorato, Resistenza Fisica, Seguire Tracce², Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Riportare indietro vivo (Str): Sharsek può infliggere danni non letali con un'arma da mischia senza penalità al tiro per colpire.

Colpo menomante (Str): Quando Sharsek compie un colpo non letale (vedi sotto), infligge anche 1 danno temporaneo alla Forza.

Legare migliorato (Str): Ogni volta che Sharsek inizia una lotta contro una creatura di forma umanoide di taglia Grande o inferiore, può usare un'azione di attacco per compiere un tentativo di legare (una prova di lotta o di Utilizzare Corde contrapposta alla prova di lotta o di Artista della Fuga del nemico). Se ha successo, il nemico è legato e indifeso.

Colpo non letale (Str): Quando Sharsek infligge danni da mischia non letali contro un nemico che sta attaccando ai fianchi o a cui sarebbe negato il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (a prescindere che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'attacco di Sharsek infligge 4d6 danni extra. Solo le creature viventi con anatomia distinguibile sono soggette a un colpo non letale. Il giustiziere non può usare un colpo non letale contro le creature con occultamento.

Compagno animale (Str): Sharsek ha un lupo come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicate a pagina 276 del *Manuale dei Mestri*, con la differenza che Sharsek può gestirlo come azione gratuita e condividere gli incantesimi se il compagno è entro 1,5 metri (vedi pagina 36 del *Manuale del Giustiziere*).

Stile di combattimento (Str): Sharsek ha selezionato il combattimento con due armi. Acquisisce il talento Combattere con Due Armi nonostante non abbia il punteggio di Destrezza richiesto.

Nemico prescelto (Str): Sharsek ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Ragionare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli umani. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli umani.

Contro i goblinoidi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Stile di combattimento migliorato (Str): Sharsek ha il talento Combattere con Due Armi Migliorato nonostante non abbia il punteggio di Destrezza richiesto.

Intuizione (Sop): Mentre caccia una persona specifica, Sharsek può determinare la direzione della sua preda con una prova di Sopravvivenza effettuata con successo (CD 15 + DV del bersaglio) se il bersaglio è entro 1,5 km.

Scalcezza da strada (Str): Sharsek ha un bonus di circostanza +6 a tutte le prove di Raccogliere Informazioni effettuate mentre è sulle tracce di un criminale.

Empatia selvatica (Str): Sharsek può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+6 oppure 1d20+2 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Incantesimi da ranger preparati (2): tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo; 1° animale messaggero, zattera magica.

Proprietà: Spada corta+2, spada corta+1, arco lungo composito+1 (bonus di For +6), corazza di piovra in mithral+2, cintura della forza da gigante+4, manette dimensionali (da considerare come manette perfette), medaglione dei penitenti.

GNOMO UCCISORE DI GIGANTI

In ogni comunità di gnomi, solo pochi individui selezionati di straordinario coraggio intraprendono la carriera dell'uccisore di giganti. Affidandosi a una combinazione di agilità, valore in combattimento e pura astuzia, lo gnomo uccisore di giganti è l'antema di tutte le creature che sfruttano la loro taglia per terrorizzare i più piccoli o deboli. Il campione di coloro che sono fin troppo spesso calpestati, lo gnomo uccisore di giganti si erge molto più in alto di quanto non suggerisca la sua statura. Poiché credono fino in fondo che "più grossi sono, e più rumore fanno quando cadono", questi prodi combattenti cercano attivamente ogre, troll, giganti e simili creature da uccidere. Alcuni, inoltre, utilizzano il loro addestramento per affrontare altri avversari immensi, quali *umber hulk*, parassiti mostruosi e perfino draghi.

Molti gnomi uccisori di giganti sono guerrieri o ranger, sebbene anche alcuni paladini e chierici intraprendano il cammino dell'uccisore di giganti. Anche i ladri che preferiscono saccheggiare le tane degli ogre e simili diventano uccisori di giganti. I monaci diventano eccellenti uccisori di giganti. Gli incantatori arcani raramente scelgono questa classe, siccome dipende decisamente dall'interazione corpo a corpo con creature immensamente potenti.

I PNG uccisori di giganti sono spesso lodati come eroi o celebrità all'interno di comunità di gnomi. Possono servire come capitani della guardia, addestratori o in altre posizioni di autorità. Alcuni trasmettono le loro conoscenze di generazione in generazione, garantendo al figlio o figlia più coraggioso un prezioso soprannome come "Anatema dei Troll" o "Demolitore di Giganti". Quanti lavorano per i loro scopi personali possono comunque apprezzare un po' di popolarità ma preferiscono rimanere in disparte da posizioni politiche per perseguire il loro guadagno personale. Naturalmente, molti vanno all'avventura per dimostrare la loro audacia; infatti è molto raro lo gnomo uccisore di giganti che non abbia sfidato la propria parte di troll o giganti del fuoco nelle loro stesse tane.

Dado Vita: d10.

*Lo gnomo uccisore di giganti irride
un gigante delle colline
prima di sconfiggerlo.*



Requisiti

Per diventare uno gnomo uccisore di giganti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gnomo.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Acrobazia 3 gradi, Artista della Fuga 3 gradi, Parlare Linguaggi (Gigante).

Talenti: Attacco Rapido, Mobilità, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello gnomo uccisore di giganti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello gnomo uccisore di giganti.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli gnomi uccisori di giganti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.

Nemico prescelto (giganti) (Str): Uno gnomo uccisore di giganti ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i giganti. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro i giganti. Questo beneficio si somma al privilegio di classe di nemico prescelto del ranger se i giganti sono il nemico prescelto del ranger. Questo bonus aumenta di un +2 extra per ogni tre livelli da gnomo uccisore di giganti oltre il 1°.

Guerriero astuto (Str): Al 2° livello, uno gnomo uccisore di giganti ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti, o un bonus di schivare +2 contro qualsiasi altra creatura (non gigante) almeno di due categorie di taglia più grande di lui. Questo beneficio viene perso in ogni situazione in cui lo gnomo uccisore di giganti perderebbe il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Perde anche questo bonus in armatura pesante.

Scivolare (Str): Se uno gnomo uccisore di giganti di 3° livello o superiore è coinvolto in una lotta da una creatura

almeno di due categorie di taglia più grande di lui, può sommare il suo livello da gnomo uccisore di giganti come bonus a tutte le prove (che siano prove di lotta o di Artista della Fuga) effettuate per sfuggire alla lotta.

Inoltre, uno gnomo uccisore di giganti può muoversi attraverso un'area occupata da una creatura almeno di due categorie di taglia più grande di lui. Questo non si applica contro creature che riempiono completamente la loro area, come i cubi gelatinosi. (Di norma, un personaggio può solo muoversi attraverso un'area occupata da un'altra creatura se è almeno di tre categorie di taglia più grande del personaggio.)

Tiro vicino (Str): Al 5° livello e oltre, uno gnomo uccisore di giganti non provoca attacchi di opportunità da parte dei giganti per l'utilizzo di un'arma a distanza mentre li minaccia.

Movimento veloce (Str): Al 6° livello, la velocità di base sul terreno di uno gnomo uccisore di giganti aumenta di 3 metri. Questo beneficio si applica solo quando non indossa alcuna armatura, indossa un'armatura leggera o media, e non trasporta un carico pesante. Applicare questo bonus prima di modificare la velocità dell'uccisore di giganti a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata.

Mobilità migliorata (Str): All'8° livello e oltre, uno gnomo uccisore di giganti ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura quando esce o attraversa un'area minacciata da un gigante. Come per tutti i bonus di schivare, questo beneficio si somma al bonus garantito dal talento Mobilità.

Colpo fastidioso (Str): Ogni volta che uno gnomo uccisore di giganti di 9° livello o superiore infligge danni a un gigante in mischia, quel gigante è scosso per 1 round.

Attutire il colpo (Str): Uno gnomo uccisore di giganti di 10° livello può attutire un colpo potenzialmente letale per subire meno danni da esso di quanti non ne subirebbe altrimenti. Una volta al giorno, quando dovrebbe essere ridotto a 0 o meno punti ferita da danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo inferto da un gigante, non per un incantesimo o per una capacità speciale), può tentare di attutire i danni. Per usare questa capacità, effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danni inflitti; lo gnomo uccisore di giganti aggiunge il suo livello di classe come bonus a questo tiro salvezza). Se ha successo, subisce solo danni dimezzati dal colpo, se fallisce, subisce danni totali. Deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire allo scopo di attutire il colpo: se gli è stato negato il suo bonus di Destrezza alla CA, non può usare questa capacità. Siccome questo effetto normalmente non permetterebbe a un personaggio di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, la capacità di eludere o eludere migliorato del personaggio (se applicabile) non si applica ad attutire il colpo.

Esempio di gnomo uccisore di giganti

Seebo Schorrel: Gnomo ladro 4/ranger 2/gnomo uccisore di giganti 5; GS 11; umanoide Piccolo; DV +6/+8 più 2d10+4 più 5d10+10; pf 75; Iniz +4; Vel 6 m; CA 23, contatto +6, colpo alla sprovvista 23; Att base +10; Lotta +8; Att +14 in mischia (1d10+4/19-20, spadone Piccolo+1) o +17 a distanza (1d3+3, dardo ritornante+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d10+4/19-20, spadone Piccolo+1) o +17 a distanza (1d3+3, dardo ritornante+1) e +15 a distanza (1d3+2, dardo perfetto); AS attacco furtivo +2d6; QS tiro vicino, guerriero astuto, eludere, nemico prescelto giganti +6, tratti degli gnomi, visione crepuscolare, scivolare, capacità magiche, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL NB; TS Temp +10, Rifl +12, Vol +3; For 14, Des 18, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Artigianato (alchimia) +1, Artista della Fuga +10, Ascoltare +12, Cercare +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +16, Osservare +10, Attacco Rapido, Estrazione Rapida, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce, Tiro Rapido.

Tiro vicino (Str): Seebo non provoca attacchi di opportunità da parte di un gigante per l'utilizzo di un'arma a distanza in uno spazio che il gigante minaccia.

Stile di combattimento (Str): Seebo ha selezionato tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Guerriero astuto (Str): Seebo ha un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

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

Nemico prescelto (Str): Seebo ottiene un bonus di +6 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i giganti. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro i giganti.

Tratti degli gnomi (Str): +1 alla CD del tiro salvezza per le illusioni, bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, bonus di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus di schivare +4 alla CA contro i giganti, bonus di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

Visione crepuscolare (Str): Seebo può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Scivolare (Str): Seebo può muoversi attraverso lo spazio di una creatura almeno di taglia Grande. Ottiene anche un bonus

TABELLA 2-17: GNOMO UCCISORE DI GIGANTI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1*	+1	+2	+0	+0
2*	+2	+3	+0	+0
3*	+3	+3	+1	+1
4*	+4	+4	+1	+1
5*	+5	+4	+1	+1
6*	+6	+5	+2	+2
7*	+7	+5	+2	+2
8*	+8	+6	+2	+2
9*	+9	+6	+3	+3
10*	+10	+7	+3	+3

Speciale

Nemico prescelto (giganti) +2

Guerriero astuto

Scivolare

Nemico prescelto (giganti) +4

Tiro vicino

Movimento veloce

Nemico prescelto (giganti) +6

Mobilità migliorata

Colpo fastidioso

Attutire il colpo, nemico prescelto (giganti) +8

di «5 alle prove di lotta e Artista della Fuga quando è coinvolto in una lotta da un nemico almeno di taglia Grande.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - luci danti, parlare con gli animali (solo animali da tana), prestidigitazione, suono fantasma. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole. Sebo ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

Trovare trappole (Str): Sebo può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Schivare prodigioso (Str): Sebo può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Proprietà: Dado ritornante+1, spada Piccolo+1, giaco di maglia Piccolo+2, guanti della Destrezza+2, anello di protezione+1, buckler perfetto Piccolo, 5 dadi perfetti.

INCANTASPADE

Il sogno di fondere magia e maestria nell'uso delle armi si realizza nella persona dell'incantaspade. Studente di riti arcani e di tecniche marziali, l'incantaspade apprende gradatamente a lanciare incantesimi indossando l'armatura con minori probabilità di fallimento. Inoltre, è in grado di lanciare incantesimi attraverso le proprie armi, oltrepassando le difese dell'avversario.

Nonostante il nome della classe, un incantaspade è in grado di utilizzare qualsiasi arma o persino di avvicinarne diverse. "Incantasc", "incantance" e altri appellativi per questa classe di prestigio sono sicuramente possibili ma non usati comunemente. I requisiti di questa classe di prestigio la rendono piuttosto appetibile per maghi/guerrieri o stregoni/guerrieri multiclasse, anche se pure bardi/guerrieri possono soddisfare tali requisiti altrettanto facilmente.

Tenuti dagli altri personaggi marziali per la loro capacità di ricorrere agli incantesimi, e dagli incantatori per la loro capacità di lanciare quegli incantesimi indossando l'armatura, gli incantaspade sono spesso viaggiatori solitari.

Dado Vita: d8.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (arcani) 6 gradi.

Talenti: Competenza nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra e in tutte le armature (pesanti, medie e leggere).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

Speciale: Deve aver sconfitto un avversario con la sola forza delle braccia, senza fare ricorso al lancio di incantesimi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'incantaspade (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Professione (Sag), Salutare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

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

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello dispari, un incantaspade ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche

acquisito un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, però, alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti

di metamagia o creazione oggetto ecc.), se non un aumentato livello effettivo di lancio degli incantesimi. Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un incantaspade, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Ignorare fallimento incantesimi (Str): A partire dal 1° livello, il duro lavoro e la pratica dell'incantaspade nel fondere insieme la sapienza magica e il combattimento con le armi cominciano a dare i loro frutti. Come capacità straordinaria, egli ignora parte della probabilità di fallimento incantesimi arcani derivante dall'uso dell'armatura. Si inizia con una riduzione del 10% e si arriva gradualmente al 90%, come indicato nella Tabella 2-18. Un incantaspade sottrae la percentuale indicata dal suo totale della probabilità di fallimento incantesimi.

Incantaspade



Incantaspade

tesimi, se esiste. Ad esempio, un personaggio che indossa una corazzina a scaglie e impugna uno scudo piccolo ha normalmente una probabilità di fallimento incantesimi pari al 30%, ma questa si abbassa al 20% per un incantaspade di 1° livello.

Talento bonus: Al 2° livello, un incantaspade perfeziona la sua arte, acquisendo un talento bonus. Questo talento bonus deve essere un talento di metamagia o uno selezionato dalla lista dei talenti bonus consentiti per un guerriero (vedi Tabella 5-1, pagina 90 del *Manuale del Giocatore*).

Canalizzare incantesimo (Mag): Al 4° livello, un incantaspade può canalizzare qualsiasi incantesimo che sia in grado di lanciare nella sua arma da mischia. Utilizzare questa capacità richiede un'azione di movimento, e l'incantaspade usa l'incantesimo preparato o lo slot incantesimo proprio come se avesse lanciato l'incantesimo. L'incantesimo canalizzato ha effetto sul successivo bersaglio che l'incantaspade riesce ad attaccare con la sua arma (tiri salvezza e resistenza agli incantesimi si applicano comunque). Anche se l'incantesimo normalmente ha effetto su un'area o è un taglio, influenza solo il bersaglio. L'arma scarica l'incantesimo, e può quindi contenere un altro incantesimo. Un incantaspade può canalizzare i suoi incantesimi solo in un'arma alla volta. Gli incantesimi canalizzati in un'arma sono persi se non vengono utilizzati entro 8 ore.

Canalizzare incantesimo multiplo (Mag): Un incantaspade di 10° livello può canalizzare due incantesimi nella sua arma da mischia, usando un'azione di movimento per canalizzare ognuno. Entrambi gli incantesimi canalizzati influenzano il successivo bersaglio che l'incantaspade riesce ad attaccare con la sua arma, nell'ordine in cui gli incantesimi sono stati immagazzinati nell'arma. Come per il privilegio di classe *canalizzare incantesimo*, i tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi si applicano normalmente. Ogni volta che un incantaspade usa canalizzare incantesimo multiplo, due dei suoi cinque usi di canalizzare incantesimo al giorno vengono consumati.

Esempio di incantaspade

Roland Wanderson: Umano guerriero 1/mago 6/incantaspade 6; GS 13; umanoide Medio; DV 1d10+1 più 6d8+6; pf 61; Iniz +5; Vel 6 m; CA 17, contatto 11, colo alla spovvista 16; Att base +10; Lotta +12; Art +15 in mischia (2d6+5/19-20, spadone+2); Att comp +15/+10 in mischia (2d6+5/19-20, spadone+2); AS canalizzare incantesimo 4 volte al giorno; QS ignorare fallimento incantesimi 20%; AL CB, TS Temp +10, Ruff +5, Vol +10; For 14, Des 13, Cos 12, Int 22, Sag 10, Car 8.

TABELLA 2-38: INCANTASPADE

Levello	Bonus di attacco base	Tiro di salvezza Tempora	Tiro di salvezza Riflessi	Tiro di salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1*	+1	+2	+0	+2	Ignorare fallimento incantesimi 10%	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2*	+2	+3	+0	+3	Talento bonus	—
3*	+3	+3	+1	+3	Ignorare fallimento incantesimi 15%	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4*	+4	+4	+1	+4	Canalizzare incantesimo 3 volte al giorno	—
5*	+5	+4	+1	+4	Ignorare fallimento incantesimi 20%	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6*	+6	+5	+2	+5	Canalizzare incantesimo 4 volte al giorno	—
7*	+7	+5	+2	+5	Ignorare fallimento incantesimi 25%	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8*	+8	+6	+2	+6	Canalizzare incantesimo 5 volte al giorno	—
9*	+9	+6	+3	+6	Ignorare fallimento incantesimi 30%	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10*	+10	+7	+3	+7	Canalizzare incantesimo multiplo	—

Abilità e talenti: Calcolare +5, Concentrazione +15, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (nobiltà e regalità) +16, Conoscenze (piani) +18, Decifrare Scritture +12, Diplomatica +1, Intimidire +6, Sapienza Magica +22; Arma Focalizzata (spadone), Creare Armi e Armature Magiche, Disarmare Migliorare, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Schivare, Scrivere Pergamene.

Canalizzare incantesimo (Mag): Come azione di movimento, Roland può canalizzare un incantesimo che ha preparato nella sua spada, quindi usare l'incantesimo come se l'avesse lanciato. La successiva creatura che riesce a colpire con la spada è influenzata dall'incantesimo (si applicano tiro salvezza e resistenza agli incantesimi). Solo il bersaglio subisce l'effetto dell'incantesimo, anche se è un incantesimo ad area.

Incantesimi da mago preparati (4/6/6/4/3/2): tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; 0 - individuazione del mago (2), luce, messaggio; 1° - charme su persone, protezione dal male, scudo (3); 2° - forza del toro, frastuono mostri, raggio rovente, ragnatela, resistenza dell'orso, tocco del ghoul; 3° - palla di fuoco, tocco del vampiro, velocità, volare; 4° - contagio, debilitazione, pelle di pietra; 5° - blocca mostri, teletrasporto.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - arma magica, armatura magica, charme su persone, dardo incantato, identificare, protezione dal male, scudo, sonno; 2° - forza del toro, frastuono mostri, fruscio acido di Melf, invisibilità, raggio rovente, ragnatela, resistenza del toro, resistere all'energia, scassinare, scurovione, tocco del ghoul, vedere invisibilità; 3° - arma magica superiore, blocca persone, chiarovisione/chiarovigilanza, dissolvere, fulmine, palla di fuoco, protezione dall'energia, sfera di invisibilità, sonno profondo, tocco del vampiro, velocità, volare; 4° - ancora dimensionale, confusione, contagio, debilitazione, metamorfosi, muro di fuoco, pelle di pietra, scartare, sfera elastica di Otiluke, tempesta di ghiaccio; 5° - blocca mostri, cura di freddo, metamorfosi funesta, muro di forza, teletrasporto.

Proprietà: Spadone+2, cotta di maglia in mithral+1, fascia dell'Intelletto+4, bacchetta dei dardi incantati (7°), libro degli incantesimi, 250 mo di polvere di diamante.

INIZIATO DELL'ORDINE DELL'ARCO

Quando gli viene chiesto "Cos'è la verità?", un iniziato dell'Ordine dell'Arco impugna l'arco, scocca una freccia e, senza dire una parola, lascia che sia la sua maestria con l'arma a rivelare il suo progresso lungo la via. Apprendendo l'arte meditativa della Via dell'Arco, l'arciere migliora la propria disciplina.

precisione e spiritualità. Gli iniziati dell'Ordine dell'Arco considerano le loro armi come un'estensione del loro essere, e l'uso di un arco come un'esperienza spirituale.

I guerrieri sono gli iniziati più comuni all'interno dell'Ordine dell'Arco. Anche ranger, paladini e barbari utilizzano queste abilità e precetti filosofici. Alcuni ladri e bardi sono noti per essere entrati nell'ordine, ma sono decisamente rari.

I PNG iniziati sono più spesso incontrati mentre insegnano ad altri le vie dell'arco o mentre vagano di terra in terra alla ricerca di sfide reali per la loro abilità.

Dado Vira: d8.

Requisiti

Per diventare un iniziato dell'Ordine dell'Arco, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (costruire archi) 5 gradi. Conoscenze (religioni) 2 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo, arco corto o le versioni composite di entrambi), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Rassicurato.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'iniziatore dell'Ordine dell'Arco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Nuotare (For), Osservare (Sag) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'iniziatore dell'Ordine dell'Arco.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli iniziati

dell'Ordine dell'Arco non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Precisione a distanza (Str): Come azione standard, un iniziato può compiere un singolo attacco dalla mira precisa con un'arma a distanza, infliggendo 1d8 danni extra se l'attacco colpisce. Quando compie un attacco di precisione a distanza, un iniziato deve essere entro 9 metri dal bersaglio. L'attacco di precisione a distanza di un iniziato funziona solo contro creature viventi con anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura che sia immune ai colpi critici (compresi non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee) non è vulnerabile a un attacco di precisione a distanza, e qualsiasi oggetto o capacità che protegga una creatura dai colpi critici (come un'armatura con la capacità speciale di fortificazione) protegge anche una creatura dai danni extra.

A differenza dell'attacco furtivo di un ladro, il bersaglio di un iniziato non deve essere colto alla sprovvista né essergli negato il suo bonus di Destrezza, ma se lo è, i danni di precisione extra dell'iniziatore si sommano ai danni da attacco furtivo. Per tutto il resto considerare l'attacco di precisione a distanza dell'iniziatore come un attacco furtivo.

Il bonus ai danni dell'iniziatore per gli attacchi di precisione a distanza aumenta di +1d8 per ogni due livelli.

Un iniziato può usare questa capacità solo con un'arma a distanza per cui abbia acquisito il talento Arma

Focalizzata.

Tiro in combattimento ravvicinato (Str): Al 2° livello, un iniziato può attaccare



Iniziatore dell'Ordine dell'Arco

TABELLA 2-39: INIZIATO DELL'ORDINE DELL'ARCO

	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+2	Precisione a distanza +1d8
2°	+2	+0	+3	+3	Tiro in combattimento ravvicinato
3°	+3	+1	+3	+3	Precisione a distanza +2d8
4°	+4	+1	+4	+4	Arma Focalizzata Superiore
5°	+5	+1	+4	+4	Precisione a distanza +3d8
6°	+6	+2	+5	+5	Mira Precisa
7°	+7	+2	+5	+5	Precisione a distanza +4d8
8°	+8	+2	+6	+6	—
9°	+9	+3	+6	+6	Precisione a distanza +5d8
10°	+10	+3	+7	+7	Precisione estesa

con un'arma a distanza mentre è in un quadretto minacciato e non provoca un attacco di opportunità.

Arma Focalizzata Superiore (Str): Al 4° livello, un iniziato dell'Ordine dell'Arco acquisisce il talento Arma Focalizzata Superiore con una singola arma a distanza per cui abbia acquisito il talento Arma Focalizzata anche se non ha raggiunto l'8° livello come guerriero.

Mira Precisa: Al 6° livello, un iniziato acquisisce il talento Mira Precisa (vedi Capitolo 3 di questo volume) anche se non soddisfa i prerequisiti.

Precisione estesa (Sop): I sensi e la percezione del "tiro" di un iniziato dell'Ordine dell'Arco di 10° livello diventano così in sintonia che può compiere attacchi di precisione a distanza (e attacchi furtivi, se ha la capacità) fino a una distanza di 18 metri.

Esempio di iniziato dell'Ordine dell'Arco

Garrick Kuryana: Mezzello guerriero 5/iniziato dell'Ordine dell'Arco 8; GS 13; umanesimo Medio; DV 5d10+5 più 8d8+8; pf 77; Iniz +5; Vel 9 m, 15 m quando in sella; CA 19, contatto 15, colpo alla sprovvista 14; Att base +13; Lotta +15; Att +16 in mischia (2d6+4/19-20, spadone+1) o +23 a distanza (1d8+10/x3, arco lungo composto+3 [bonus di For +2]) o +17 a distanza (3d8+30/x3, arco lungo composto+3 [bonus di For +2]) con Tiro Multiplo; Att comp +16/+11/+6 in mischia (2d6+4/19-20, spadone+1) o +23/+18/+13 a distanza (1d8+8/x3, arco lungo composto+3 [bonus di For +2]) o +21/+21/+16/+11 a distanza (1d8+8/x3, arco lungo composto+3 [bonus di For +2]) o +23/+28/+13 a distanza (1d8+8/x3, arco lungo composto+3 [bonus di For +2]); AS precisione a distanza +4d8; QS tiro in combattimento ravvicinato, tratti dei mezzelli, AL NB; TS Temp +7, Riff +12, Vol +8; For 14, Des 20, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Artigiano (costruire archi) +4, Cavaliere +17, Conoscenze (religioni) +1, Intimidire +3, Osservare +9;

Arma Focalizzata (arco lungo composto), Arma Focalizzata Superiore (arco lungo composto), Arma Specializzata (arco lungo composto), Combattere in Sella, Mira Precisa, Tiro Multiplo, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Precisione a distanza (Str): Come azione standard, Garrick può compiere un singolo attacco dalla mira precisa con un'arma a distanza, infliggendo 4d8 danni extra se l'attacco colpisce. Quando compie un attacco di precisione a distanza, Garrick deve essere entro 9 metri dal bersaglio. Un attacco di precisione a distanza funziona solo contro creature viventi con anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura che sia immune ai colpi critici (compresi non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee) non è vulnerabile a un attacco di precisione a distanza.

Tiro in combattimento ravvicinato (Str): Garrick può attaccare con un'arma a distanza mentre è in un quadretto minacciato senza provocare un attacco di opportunità.

Tratti dei mezzelli (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti di sonno magico; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; sangue elfico.

Proprietà: Arco lungo composto+3 (bonus di For +2), armatura di cuoio+2, spadone+1, bracciali dell'arciero inferiori, guanti della destrezza+2, 2 frecce assassine con non morti inferiori, 40 frecce, cavallo da guerra pesante.

KENSAI

Il kensai padroneggia corpo, mente, arma e volontà. Dedicata la propria forza e la propria vita al servizio di un signore o di un ideale che considera più grande di se stesso. Alcuni kensai diventano a loro volta signori, ma anche chi diventa imperatore si considera servitore di qualche potere superiore.

Molti personaggi che diventano kensai aspirano alla classe fin dall'inizio della loro carriera. Spesso, altri kensai odono

GIURAMENTO DI SERVIZIO

Il giuramento di servizio di un kensai deve essere pronunciato davanti a testimoni e deve essere mantenuto perché il kensai possa continuare ad avanzare di livello. I tipici giuramenti comprendono giurare servizio a un potente signore dell'allineamento del kensai, a una organizzazione con lo stesso allineamento e scopi del kensai, alla divinità del kensai o perfino a un ideale o principio sostenuto dal kensai.

Questi giuramenti non sono triviali, e i futuri kensai che tentano di acquisire la classe di prestigio con giuramenti generici o deliberatamente facili da portare a termine si ritrovano rifiutati e non possono mai più acquisire la classe, nemmeno se soddisfanno tutti gli altri requisiti.

Un kensai che viene meno al proprio giuramento, per qualsiasi ragione, perde l'accesso alle sue capacità speciali da kensai e deve ricevere un incantesimo espulsione da un chierico o da un druido del suo allineamento per riaverlo indietro e continuare ad avanzare nella classe del kensai. Un kensai deve anche aderire rigorosamente al proprio allineamento. Un kensai che viola intenzionalmente o gravemente il proprio allineamento viene anche meno alla propria fede e subisce gli stessi effetti negativi.

Questo doppio requisito può porre un serio enigma a volte. Se un kensai legale buono giura di servire un signore che poi ordina al kensai di compiere un atto malvagio, il kensai è preso tra il suo giuramento e il suo allineamento. Deve violare uno per realizzare l'altro, e in entrambi i casi ha poi bisogno di espiare. Se il kensai sceglie l'allineamento, può rompere il giuramento,

ottenere l'espulsione e fare un nuovo giuramento (spesso un bacio a "correggere" il suo precedente signore). Può poi continuare ad avanzare come kensai. Se il kensai sceglie il suo signore, cambia allineamento e, in questo caso, deve ottenere espulsione da un chierico malvagio.

Un kensai che cambia il proprio allineamento da legale alle ire le sue capacità di kensai e non può più avanzare in questa classe fino a che non ottiene l'espulsione e ritorna ad un allineamento legale.

Compimento del giuramento di servizio: Se un kensai porta a compimento un giuramento di servizio, o se i termini del giuramento non si applicano più (ad esempio, se un kensai giura di servire un re che poi muore di vecchiaia, o se un kensai giura di sconfiggere un potere nemico e riesce nel compito), il kensai deve riflettere e poi fare un nuovo giuramento. In generale, un kensai può essere "tra giuramenti" per non più di una settimana per livello di classe. Un kensai che non pronuncia un nuovo giuramento prima che termini il periodo di grazia si considera come se fosse venuto meno al suo giuramento di servizio.

Nota per DM: L'idea del giuramento di servizio non esiste per punire un giocatore che sceglie di interpretare un kensai, ma per sfidare quel giocatore. Il kensai è una potente classe di prestigio, e il giuramento di servizio è uno dei costi che ne derivano. Il DM dovrebbe collaborare con il giocatore per escogitare un giuramento che si adatti alla campagna: uno che fornisca al giocatore opportunità di interpretazione di ruolo e al DM uno spunto per motivare l'intero gruppo.

nizzazioni militari d'élite addestrano giovani uomini e donne potenziali nei principi del servizio, nelle arti della guerra, e nella purezza della mente e del corpo necessari a diventare un kensai. Perfino quelli che alla fine non si qualificano spesso diventano avventurieri potenti.

Un kensai può essere un avventuriero solitario, che serve un ideale o che tenta di raggiungere lo scopo della propria vita. Alcuni kensai giurano fedeltà a grandi signori e diventano fidate guardie del corpo, signori della guerra o capi al servizio del loro signore. Monaci e paladini conoscono la faticosa strada che deve percorrere un kensai, e alcuni intraprendono quel cammino. I guerrieri apprezzano la potenza del kensai, e alcuni chierici sono rinomati per essersi uniti ai loro ranghi. Pochi maghi o stregoni raggiungono lo status di kensai, mentre bardi e barbari si considerano particolarmente inadatti per servire come kensai. Anche se si potrebbe pensare che un ladro sia un pessimo kensai, tali personaggi non sono sconosciuti e possono essere avversari letali.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Cavalcare 5 gradi, Concentrazione 5 gradi, Diplomazia 5 gradi.

Talent: Arma Focalizzata (qualsiasi arma), Maestria in Combattimento.

Speciale: Deve completare un giuramento di servizio (vedi riquadro) a un signore supremo o a un ideale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del kensai (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (locali e nobili) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I kensai non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Arma distintiva (Sop): Il kensai sceglie una delle sue armi (deve essere una per cui abbia il talento Arma Focalizzata) che diventa un'arma distintiva. La maggior parte dei

kensai sceglie una spada o un arco come arma, ma anche le armi naturali di un kensai possono essere scelte. Se l'arma è manufatta, deve essere almeno di qualità perfetta.

Quando si qualifica per la classe, un kensai ottiene la capacità di stabilire un legame con la sua arma distintiva. Il personaggio concentra parte della sua energia vitale sull'arma, rendendola più efficace nelle sue mani e solo nelle sue mani.

ARMI DISTINTIVE

Livello di classe	Bonus dell'arma	Costo minimo in PE**
1*	+1	40
2*	+2	160
3*	+3	360
4*	+4	640
5*	+5	1.000
6*	+6*	1.440
7*	+7*	1.960
8*	+8*	2.560
9*	+9*	3.240
10*	+10*	4.000

*Un'arma in realtà non può avere un bonus di potenziamento maggiore di +5, ma può avere capacità speciali che sono l'equivalente di bonus aggiuntivi. Utilizzare queste righe della tabella per determinare il costo in PE quando ad un'arma distintiva sono aggiunte capacità speciali. Esempio: Un kensai di 6° livello che ha una spada lunga perfetta può infondere potere in essa perché sia una spada lunga affilata +5 ad un costo di 1.440 PE, siccome la capacità speciale "affilata" è equivalente a un bonus di +1.

** Il costo in PE qui presentato presuppone che l'arma infusa non abbia già un bonus di potenziamento. Se ce l'ha, il costo per infondere in essa potere aggiuntivo è ridotto. Per esempio, se un kensai ha una spada lunga +1 e vuole infondere potere in essa perché diventi una spada lunga +3, può farlo spendendo la differenza di costo in PE tra creare un'arma +1 e un'arma +3 (360 meno 40, o 320 PE).

Il procedimento per infondere potere in un'arma distintiva è semplice. Il personaggio deve trovare un posto tranquillo e sicuro per meditare (e pregare, per quei kensai che servono una divinità) per 24 ore. Alla fine di questa meditazione, il kensai sacrifica un certo numero di punti esperienza, praticamente spostando una parte della sua forza vitale nella sua arma distintiva. L'arma distintiva poi diventa un'arma magica (se non lo era già) e ottiene un bonus di potenziamento e/o capacità speciali. Il suo attuale livello di classe limita la quantità di potenziamento che un kensai può porre nella sua arma distintiva. Un kensai non può creare un'arma distintiva se farlo gli costasse tanti punti esperienza da ridurre il suo livello del personaggio.

Utilizzare la tabella per determinare i costi in PE e limiti di livello di classe.

TABELLA 2-20: KENSAI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+0	+0	+0	+2	Arma distintiva
2*	+1	+0	+0	+3	Impeto di potere
3*	+2	+1	+1	+3	—
4*	+3	+1	+1	+4	Proiezione ki
5*	+3	+1	+1	+4	Resistere
6*	+4	+2	+2	+5	—
7*	+5	+2	+2	+5	Proiezione ki
8*	+6	+2	+2	+6	Instillare
9*	+6	+3	+3	+6	—
10*	+7	+3	+3	+7	Signore della guerra ki

Se il rituale viene interrotto, può essere ripreso di nuovo in qualsiasi momento, ma deve continuare per altre 24 ore perché l'arma distintiva sia infusa. Il kensai spende il costo in PE non appena è stato completato il rituale.

L'arma distintiva di un kensai ha un livello dell'incantatore pari al livello di classe del personaggio + 10.

Infondere armi doppie: Un'arma doppia può essere infusa, ma si deve spendere per entrambe le estremità dell'arma che ricevono l'infusione separatamente.

Infondere armi naturali: Il procedimento per infondere le armi naturali di un kensai (come i suoi pugni) è lo stesso di un'arma manifatta, con la differenza che tutte le armi naturali del kensai di un tipo vengono infuse al 100% del costo + 10% per ogni arma naturale. Ad esempio, un umano kensai che ha Arma Focalizzata (colpo senz'armi) può trasformare i suoi pugni in armi distintive per il 120% del costo in PE. Un kensai a sei braccia con un attacco con il morso e con la coda dovrebbe scegliere tra i pugni, il morso e la coda e pagare e spendere il 160% del costo (per i sei pugni) o il 110% del costo (per il singolo morso o coda). Un kensai che infonde potere in un particolare tipo di arma naturale deve infonderlo in tutte le sue armi naturali di quel tipo (quindi un umano kensai con due pugni deve infonderlo in entrambi). Un kensai impiega 24 ore ad infondere potere in un tipo di arma naturale, indipendentemente da quante armi di quel tipo possiede.

Perdere un'arma distintiva: Se l'arma distintiva di un kensai viene persa o rubata, il personaggio deve sforzarsi per recuperarla con qualsiasi mezzo che non violi il suo giuramento o allineamento. Un kensai che abbandona consapevolmente un'arma distintiva si considera come se fosse venuto meno al suo giuramento di servizio (vedi riquadro). Un kensai che abbandona un'arma distintiva ed espia il misfatto può iniziare a creare una nuova arma distintiva.

Se qualcuno distrugge l'arma distintiva di un kensai, solo il kensai può ripararla. Se ne rimane abbastanza dell'arma da salvare (i pezzi infranti di una spada, ad esempio), il kensai può foggare di nuovo l'arma come se stesse usando l'abilità Artigiano (fabbricare armi) per fare un'arma perfetta. Se con l'arma riforgiata medita per 24 ore, può spendere l'appropriato costo in PE per ripristinare completamente la forza dell'arma.

Se non dovesse rimanere nulla dell'arma, il kensai deve ricominciare da capo con un'arma che non è mai stata infusa prima. Il personaggio, però, non ha fallito il proprio giuramento; la

distruzione dell'arma di un kensai al servizio del proprio giuramento non è disonorevole, e altri kensai con ogni probabilità mostreranno ancora più rispetto per un compagno la cui arma è stata distrutta nel servizio legato al giuramento.

Perdere armi naturali: Se un kensai perde le sue armi naturali (come i pugni), può farle ricrescere usando rigenerazione o un incantesimo simile. In questo caso singolare, il kensai non ha bisogno di spendere altri PE né tempo per infondere potere nella sua arma distintiva. Il legame è abbastanza diretto da non richiedere alcuno sforzo aggiuntivo.

Impeto di potere (Str): Al 2° livello, un kensai ottiene la capacità di effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 come azione di movimento per concentrare la propria energia e il proprio spirito. Se ha successo, ottiene +8 alla Forza per un numero di round pari alla metà del suo livello di classe. Ogni volta dopo la prima che un kensai riesce a usare questa capacità in un singolo periodo di 24 ore, la CD della prova aumenta di 5.

Protezione ki: Al 4° livello e oltre, un kensai aggiunge metà del suo livello di classe (arrotondato per difetto) a qualsiasi prova di Diplomazia, Intimidire, Raccogliere Informazioni o Raggiare che effettua. Al 8° livello e oltre, il kensai aggiunge il suo livello di classe totale a queste prove.

Un bersaglio che capisce di essere stato ingannato da una prova riuscita di Raggiare del kensai ottiene un bonus di +10 a qualsiasi prova o tiro salvezza che riguardi l'uso da parte del kensai di Diplomazia, Intimidire, Raccogliere Informazioni o Raggiare contro quel bersaglio in futuro. Il kensai può riguadagnarsi la fiducia della creatura cambiando il suo atteggiamento da ostile ad amichevole (vedi "Influenzare l'atteggiamento del PNG", pagina 76 del Manuale del Giocatore).

Resistere (Str): Quando un kensai di 5° livello o superiore è costretto ad effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per evitare i danni da un incantesimo con effetto ad area (come una palla di fuoco), può effettuare una prova di Concentrazione invece che un tiro salvezza sui Riflessi per resistere e non subire danni totali. Se un kensai ha la capacità eludere o eludere migliorato, quei benefici si applicano anche a questa prova di Concentrazione.

Instillare (Str): Una volta al giorno, un kensai di 8° livello o superiore può compiere un'azione di round completo per effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + DV o livello di personaggio del bersaglio) per impartire parte della sua capacità ad un alleato consenziente che può toccare. Il kensai allora trasferisce una parte del suo potere all'alleato: sottrae fino a 1 punto per livello di classe dal suo bonus di attacco base e/o uno qualsiasi o tutti i suoi bonus ai tiri salvezza base



Kensai

e trasferisce la stessa quantità al ricevente. Il kensai ottiene di nuovo il potere instillato 1 ora dopo, quando si trasferisce nuovamente a lui dall'alleato. Se l'alleato muore prima che il potere instillato ritorni indietro, il kensai deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 5 + DV o livello di personaggio del bersaglio) oppure morire anche lui. Se lo effettua con successo, ritiene immediatamente i suoi poteri instillati.

Signore della guerra ki: Quando un kensai raggiunge il 10° livello, guadagna grande notorietà e diventa conosciuto come un signore della guerra ki. Altri kensai dello stesso allineamento riveriscono il signore della guerra ki, e perfino quelli di diverso allineamento lo trattano con un certo rispetto. Se il signore della guerra ki ha un padrone PNG, questo padrone probabilmente assegnerà al signore della guerra ki maggiori responsabilità e autorità all'interno del suo dominio (forse assegnandogli un castello, un monastero o una scuola militare). Se il signore della guerra ki serve una divinità, quella divinità potrebbe interessarsi personalmente a dare al signore della guerra ki maggiori responsabilità, forse contattando direttamente il signore della guerra ki oppure attraverso intermediari e rendendo noti i desideri della divinità.

Oltre a queste responsabilità aggiuntive, un signore della guerra ki ottiene alcuni benefici tangibili. Ha il diritto di chiedere ad altri membri della classe di prestigio (di livello inferiore) assistenza nelle avventure o nel compimento del suo giuramento. Purché le richieste del signore della guerra ki non violino i giuramenti di servizio o gli allineamenti degli altri membri, i kensai di livello inferiore hanno la responsabilità di assistere un signore della guerra ki in qualsiasi modo ragionevole, come, ad esempio, fornendo cibo e riparo, accesso a risorse minori e altre cose per cui un altro personaggio potrebbe dover barattare.

I signori della guerra ki sono di ispirazione per quanti li circondano. Quando combattono entro 9 metri da un signore della guerra ki, gli alleati ottengono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, alle prove di Concentrazione e al tiro per colpire. Gli alleati leali ottengono un bonus morale di +2 a questi tiri.

Nota per i multiclasse: Un samurai, paladino o monaco che diventa un kensai può continuare ad avanzare nella sua classe originale.

Esempio di kensai

Maestro Impenetrabile Shen: Umano monaco 7/kensai 8; GS 15; umanoide Medio; DV 7ds più 8d10; pf 76; Imz +3; Vel 15 m; CA 22, contatto 18, colpo alla sprovvista 19; Att base +13; Lenta +14; Att +22 in mischia (2d6+7, colpo senz'armi+5); Att corpo +22/+17/+12 in mischia (2d6+7, colpo senz'armi+5) o +25/+21/+17/+12 in mischia (2d6+7, colpo senz'armi+5); AS raffica di colpi, arma distintiva, colpo ki (magico); QS eludere, instillare, impeto di potere, purezza del corpo, caduta lenta 9 m, mente lucida, integrità del corpo, resistere; AL LB; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +14; For 12, Des 16, Cos 10, Int 13, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +23, Cavalcare +8, Concentrazione +18, Diplomazia +25, Equilibrio +15, Intimidire +20, Raccogliere Informazioni +7, Saltare +28; Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Raffica di colpi (Str): Shen può usare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un

colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco compiuto in quel round subisce ognuno una penalità di -1. Questa penalità si applica per t round, quindi influenza gli attacchi di opportunità che Shen potrebbe compiere prima della sua azione successiva. Se armato con un kama, nunchaku o siangham, Shen può compiere l'attacco extra con quell'arma oppure senz'armi. Se armato con due di quelle armi, ne usa una per i suoi attacchi regolari e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus ai danni per l'attacco con la mano secondaria non è ridotto.

Arma distintiva (Sop): Maestro Shen ha infuso potere nei suoi pugni, fornendo loro un bonus di potenziamento +5 al tiro per colpire e per i danni.

Colpo ki (Sop): Il colpo senz'armi di Shen può infliggere danni a una creatura con riduzione del danno come se il colpo fosse inferto con un'arma magica.

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

Instillare (Str): Una volta al giorno, Shen può effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + DV o livello del bersaglio) come azione di round completo per trasferire fino a 8 punti del suo bonus di attacco base e/o bonus ai tiri salvezza base al ricevente per 1 ora. Se il ricevente muore, Shen deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 5 + DV del ricevente) oppure morire anche lui.

Impeto di potere (Str): Shen può effettuare una prova di Concentrazione (CD 15, +5 per ogni uso al giorno oltre al primo) per ottenere un bonus di +8 alla Forza per 4 round.

Purezza del corpo (Str): Shen ha immunità a tutte le malattie tranne che a quelle magiche come la putrefazione della mumia e la licanthropia.

Caduta lenta (Str): Quando è a portata di mano da un muro, Shen può sfruttarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse di 9 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Shen ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola dell'amaliamento.

Integrità del corpo (Sop): Shen può curare fino a 30 punti delle proprie ferite al giorno, e può sfruttare questa guarigione per diversi utilizzi.

Resistere (Str): Shen può effettuare una prova di Concentrazione invece che un tiro salvezza sui Riflessi per evitare i danni da un incantesimo con effetto ad area.

Preparati: Bracciali dell'armatura +4, 4 giavellotti del fulmine, cintura del monaco, anello di invisibilità, spada lunga perfetta.

LAMA INVISIBILE

Chi è questo folle che osa sfidare il minotauro nell'arena? Il minotauro brandisce un'ascia bipenne, e lui estrae un pugnale. Il minotauro sguaina la spada lunga, e quello si libera dell'armatura. Il minotauro avanza minaccioso, e quello sorride: un grande ghigno maniacale. È matto? Desidera forse morire? No, è una lama invisibile, e il minotauro ha fatto il classico errore di sottovalutare il suo valore. Mentre il minotauro combatte, sotto sembra quasi rilassarsi, spostandosi appena di lato, schivando con facilità i colpi. I suoi occhi

notano ogni mossa che fa, come se stesse prendendo nota mentalmente del suo stile di combattimento. Poi, nell'esatto secondo in cui il minotaur abbassa la guardia, l'altro sfrutta il suo errore, confiscando l'arma nel suo cuore.

Le lame invisibili sono guerrieri letali che in combattimento preferiscono usare pugnali e armi simili. Il loro addestramento e le tecniche con queste armi li rendono altrettanto letali di quanto sia un qualsiasi guerriero ben armato. Le lame invisibili amano coltivare l'errata valutazione del livello di pericolo che rappresentano, e apprezzano qualunque occasione per dimostrare che le armi più insignificanti possono essere le più letali. Quindi, le lame invisibili raramente sono impressionate da quanto possenti appaiano i loro avversari.

Una lama invisibile si specializza nel combattere con il pugnale, il kukri o il pugnale da mischia. Non è penalizzato per l'utilizzo di altre armi nel cui uso è competente, ma ogni privilegio di classe che possiede è legato all'uso di una di queste tre armi.

La tipica lama invisibile un tempo era un ladro, che ha scelto questo cammino perché la sua capacità di attacco furtivo si adattava perfettamente alle capacità di questa classe di prestigio. Anche bardi e monaci sono ottimi candidati, così come lo sono barbari, guerrieri e ranger che vogliono scambiare i loro arsenali di armi con un approccio meno ingombrante. Chierici e druidi raramente scelgono questa classe, poiché percepiscono i suoi membri come infedeli, mentre i paladini ironicamente vedono le lame invisibili come troppo egocentriche. Stregoni e maghi raramente diventano lame invisibili poiché non apprezzano la mancanza propria della classe di opzioni offensive e la rigida concentrazione sull'uso delle armi.

I PNG lame invisibili sono gladiatori egoisti e di poche parole che considerano il loro stile di combattimento superiore a tutte le altre filosofie marziali. Pongono un'enfasi enorme nel compiere un singolo colpo decisivo, sperando così di finire uno scontro in un singolo round. Molte lame invisibili apprendono le loro abilità in una gilda. Alcuni, però, imparano da professionisti esperti che si aspettano che un potenziale gladiatore faccia pratica in modo maniacale con il pugnale fino a che non può superare il combattimento richiesto come rito di passaggio (vedi "Requisiti" sotto).

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare una lama invisibile, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Percepire Intenzioni 6 gradi, Raggiare 8 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (pugnale, kukri o pugnale da mischia), Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Speciale: Il candidato deve sconfiggere un avversario degno in combattimento singolo usando uno o più pugnali, kukri o pugnali da mischia in qualsiasi combinazione come sue sole armi.

TABELLA 2-21: LAMA INVISIBILE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+0	+2	+0	Attacco furtivo con pugnale +1d6, difesa svincolata
2*	+2	+0	+3	+0	Ferita sanguinante
3*	+3	+1	+3	+1	Attacco furtivo con pugnale +2d6, finta prodigiosa (azione di movimento)
4*	+4	+1	+4	+1	Padronanza della finta
5*	+5	+1	+4	+1	Attacco furtivo con pugnale +3d6, finta prodigiosa (azione gratuita)

Abilità di classe

Le abilità di classe della lama invisibile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Arrista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Comunicazione Segreta (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Movimenti Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

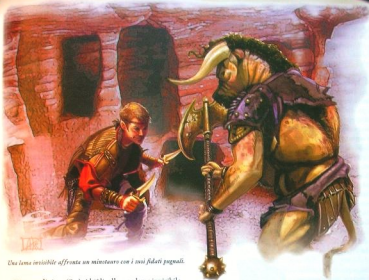
Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della lama invisibile.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le lame invisibili non ottengono alcuna competenza nelle armi e nelle armature.

Attacco furtivo con pugnale (Str): Una lama invisibile ottiene la capacità di attacco furtivo (vedi la descrizione del cacciatore oscuro, in questo capitolo) se non la possiede già, ma i danni extra si applicano solo agli attacchi furtivi coperti con un pugnale, un kukri o un pugnale da mischia (il DM può concedere altre armi simili). Quando compie un attacco furtivo con una di queste armi, infligge 1d6 danni extra al 1° livello, e questi aumentano a 2d6 al 3° livello e a 3d6 al 5° livello. Se ha già la capacità di attacco furtivo da una classe precedente, i bonus applicabili ai tiri per i danni si sommano.

Difesa svincolata (Str): Una lama invisibile trae beneficio da un aumentato istinto di sopravvivenza durante il combattimento. Grazie a questo suo sesto senso, aggiunge 1 punto di Intelligenza bonus (se ne possiede) per ogni livello di classe da lama invisibile alla Classe Armatura oltre a qualsiasi altro modificatore dovrebbe ricevere normalmente. Se la lama invisibile è colta alla sprovvista o le viene altrimenti negato il suo modificatore di Destrezza alla Classe Armatura, perde anche questo bonus. La difesa svincolata funziona solo quando una lama invisibile non indossa alcuna armatura ed è armata con uno o più pugnali, kukri o pugnali da mischia come sue uniche armi.

Ferita sanguinante (Str): Una lama invisibile di 2° livello o superiore che mette a segno un attacco furtivo con pugnale può scegliere di infliggere una ferita sanguinante, sacrificando 1d6 dei danni extra dall'attacco furtivo con pugnale. Un tale attacco infligge danni normalmente nel round in cui l'attacco colpisce. Successivamente, la ferita provocata dal pugnale della lama invisibile sanguina per 1 danno per ogni round. Più ferite dall'arma risultano in una perdita di sangue cumulativa (due ferite per 2 danni per round e così via). La perdita di sangue può essere fermata solo con una prova di Guarire con CD 15 o dall'applicazione di un qualsiasi incantesimo curare o di un altro incantesimo di guarigione (cerchio di guarigione, guarigione ecc.). Le creature immuni ai danni da attacco furtivo sono anche immuni alle ferite sanguinanti.



Una lama invisibile affronta un minotau con i suoi fidati pugnali.

Finta prodigiosa (Str): Al 3° livello, una lama invisibile ottiene la capacità di fintare in combattimento (vedi pagina 80 del *Manuale del Giocatore*) come azione di movimento invece che azione standard. Al 5° livello, il personaggio può fintare in combattimento come azione gratuita. Una lama invisibile può usare la finta prodigiosa solo quando armata con un pugnale, kukri o pugnale da mischia.

Padronanza della finta (Str): Al 4° livello, una lama invisibile armata con un pugnale, kukri o pugnale da mischia diventa così sicura della sua capacità di fuorviare gli avversari che può prendere 10 in tutte le prove di Raggiungere quando finta in combattimento (vedi pagina 80 del *Manuale del Giocatore*), anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

Esempio di lama invisibile

Tallis Cloudgather: Mezzelfo ladro 6/lama invisibile 5; GS 11; umanoide Medio; DV 6d6+6 più 5d6+5; pf 50; Iniz +4; Vel 12 m; CA 17; contatto 16, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +8; Att +13 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale ritornante+1) o +14 a distanza (1d4+2/19-20, pugnale ritornante+1); Att comp +13/+8 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale ritornante+1) o +14/+9 a distanza (1d4+2/19-20, pugnale ritornante+1); AS ferita sanguinante, attacco furtivo con pugnale +6d6, padronanza della finta, attacco furtivo +3d6, finta prodigiosa; QS eludere, tratti dei mezzelfi, percepire trappole +2, trovare trappole, schivare prodigioso, difesa svincolata; AL N; TS Temp +4, Rifl +13, Vol +3; For 12, Des 19, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +20, Ascoltare +9, Diplomazia +5, Equilibrio +6, Inimicizie +1, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +27, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Raggiungere +13, Saltare +28, Scalare +10, Arma Accurata, Arma Focalizzata (pugnale), Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Ferita sanguinante (Str): Tallis può sacrificare 1d6 danni dell'attacco furtivo con pugnale per infliggere una ferita che sanguina per 1 danno per ogni round fino a che la vittima non riceve il beneficio di una prova di Guarire (CD 15) o di una guarigione magica. Più ferite risultano in una perdita di sangue cumulativa. Le creature immuni all'attacco furtivo sono anche immuni alle ferite sanguinanti.

Padronanza della finta (Str): Quando armato con un pugnale, kukri o pugnale da mischia, Tallis può sempre prendere 10 in tutte le prove di Raggiungere quando finta in combattimento.

Finta prodigiosa (Str): Tallis può fintare in combattimento come azione gratuita invece che come azione standard.

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

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti di senso magico; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento; sangue elfico.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Tallis ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Trovare trappole (Str): Tallis può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Schivare prodigioso (Str): Tallis può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Difesa svincolata (Str): Tallis aggiunge il suo bonus di Intelligenza +2 alla Classe Armatura quando non indossa

alcuna armatura ed è armato con uno o più pugnali, kukri o pugnali da mischia come se uniche armi. Se gli viene negato il modificatore di Destrezza alla CA, perde questo bonus.

Proprietà: 2 pugnali ritentanti+1, fascia dell'intelletto+2, bracciali dell'armatura+1, mantello oficio, stivali malloggiati.

LANCIATORE BRUTALE

Generalmente bestiali e sempre incredibilmente forti, i lanciatori brutali appartengono a quelle razze di creature dalle proporzioni generose che non amano nient'altro che non strappare macigni, alberti o anche edifici dai loro legami terrestri e scagliarli contro i nemici. Nessuno sa come questa libera organizzazione si sia formata, ma non ci sono dubbi che i lanciatori brutali siano nemici temibili.

I lanciatori brutali di solito provengono dalla razza dei giganti, anche se alcuni membri di altre specie imparano le abilità focalizzate in modo piuttosto insolito dell'organizzazione. Quei pochi lanciatori brutali che avanzano prima in altre classi quasi sempre provengono da background di guerrieri o barbari.

I PNG lanciatori brutali a volte servono come specialisti nelle bande di guerra dei giganti, ma si possono anche trovare tra umanoidi più piccoli, con la funzione di una specie di unità d'artiglieria.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un lanciatore brutale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arma da lancio), Attacco Poderoso, Tiro Ravvicinato.

Speciale: Taglia Grande o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del lanciatore brutale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del lanciatore brutale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I lanciatori brutali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Afferrare armi (Str): Un lanciatore brutale acquisisce il talento Afferrare Frece anche se non soddisfa i prerequisiti. Può afferrare le armi della sua taglia o più piccole (e rilanciarle subito contro l'attaccante se lo desidera).

Scagliare qualsiasi cosa (Str): Un lanciatore brutale acquisisce il talento Scagliare Arma (descritto nel Capitolo 3 di questo volume) come talento bonus. Tuttavia, siccome un lanciatore brutale dipende più dalla forza bruta che non dall'abilità, può scagliare qualsiasi cosa (non solo armi) che riesca a sollevare come carico leggero. Se l'oggetto è un'arma improvvisata, subisce una penalità di -2 al tiro per colpire invece del normale -4. Utilizzare le regole nel Capitolo 4 di questo volume per determinare la quantità di danni che infligge l'arma scagliata.

L'incremento di gittata di un'arma scagliata o improvvisata che è impugnata da un lanciatore brutale è 3 metri + 1,5 metri per ogni categoria di taglia per cui il lanciatore brutale supera la taglia Grande (questa è una modifica del talento Scagliare Arma).

Trucco del lancio a due mani (Str): Al 2° livello e di nuovo al 3° livello, un lanciatore brutale sceglie uno dei seguenti trucchi. Allo scopo di utilizzare una qualsiasi di queste capacità, il lanciatore brutale deve prendere l'arma o l'arma improvvisata con due mani e scagliarla come azione di round completo.

Attacco ad area: Il personaggio effettua un tiro per colpire contro un quadrato occupato dalla creatura bersaglio (CA 10) invece che contro la creatura stessa. Qualsiasi creatura nel quadrato deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + bonus di attacco a distanza del lanciatore brutale) oppure subire danni totali. Questa capacità può solo essere usata con un'arma Enorme o maggiore.

Colpo per battere a terra: Se l'attacco del lanciatore brutale colpisce e infligge danni a una qualsiasi creatura di taglia Media o inferiore, il bersaglio cade prono.

Colpo meteo: Come azione di round completo, un lanciatore brutale infligge danni extra pari al doppio del suo bonus di Forza con un colpo messo a segno con un'arma da lancio.

Sollievo sovraccarico: Il lanciatore brutale può scagliare un'arma fino a due categorie di taglia in più della sua, oppure un oggetto che pesa quanto un suo carico medio (quindi un lanciatore brutale Grande con un pannello di Forza di 25 potrebbe sollevare un giavellotto Mastodontico o un macigno che pesa fino a 266,5 kg).

Attacco poderoso a distanza: Se il bersaglio è entro 9 metri, il lanciatore brutale può sfruttare Attacco Poderoso con la sua arma da lancio.



Lanciatore brutale

Esempio di lanciatore brutale

Wellsy: Gigante delle pietre lanciatore brutale 3; GS 11; gigante Grande; DV 14d8+72 più 3d10+18; pf 170; Iniz +3; Vel 9 m; CA 24, contano 12, colto alla sprovvista 21; Att base +13; Lotta +25; Att +20 in mischia (2d8+13, randello pesante Grande+1) o +14 a distanza (2d8+16, roccia); Att comp +20/+15/+10 in mischia (2d8+13, randello



TABELLA 2-22: LANCIAIORE BRUTALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+0	+2	+0	Afferare armi, scagliare qualsiasi cosa
2*	+2	+0	+3	+0	Trucco del lancio a due mani
3*	+3	+1	+3	+1	Trucco del lancio a due mani

poate *Grande* (1) o +14+9 a distanza (2d8+8, roccia); AS colpo meteorico, attacco poderoso a distanza, scagliare qualsiasi cosa, scagliare rocce; QS afferare armi, visione crepuscolare, afferare rocce: AL CM; TS Temp +15, Rifl +8, Vol +6; For 27, Des 17, Cos 23, Int 6, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Intimidire +0, Osservare +7, Saltare +8, Scalare +9; Afferare Frece, Arma Focalizzata (roccia), Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare, Scagliare Arma, Spezzare Migliorato, Tiro Ravvicinato.

Colpo meteorico (Str): Come azione di round completo, Wellsy può aggiungere il doppio del suo bonus di Forza ai tiri per i danni quando usa un'arma da lancio.

Attacco poderoso a distanza (Str): Wellsy può usare il talento Attacco Poderoso con un'arma da lancio se il bersaglio è entro 9 metri.

Scagliare qualsiasi cosa (Str): Wellsy può scagliare qualsiasi cosa (che sia o meno un'arma) che pesi 346 kg o meno con un incremento di gittata di 3 metri. Subisce solo una penalità di -2 al tiro per colpire se l'oggetto scagliato è un'arma improvvisata.

Scagliare rocce (Str): Incremento di gittata di 54 metri.

Afferare armi (Str): Wellsy può usare il talento Afferare Frece con qualsiasi arma da lancio o da tiro di taglia Grande o inferiore.

Visione crepuscolare (Str): Wellsy può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Afferare rocce (Str): Wellsy può afferare rocce Piccole, Medie o Grandi (o proiettili di forma simile). Una volta per round, se normalmente dovesse essere colpito da una roccia, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media e 25 per una Grande. (Se il proiettile fornisce un bonus magico al tiro per colpire, la CD aumenta di quella cifra.) Wellsy deve essere preparato e consapevole dell'attacco per poter compiere un tentativo di afferare rocce.

Proprietà: Ravello pesante Grande+1, 5 rocce da scagliare, 6 altri oggetti nella sua borsa (vedi pagina 115 del Manuale dei Mestri).

MAESTRO DELLA MANO INVISIBILE

I maestri della mano invisibile si divertono a schiacciare i nemici con forze invisibili, far volare oggetti massicci nel cielo e disarmare i nemici con un solo pensiero. La loro padronanza dell'arte della telecinesi rende i maestri della mano invisibile dei combattenti potenti e versatili.

Originariamente una cabala di stregoni che impararono a spingere oltre i limiti della loro telecinesi, i maestri della mano invisibile ora sono un gruppo non molto unito che comprende esseri e altre creature con la capacità di usare la telecinesi.

Gli stregoni sono i personaggi che con più probabilità diventano maestri della mano invisibile, e anche alcuni maghi prendono uno o due livelli in questa classe. Una minoranza significativa dell'ordine sono creature con la capacità

innata di usare la telecinesi, come githyanki, fantasmi, beholder e anche qualche demone occasionale.

Siccome le loro capacità sono particolarmente adatte all'arte della guerra, i maestri della mano invisibile vengono spesso incontrati nel bel mezzo della battaglia, che disarmano gli avversari con la telecinesi e la sfruttano per scaraventarli a terra... oppure nell'alto dei cieli. Alcuni si fanno assumere come mercenari, unendosi a un gruppo di guerrieri di livello medio che vogliono cogliere di sorpresa i loro nemici.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un maestro della mano invisibile, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare l'incantesimo *telecinesi*, o accesso alla telecinesi come capacità magica o soprannaturale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro della mano invisibile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro della mano invisibile.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri della mano invisibile non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Livello dell'incantatore migliorato (Str): Al 1° livello, un maestro della mano invisibile inizia la sua inesorabile focalizzazione sul potere della telecinesi. Somma i propri livelli da maestro della mano invisibile al suo livello dell'incantatore (che sia derivante da reali livelli da incantatore o determinato dalla capacità magica) quando usa la sua capacità di telecinesi. Ad esempio, uno stregone di 10° livello/maestro della mano invisibile di 3° livello lancia telecinesi come un incantatore di 13° livello, e uno sladi blu che è un maestro della mano invisibile di 2° livello userebbe la sua capacità magica di telecinesi come un incantatore di 10° livello.

Telecinesi versatile (Str): Un maestro della mano invisibile impara a combinare le tre versioni dell'incantesimo o capacità telecinesi, passando da una all'altra come desidera. Per esempio, può usare forza sostenuta per 2 round, poi passare a manovra di combattimento, quindi ricominciare ad usare forza sostenuta. Tuttavia, l'incantesimo o la capacità magica termina dopo il primo utilizzo della versione di strazione violento o se il maestro della mano invisibile non è in grado di mantenere la concentrazione.

Impugnare telecinetico (Str): Un maestro della mano invisibile sviluppa la capacità di impugnare armi con il suo potere di telecinesi. Mantenendo la concentrazione sulla ver-

sione di manovra di combattimento della telecinesi, un maestro della mano invisibile di 2° livello o superiore può compiere un singolo attacco con un'arma incustodita o con una che ha in mano, spostando l'arma fino a 6 metri prima dell'attacco. Risolvere l'attacco normalmente, con la differenza che lo spostamento dell'arma non provoca attacchi di opportunità. Il bonus di attacco base del maestro della mano invisibile per questo tentativo è pari al suo livello dell'incantesimo più il suo modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone o una creatura con la capacità soprannaturale o magica telecinesi). Tutti i talenti legati a un'arma che possiede il maestro della mano invisibile (come Arma Focalizzata e Attacco Poteroso) non si applicano quando sta impugnando un'arma mediante la telecinesi.

L'arma impugnata può essere una che il maestro della mano invisibile ha sottratto a un nemico con un tentativo riuscito di disarmare.

Concentrazione sostenuta

(Str): Al 2° livello, un maestro della mano invisibile diventa esperto nel muoversi e combattere mentre mantiene la capacità di telecinesi. È necessaria solo un'azione di movimento, non un'azione standard, per utilizzare la versione di forza sostenuta della telecinesi (e semplicemente per mantenere la concentrazione in modo che la capacità non si interrompa). Il maestro della mano invisibile può anche lanciare un altro incantesimo mentre mantiene la concentrazione sulla telecinesi, ma farlo richiede una prova effettuata con successo di Concentrazione come se l'incantatore fosse distratto da un incantesimo non dannoso (la CD della prova di Concentrazione pari alla CD del tiro salvezza della telecinesi). Tuttavia, è comunque necessaria un'azione standard per utilizzare le versioni di manovra di combattimento o di strattone violento della capacità.

Attacco completo di telecinesi (Str): Al 3° livello, un maestro della mano invisibile è tanto abile nel combattimento con la telecinesi quanto un guerriero lo è nel combattimento in mischia. Quando utilizza la versione di manovra di combattimento della telecinesi o impugna un'arma con la telecinesi, il maestro della mano invisibile può compiere un attacco completo, teoricamente

attaccando, spingendo, disarmando, lottando o sbilanciando più di una volta per round. Come per gli attacchi che non sfruttano la telecinesi, il maestro della mano invisibile ottiene un attacco aggiuntivo per ogni 5 punti di bonus di attacco base oltre a quello indicato nella descrizione dell'incantesimo telecinesi.

Serratone violento migliorato (Str): Al 4° livello, la versione di strattone violento della telecinesi di un maestro della mano invisibile diventa più efficace. Utilizza il proprio livello dell'incantesimo al posto del suo bonus di attacco base quando ottiene il tiro per colpire, e usa il suo modificatore di Intelligenza (se è un mago) o di Carisma (se è uno stregone o una creatura con la

capacità soprannaturale o magica telecinesi) come bonus ai tiri per i danni se scaglia armi contro il bersaglio. Alla fine, usare uno strattone violento non pone più termine all'effetto di telecinesi, ma il maestro della mano invisibile non può compiere un altro strattone violento per 1d4 round.

Volo telecinetico (Str):

Un maestro della mano invisibile di 4° livello o superiore può usare la versione di forza sostenuta della telecinesi per sollevare in aria se stesso e le creature consenzienti. Con un'azione di movimento, il maestro della mano invisibile può spostarsi di 6 metri con manovrabilità perfetta e può muovere anche delle creature consenzienti. Il maestro della mano invisibile non deve necessariamente spostare tutte le creature che sta sollevando nella stessa direzione, ma tutte le creature sollevate precipitano a terra se si muovono a più di 12 metri dal maestro della mano invisibile. Il maestro della mano invisibile può sollevare una creatura di taglia Media o inferiore (trasportando fino al suo carico massimo) per ogni tre

livelli dell'incantesimo. Una creatura Grande

conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi e così via. A differenza della forma di volo garantita dall'incantesimo volare, il volo telecinetico termina immediatamente e improvvisamente se interrotto da dissolvi magie oppure da un intervallo nella concentrazione del maestro della mano invisibile. Senza telecinesi che lo sostenga, le creature cadono al suolo immediatamente, subendo 1ds danni per ogni 3 metri di caduta (massimo 20ds).



Maestro della mano invisibile

TABELLA 2-23: MAESTRO DELLA MANO INVISIBILE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+0	+0	+2	Livello dell'incantesimo migliorato, telecinesi versatile
2*	+2	+0	+0	+3	Concentrazione sostenuta, impugnare telecinetico
3*	+3	+1	+1	+3	Attacco completo di telecinesi
4*	+4	+1	+1	+4	Strattone violento migliorato, volo telecinetico
5*	+5	+1	+1	+4	Scagliare in cielo

Scagliare in cielo (Str): Invece che scagliare una creatura contro un altro bersaglio, un maestro della mano invisibile di 5° livello può usare la versione di strattone violento della *volontà* per lanciare in aria una creatura. Un bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla *Volontà* (e alla resistenza agli incantesimi) per negare l'effetto. Il maestro della mano invisibile può sollevare una creatura in aria fino a una distanza massima di 3 metri per livello dell'incantatore. All'inizio dell'azione successiva del personaggio, la creatura cade a terra, subendo 1ds danni per ogni 3 metri di caduta. A differenza delle altre volte in cui un maestro della mano invisibile usa la versione di strattone violento della *telecinesi*, scagliare in cielo un nemico interrompe subito l'effetto di *telecinesi*.

Esempio di maestro della mano invisibile

Malik Orbis: Umano stregone 12/maestro della mano invisibile 5; GS 17; umanoide Medio; DV 12d4+12 più 5d4+5; pf 60; Iaiz +2; Vel 9 m; CA 19, conato 14, colto alla sprovvista 17; Art base +11; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d4/19-20, *pugnale*+1) o +14 a distanza (1d4/19-20, *pugnale*+1); Att comp +11/+6/+1 in mischia (1d4/19-20, *pugnale*+1) o +14 a distanza (1d4/19-20, *pugnale*+1); AS scagliare in cielo, attacco completo di *telecinesi*, strattone violento migliorato, impugnare telecinetico; QS livello dell'incantatore migliorato, resistenza agli incantesimi 18, concentrazione sostenuta, volo telecinetico, *telecinesi* versatile; AL NB; TS Temp +10, Rifl +11, Vol +17; For 8, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 23.

Abilità e talenti: Concentrazione +21, Diplomazia +8, Intimidire +13, Raggirare +21, Sapienza Magica +20; Creare Bastoni, Incantesimi Estesi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Focalizzati (trasmutazione), Incantesimi Focalizzati Superiori (trasmutazione), Incantesimi Inarrestabili Superiori, Schivare.

Scagliare in cielo (Str): Malik può usare la versione di strattone violento della *telecinesi* per lanciare in aria una creatura fino a 51 metri. Il bersaglio può evitare di essere scagliato se supera il tentativo con la resistenza agli incantesimi oppure se effettua con successo un tiro salvezza sulla *Volontà* con CD 21. All'inizio dell'azione successiva di Malik, cade a terra e subisce 1ds danni per ogni 3 metri di caduta. Scagliare in cielo un nemico interrompe subito l'effetto di *telecinesi*.

Attacco completo di *telecinesi* (Str): Quando utilizza la versione di manovra di combattimento della *telecinesi* o impugnare un'arma con la *telecinesi*, Malik può compiere fino a quattro attacchi con un bonus di attacco base di +17/+12/+7/+2.

Strattone violento migliorato

(Str) Malik compie attacchi di strattone violento con un bonus di attacco di +23. Se scaglia armi contro il bersaglio, ognuno infligge 6 danni extra. Usare uno strattone violento non può terminare all'incantesimo *telecinesi*, ma non può compiere un altro strattone violento per 1d4 round.

Impugnare telecinetico (Str): Malik può compiere un singolo attacco con un'arma incustodita o con una che tiene in mano con la *telecinesi*, spostandola fino a 6 metri prima dell'attacco. Ha un bonus di attacco base di +23 e un bonus di +6 al tiro per i danni.

Livello dell'incantatore migliorato (Str): Malik lancia *telecinesi* come un incantatore di 17° livello.

Volo telecinetico (Str): Malik può far volare se stesso e altre quattro creature Medie a una velocità di 6 metri con manovrabilità perfetta come azione di movimento. Le creature sollevate precipitano a terra se si muovono a più di 12 metri da Malik.

Concentrazione sostenuta (Str): Malik può utilizzare la versione di forza sostenuta della *telecinesi* come azione di movimento, o semplicemente mantenere la concentrazione come azione di movimento. Se lancia un altro incantesimo mentre mantiene la concentrazione su *telecinesi*, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione con CD 23.

Telecinesi versatile (Str): Malik può passare da una all'altra delle tre versioni dell'incantesimo *telecinesi* a volontà. L'incantesimo finisce quando smette di concentrarsi sull'incantesimo o quando termina la sua durata.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, CD 18 + livello dell'incantesimo per le trasmutazioni): 0 - *aprire/chiusure*, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, mano magica, messaggio, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano; 1° - caduta morbida, *charm* su persone, dando incanto, scudo, servitore inosservante; 2° - grazia del gatto, individuazione dei pensieri, raggio rovente, resistenza dell'orso; 3° - chiarezza/chiarovegenza, dissolvi magie, fulmine, volare; 4° - *charm* sui mostri, debilitazione, porta dimensionale; 5° - *telecinesi*, teletrasporto; 6° - mano possente di Bigly.

Proprietà: Tunica dell'anciano (bianca), mantello del carisma +4, anello di protezione +2, *pugnale* +1.

MAESTRO DELLE ARMI ESOTICHE

I personaggi di qualsiasi razza o background possono diventare maestri delle armi esotiche; gli unici veri requisiti sono impegno e perseveranza. Tuttavia, molti maestri delle armi esotiche sono umani, siccome i membri di quella razza hanno la maggiore esposizione a nuove culture e quindi maggiori opportunità di usare armi esotiche.

I PNG maestri delle armi esotiche spesso aprono arene o scuole di addestramento per quanti sono interessati a imparare a combattere con armi o tattiche insolite. Spesso acquisiscono livelli in altre classi di prestigio e possono essere incontrati come campioni o capi tra bande di combattenti.

Dado Vita: d10.

Maestro delle armi esotiche

CAPITOLO 2
CLASSI
DI PRESTIGIO

Linea di J. Jensen

Requisiti

Per diventare un maestro delle armi esotiche, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Artigianato (fabbricare armi) 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arma esotica), Competenza nelle Armi Esotiche (qualsiasi arma esotica).

Speciale: Le razze che hanno familiarità in un'arma esotica (come la familiarità del nano nell'ascia da guerra nanica e nell'urgosh nanico) si considerano abbiano il talento Competenza nelle Armi Esotiche al fine di soddisfare i requisiti per questa classe.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro delle armi esotiche (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Intimidire (Car) e Professione (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro delle armi esotiche.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri delle armi esotiche non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Prodezza con armi esotiche (Str): Ad ogni livello, un maestro delle armi esotiche impara un trucco speciale che può usare con qualsiasi arma esotica per cui abbia il talento Arma Focalizzata. Deve selezionare il trucco imparato quando acquisisce il livello, e una volta selezionato, la scelta non può più essere cambiata. Non può selezionare la stessa prodezza più di una volta.

Arma esotica da lancio: Il personaggio può lanciare un'arma esotica senza penalità al tiro per colpire, anche se non è stata creata per essere lanciata (come per una doppia ascia orefica o una catena chiodata). Quando lancia un'arma doppia, solo una estremità dell'arma (a scelta del personaggio) può colpire il bersaglio. Le armi esotiche così lanciate hanno un incremento di gittata di 3 metri.

Attacco per sbilanciare: Il personaggio può usare un'arma esotica a una mano o a due mani per compiere un attacco per sbilanciare. Se viene sbilanciato durante il proprio tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l'arma per evitare di essere sbilanciato. Se l'arma esotica permette già a chi la impugna di compiere attacchi per sbilanciare, il personaggio invece aggiunge un bonus di +2 a qualsiasi tentativo di sbilanciare.

Colpo proficuo: Quando impugna un'arma esotica da mischia a una mano con due mani, il personaggio può concentrare il potere del suo attacco in modo tale da infliggere danni extra pari al suo bonus di Forza x2 invece del suo bonus di Forza x1.5. Se ha il talento Attacco Poderoso, considera l'arma come se fosse a due mani ai fini del determinare il suo bonus ai tiri per i danni.

Colpo stordente: Se il personaggio ha il talento Pugno Stordente, può utilizzare il talento mentre impugna un'arma esotica da mischia.

Combattere con armi esotiche gemelle: Quando impugna la stessa arma esotica leggera in ogni mano, si considera che il personaggio abbia il talento Combattere con Due Armi. Se possiede già il talento, le penalità al tiro per colpire sono abbassate a -1 sia per la mano primaria che per la mano secondaria quando combatte in questo modo.

Combattimento a distanza ravvicinato: Un personaggio che conosce questa prodezza non provoca un attacco di opportunità quando utilizza un'arma esotica a distanza.

Difesa con arma doppia: Quando impugna un'arma esotica doppia con entrambe le mani, il personaggio ottiene un bonus di scudo +1 alla CA.

Disarmare a distanza: Il personaggio può compiere un tentativo di disarmare anche con un attacco a distanza. Un tale attacco non provoca alcun attacco di opportunità (tranne che come di norma per l'utilizzo di un'arma a distanza). Ai fini di questo tentativo di disarmare, considerare l'arma a distanza del personaggio come un'arma leggera. Se il personaggio fallisce questo tentativo di disarmare, il difensore non può tentare a sua volta di disarmarlo.

Mostrare superiorità: Come azione standard, il personaggio può dimostrare la sua maestria con un'arma esotica e confondere il suo avversario. Il personaggio può effettuare una prova di Intimidire contro un singolo avversario entro 9 metri che possa vederlo, sommando il proprio bonus di attacco base al risultato. Se il risultato supera la prova di livello modificata dell'avversario (vedi la descrizione dell'abilità a pagina 76 del *Manuale del Giocatore*), l'avversario diventa scosso (penalità di -2 al tiro per colpito, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza) per 1 round per ogni livello di classe del maestro delle armi esotiche.

Portata esotica: Quando impugna un'arma esotica con portata, il personaggio può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che provoca tale attacco anche se l'avversario ha copertura (ma non copertura totale).

Raffica di colpi: Quando impugna un'arma esotica doppia e una catena chiodata con entrambe le mani, il personaggio può scegliere di usare un'azione di attacco completo per eseguire una raffica di colpi. Quando lo fa, può compiere un attacco extra nel round al suo bonus di attacco base completo, ma questo attacco subisce una penalità di -2, così come ogni altro attacco compiuto in quel round e fino al turno successivo del maestro delle armi esotiche. L'attacco extra può essere con l'una o l'altra estremità dell'arma doppia.

Spezzare esotica: Quando impugna un'arma esotica a una mano o a due mani, il personaggio infligge 1d6 danni extra con qualsiasi tentativo riuscito di spezzare.

TABELLA 2-24: MAESTRO DELLE ARMI ESOTICHE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+0	+2	+0	+0	Prodezza con armi esotiche
2*	+1	+3	+0	+0	Prodezza con armi esotiche
3*	+2	+3	+1	+1	Prodezza con armi esotiche

Esempio di maestro delle armi esotiche

Golgos Athroaka: Gnomo guerriero 6/maestro delle armi esotiche 3; CS 9; umanoide Piccolo; DV 6d10+12 più 3d10+6; pf 68; Iniz +1, Vel 6 m; CA 21, conato 12, colto alla spovvinta 20; Att base +9; Lotta +8; Att +16 in mischia (1d6+7/x3, martello-picca gnomesco+2) o +12 a distanza (1d6+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +3]); Att comp +16/+11 in mischia (1d6+7/x3, martello-picca gnomesco+2) o +12/+12/+12 in mischia (1d6+7/x3, martello-picca gnomesco+2).

e 7 in mischia (1d4+4/84, martello-picca gnomesco+2); o +12/47 a distanza (1d6+3/83, arco lungo composito perfetto [bonus di For +3]); AS difesa con arma doppia, raffica di colpi; QS tranti degli gnomi, mostrare superiorità; AL LM; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +3; For 17, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armi) +12, Intimidire +9, Salutare +1, Scalare +9; Arma Focalizzata (martello-picca gnomesco), Arma Specializzata (martello-picca gnomesco), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Disarmare Migliorato, Incalzare, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato.

Difesa con arma doppia (Str): Quando impugna un martello-picca gnomesco (o qualsiasi altra arma esotica doppia) con entrambe le mani, Golgos ottiene un bonus di scudo +1 alla CA.

Raffica di colpi (Str): Come parte di un attacco completo, Golgos può completare un attacco extra, con tutti i suoi attacchi fino al suo turno successivo che subiscono una penalità di -2.

Tratti degli gnomi (Str): +1 alla CD del tiro salvezza per le illusioni, bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, bonus di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus di schivare +4 alla CA contro i giganti, bonus di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

Mostrare superiorità (Str):

Come azione standard, Golgos può dimostrare la sua maestria con un'arma ed effettuare una prova di Intimidire, sommando al risultato. Se il risultato supera la prova di livello modificata dell'avversario, l'avversario diventa scosso (penalità di -2 al tiro per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza) per 3 round.

Proprietà:

Martello-picca gnomesco+2, armatura completa+1, feto piccolo (bonus di For +3), 20 frecce.

MAESTRO DELLO STILE DELL'UBRIACO

Gli studenti di arti marziali devono destreggiarsi tra un numero impressionante di scuole di arti marziali, ognuna con i suoi sostenitori e detrattori. Tuttavia, poche scuole sono insolite (e controverse) come il pugilato dell'ubriaco. Barcollando e inciampando come se inebriati, i pugili ubriachi evitano molti colpi. Allo stesso modo, i loro attacchi improvvisi e inaspettati colgono facilmente gli avversari alla sprovvista. Inoltre, quando in realtà bevono alcool, i maestri dello stile dell'ubriaco sono in grado di compiere incredibili atti di forza e coraggio.

Questa capacità raccoglie per un maestro ubriaco ben poco rispetto tra i sostenitori di altre scuole di arti marziali,

poiché lo stile dell'ubriaco ha anche un costo per chi lo usa. I maestri dello stile dell'ubriaco possono rimanere intossicati dall'alcool per ore dopo un combattimento, ed è facile trovarli in una taverna mezz'addormentati a mormorare frasi senza senso. Questo aspetto molto spesso si scontra con i principi ascetici delle altre scuole. Ma gli appartenenti alle altre scuole devono stare molto in guardia: non avranno mai modo di sapere se l'ubriaccone chissoso della taverna è un villano innocuo o un inarrestabile maestro dello stile dell'ubriaco.

I monaci sono la spina dorsale della scuola dello stile dell'ubriaco. Un monaco perde molta della stima del suo monastero o scuola originale quando diventa un maestro dello stile dell'ubriaco,

ma lo sfoggio di incredibili abilità di combattimento con lo stile dell'ubriaco a volte mette a tacere eventuali critiche da parte della propria ex-scuola. Solo raramente membri di altre classi diventano maestri dello stile dell'ubriaco, anche se gli studenti spesso raccontano la storia di un barbaro del nord che è diventato un incredibile maestro dello stile dell'ubriaco.

Gli studenti promettenti vengono tenuti d'occhio dai maestri da una certa distanza, e poi messi di fronte ad un incredibile sfoggio di abilità di combattimento con lo stile dell'ubriaco. Se gli studenti si dimostrano entusiasti di imparare queste nuove tecniche,

che, vengono portati di taverna in taverna per ubriacarsi oltre ogni limite, cercare guai e apprendere i primi rudimenti dello stile di combattimento. Quelli che sopravvivono a questa esperienza diventano maestri dello stile dell'ubriaco.

I PNG maestri dello stile dell'ubriaco possono essere facilmente trovati nelle locande e nelle taverne. È estremamente raro che scatenino delle risse, ma non esitano a venire in aiuto di chi è in inferiorità numerica. La maggior parte di loro cerca di mantenere un basso profilo, anche se tendono a diventare famosi (o famigerati) per le gesta che hanno compiuto sotto l'influenza dell'alcool.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un maestro dello stile dell'ubriaco, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Acrobazia 8 gradi.



Maestro dello stile dell'ubriaco

TABELLA 2-25: MAESTRO DELLO STILE DELL'UBRIACO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+0	+2	+2	+0	Armi improvvisate, bere come un dannato
2*	+1	+3	+3	+0	Barcollare
3*	+2	+3	+3	+1	Guardia ondeggiante
4*	+3	+4	+4	+1	Armi improvvisate migliorato, bonus CA +1
5*	+3	+4	+4	+1	Armi improvvisate maggiore
6*	+4	+5	+5	+2	Fintare Migliorato
7*	+5	+5	+5	+2	Lottare Migliorato
8*	+6	+6	+6	+2	A scopi curativi
9*	+6	+6	+6	+3	Armi improvvisate superiore, avvistamento in corsa, bonus CA +2
10*	+7	+7	+7	+3	Alito di fiamma

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato (o la capacità di colpo senz'armi del monaco), Schivare, Tempra Possente.

Speciale: Capacità di raffica di colpi; capacità di eludere; deve essere scelto da maestri dello stile dell'ubriaco esistenti e sopravvivere a una notte di bravate senza essere messo in prigione, avvelenato o costretto in una situazione terribilmente imbarazzante.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro dello stile dell'ubriaco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro dello stile dell'ubriaco.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri dello stile dell'ubriaco non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Bere come un dannato (Str): Il corpo di un maestro dello stile dell'ubriaco regge l'alcool in modo diverso dalle altre persone. Può bere un grosso boccale di birra, una bottiglia di vino o una quantità equivalente di alcool più forte con un'azione di movimento. Ogni bottiglia o boccale di alcool che consuma durante un combattimento riduce la sua Intelligenza e la sua Saggezza di 2 punti ciascuna, ma aumenta la sua Forza o la sua Costituzione (a scelta del personaggio) di 2 punti. Un maestro dello stile dell'ubriaco può trarre beneficio da un numero di bevute pari al suo livello di classe. La durata sia della penalità che del bonus è un numero di round pari al livello da maestro dello stile dell'ubriaco del personaggio +3.

Armi improvvisate (Str): Anche se le bottiglie e i boccali sono le armi improvvisate preferite dal maestro dello stile dell'ubriaco, è in grado di usare mobili, attrezzi agricoli o qualunque altra cosa si trovi a portata di mano per attaccare i suoi avversari. L'arma improvvisata di un maestro dello stile dell'ubriaco infligge tanti danni quanti il suo colpo senz'armi più 1d4 danni extra. La maggior parte delle armi improvvisate infligge danni contundenti, anche se alcune (una bottiglia di vetro rotta, ad esempio) infliggerebbero danni perforanti o taglienti. Quando un maestro dello stile dell'ubriaco ottiene un 1 naturale con un tiro per colpire mentre usa un'arma improvvisata, quell'arma si spezza e diventa inutile.

Barcollare (Str): Inciampando, barcollando e vacillando, un maestro dello stile dell'ubriaco di 2° livello o superiore può

compiere un attacco di carica che sorprende i suoi avversari. Questa capacità ha due aspetti positivi: per prima cosa, la carica non deve necessariamente essere in linea retta, anche se il personaggio può comunque muoversi fino al doppio della sua velocità. Secondariamente, se un maestro dello stile dell'ubriaco effettua una prova di Acrobazia con CD 15 prima di iniziare la carica, il suo movimento attraverso quadrati minacciati non provoca alcun attacco di opportunità.

Guardia ondeggiante (Str): Al 3° livello, un maestro dello stile dell'ubriaco sa come oscillare e ondeggiare durante un attacco, cosa che lo rende difficile da colpire. Il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro qualsiasi avversario da lui scelto durante il suo turno. Questa abilità sostituisce il talento Schivare, ma sotto tutti gli altri aspetti funziona allo stesso modo.

Bonus CA (Str): Al 4° livello, un maestro dello stile dell'ubriaco ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta a +2 al 9° livello.

Armi improvvisate migliorato (Str): Un maestro dello stile dell'ubriaco di 4° livello o superiore può usare armi improvvisate lunghe (come una scala) come armi con portata in base alla loro lunghezza, e le armi improvvisate con molte sporgenze (come una sedia) conferiscono un bonus di +2 ai tentativi di disarmare gli avversari. Infine, gli oggetti particolarmente grandi e dotati di ampie superfici piatte e larghe (come un tavolo) possono essere messi verticali per diventare scudi a torre improvvisati.

Armi improvvisate maggiore (Str): Al 5° livello e oltre, un maestro dello stile dell'ubriaco che impugna un'arma improvvisata infligge 1d8 danni extra invece che 1d4.

Fintare Migliorato (Str): Un maestro dello stile dell'ubriaco che raggiunge il 6° livello acquisisce Fintare Migliorato come talento bonus anche se non soddisfa i prerequisiti.

Lottare Migliorato (Str): Un maestro dello stile dell'ubriaco che raggiunge il 7° livello acquisisce Lottare Migliorato come talento bonus anche se non soddisfa i prerequisiti.

A scopi curativi (Mag): Al 8° livello, un maestro dello stile dell'ubriaco ottiene la capacità di trasformare una bevanda alcolica che ha ingerito in una singola pozione di cura forte moderata, come se avesse appena bevuto una dose della pozione. Per usare questa capacità, il personaggio deve essere sotto l'effetto di una bevanda alcolica (vedi "Bere come un dannato", sopra). Quando trasforma una bevanda alcolica in una dose della pozione, i suoi punteggi di caratteristica cambiano (+2 a Intelligenza e Saggezza, -2 a Forza o Costituzione) come se la durata dell'effetto dell'alcool fosse terminata. Questa capacità può essere usata fino a tre volte al giorno. È un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità.

Avvistamento in corsa (Str): Un maestro dello stile dell'ubriaco di 9° livello o superiore può eseguire questa

manovra, saltando in avanti e girandosi a mezz'aria mentre tenta di caricare un avversario a testa bassa. Mentre compie un attacco di carica può, oltre a infliggere i normali danni, infliggere una spinta (senza provocare un attacco di opportunità). Se il tentativo di spinta ha successo, l'avversario rimane sordo o a meno che non effettui un tiro salvezza sulla Velocità (CD 10 + livello di classe del maestro dello stile dell'ubriaco + modificatore di Sag del maestro dello stile dell'ubriaco). Tuttavia, se il tentativo di spinta fallisce, il maestro dello stile dell'ubriaco atterra prono davanti al suo avversario.

Armi improvvisate superiore (Str): Al 9° livello e oltre, un maestro dello stile dell'ubriaco che impugna un'arma improvvisata infligge 1d12 danni extra invece che 1d8.

Alito di fiamma (Mag): Un maestro dello stile dell'ubriaco di 10° livello può dare fuoco a parte dell'alcol nel suo corpo e sputarlo dalla bocca come azione gratuita. Questo alito di fiamma infligge 3d12 danni da fuoco a tutti coloro che si trovano in un cono di 6 metri, o danni dimezzati a quanti effettuano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello di classe del maestro dello stile dell'ubriaco + modificatore di Cos del maestro dello stile dell'ubriaco). Ogni volta che un maestro dello stile dell'ubriaco usa alito di fiamma, consuma una quantità di alcol all'interno del suo corpo pari a una bevuta, diminuendo la penalità ai suoi punteggi di Saggezza e Intelligenza e riducendo il bonus al suo punteggio di Forza o Costituzione (a scelta del personaggio).

Nota per i multiclasse: Un monaco che diventa maestro nello stile dell'ubriaco può continuare ad avanzare come monaco.

Esempio di maestro dello stile dell'ubriaco

Kirin Kotellos: Uomo monaco 5/maestro dello stile dell'ubriaco 8; GS 13; umamide Medico; DV 5d8+5 più sds+8; pf 72; Iniz +2; Vel 12 m; CA 20; contatto 17; colpo alla sprovvista 18; Att base +9; Lotta +17; Att +14 in mischia (1d10+4/19-20, colpo senz'armi) o +14 in mischia (1d6+7, verga del pitone) o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera+0); Att comp +14/+9 in mischia (1d10+4/19-20, colpo senz'armi); o +13/+13/48 in mischia (1d10+4/19-20, colpo senz'armi); o +13/+8 in mischia (1d6+5, verga del pitone) e +13 in mischia (1d6+3, verga del pitone); o +12 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera+1); AS raffica di colpi, colpo di magico; QS bere come un dannato, eludere, purezza del corpo, caduta lenta 6 m, mente lucida; AL LB; TS Temp +15, Rifl +14, Vol +10; For 19, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +20, Diplomazia +1, Equilibrio +20, Intimidire +1, Raggirare +7, Salutare +26, Scalare +20; Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Rapido, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Fintare Migliorato, Lottare Migliorato, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente.

Raffica di colpi (Str): Kirin può usare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco compiuto in quel round subisce ognuno una penalità di -4. Questa penalità si applica per 1 round, quindi influenza gli attacchi di opportunità che Kirin potrebbe compiere prima della sua azione successiva. Se armato con katana, manchaku o siangham, Kirin può compiere l'attacco extra con quell'arma oppure senz'armi. Se armato con due di quelle armi, ne usa una per il suo attacco regolare e l'altra per

l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus ai danni per l'attacco con la mano secondaria non è ridotto.

Colpo lei (Sop): Il colpo senz'armi di Kirin può infliggere danni a una creatura con riduzione del danno come se il colpo fosse inferto con un'arma magica.

Bere come un dannato (Str): Ogni bevuta che Kirin fa durante il combattimento riduce la sua Saggezza e Intelligenza di 2 punti ma aumenta la sua Forza o la sua Costituzione di 2 punti per 11 round.

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

A sepi casuali (Mag): Kirin può trasformare una bevanda alcolica in una pectore di cura ferite moderate tre volte al giorno.

Armi improvvisate (Str): Kirin può usare praticamente qualsiasi cosa a portata di mano per attaccare i suoi nemici. Un'arma improvvisata infligge 1d6 danni (il tipo di danno dipende dalla forma dell'arma). Gli oggetti lunghi hanno una portata e gli oggetti con molte sporgenze forniscono a Kirin un bonus di +2 ai tentativi di disarmare.

Purezza del corpo (Str): Kirin ha immunità a tutte le malattie tranne che a quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licanthropia.

Caduta lenta (Str): Quando è a portata di mano da un muro, Kirin può sfruttarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse di 6 metri più corta di quanto non sia realmente.

Barcollare (Str): Kirin non ha bisogno di muoversi in linea retta quando compie una carica e può fare acrobazie attraverso quadretti minacciati per evitare attacchi di opportunità durante una carica.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola dell'ammalimento.

Guardia ondeggiante (Str): Kirin ottiene un bonus di schivare +2 contro qualsiasi avversario da lui scelto durante il suo turno. Questo beneficio non si somma al beneficio del talento Schivare.

Proprietà: Verga del pitone, balestra leggera+1, guanti del potere oniscio+2, anello di protezione+1, mantello della resistenza+2, bracciali dell'armatura+3, pozione di buone speranze, 4 bottiglie di liquore, 10 quadrelli.

MAESTRO TIRATORE

"Solo un maestro tiratore inventerebbe un nuovo stile di combattimento che implichi disarmare attivamente se stesso." Questo è quanto molti maestri di armi più tradizionali pensano dei maestri tiratori. D'altronde, molti maestri tiratori guardano allo stesso modo quanti sono dilettanti nell'uso delle armi da lancio. Se un personaggio scaglia un'ascia, un giavellotto o un pugnale, potrebbe finire col dover affrontare il nemico a mani nude. A meno che non sia un monaco, dovrebbe evitare quella situazione a tutti i costi.

I maestri tiratori dipendono da riflessi rapidi, buona organizzazione e, naturalmente, mira letale per sopravvivere in un mondo che preferisce la forza bruta alle tattiche intelligenti. I membri di questa classe di prestigio stabiliscono uno spirito cameratesco che spesso adombra le differenze di allenamento o di cultura. Questo cameratismo non impedirà a due maestri tiratori di combattere l'uno contro l'altro se c'è la necessità, ma fornirà

sce a quegli individui un incentivo per trovare un modo pacifico (o almeno non letale) di appianare le loro divergenze. Alcuni ordini hanno sviluppato segni occulti o piccoli segnali che possono usare per identificare i propri membri. I segni occulti comuni comprendono una mano che stringe un pugnale per la punta, o un'ancia che tocca su un campo blu. Molti maestri tiratori eseguono movimenti di lancio con le mani mentre entrano in combattimento, osservando gli avversari per vedere se rispondono al segnale.

I PNG maestri tiratori paesi dove possono dimostrare e apprendere nuovi trucchi dagli specialisti con armi difficili dimostrazioni possono più che bersagli non vivi o per divertimento, i maestri spesso ben accetti a fiere e celebrazioni in cui usano la loro capacità intrattenimento. Alcuni maestri tiratori trovano servizio nella guardia cittadina o come protettori personali dei ricchi.

Dado Vita: ds.

Maestro tiratore

Requisiti

Per diventare un maestro tiratore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Rapidità di Mano 4 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arma lancio), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro tiratore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro tiratore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri tiratori non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Estrazione Rapida: Al 1° livello, un maestro tiratore acquisisce il talento Estrazione Rapida.

Trucco con armi da lancio (Str): Al 1° livello e ogni due livelli successivi, un maestro tiratore sceglie uno dei seguenti trucchi con le armi da lancio. Una volta scelto, il trucco è una parte per-

manente del repertorio del maestro tiratore e non può essere cambiato. Un maestro tiratore non può scegliere lo stesso trucco più di una volta. Ogni trucco può solo essere utilizzato con un'arma da lancio per cui il personaggio abbia acquisito Arma Focalizzata.

Due con un colpo: Se un maestro tiratore con questa capacità usa un'arma da lancio per attaccare due avversari adiacenti, può subire una penalità di -4 al tiro per colpire e tentare di colpire contemporaneamente entrambi gli avversari. L'attacco può colpire uno, entrambi o nessuno dei due avversari in base al tiro e alla Classe Armatura di ogni avversario. I danni per ogni avversario sono risolti separatamente. Se il tiro per colpire risulta nella minaccia di un colpo critico, tirare separatamente per confermare ogni colpo critico.

Lancio acrobatico: Quando indossa un'armatura leggera, media o nessuna armatura, un maestro tiratore con questa capacità può scagliare una singola arma da lancio in qualsiasi momento durante un tentativo di eseguire acrobazie come azione standard. Se il risultato della prova di Acrobazia è di 25 o più, il maestro tiratore non provoca un attacco di opportunità per aver compiuto questo attacco, indipendentemente da quanti avversari lo minacciano.

Lancio difensivo: Se un maestro tiratore con questa capacità effettua con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + numero di pericoli minacciosi) prima di tentare di attaccare con un'arma da lancio mentre è in un quadrato minacciato, i suoi attacchi con l'arma da lancio non provocano attacchi di opportunità per 1 round. Se la prova fallisce, gli avversari ottengono gli attacchi di opportunità come al solito quando lui compie i suoi attacchi.

Lancio doppio: Un maestro tiratore con questa capacità può, come azione standard, lanciare due armi contro uno o due bersagli entro 9 metri. Il personaggio può applicare il suo bonus di Forza completo ad ogni arma (invece di metà del suo bonus di Forza per la mano secondaria). Si applicano le normali penalità per il combattimento con due armi (vedi pagina 154 del Manuale del Giocatore).

Lancio palmare: Quando utilizza armi da lancio piccole (dardi, shuriken e pugnali) il DM può concedere altre armi, un maestro tiratore con questa capacità può lanciare due di ogni arma con un singolo tiro per colpire. I danni per ogni arma sono risolti separatamente, ma il maestro tiratore non applica il proprio bonus di Forza a nessuno dei due tiri per i danni.

Tiro furtivo: Appena prima di compiere un attacco a distanza, un maestro tiratore con questa capacità può sfruttare un'azione di movimento per effettuare una prova di Rapidità di Mano contrapposta alla prova di Osservare del bersaglio. Se il maestro tiratore vince la prova contrapposta, all'avversario è negato il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro l'attacco.



TABELLA 2-26: MAESTRO TIRATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Estrazione Rapida, trucco con armi da lancio
2°	+2	+0	+3	+0	Eludere
3°	+3	+1	+3	+1	Trucco con armi da lancio
4°	+4	+1	+4	+1	Afferare Frece
5°	+5	+1	+4	+1	Lancio critico, trucco con armi da lancio

Tiro equilibrato: Il moltiplicatore per il critico per qualsiasi tipo specifico di arma aumenta di uno (ad esempio, un'ascia ha un moltiplicatore per il critico di x4 invece che x3) quando viene usata questa capacità. Il beneficio di questa capacità non si somma a nessun altro effetto che aumenti i moltiplicatori per il critico.

Tiro sbilanciato: Un maestro tiratore con questa capacità può usare un'arma da lancio per compiere un tentativo di sbilanciare contro un avversario più lontano di 1,5 metri. Il personaggio compie un attacco normale contro l'avversario con un'arma da lancio. Se l'attacco ha successo, oltre a infliggere i danni come di norma, il maestro tiratore effettua una prova di Destrezza con un bonus di +4 contrapposta a una prova di Destrezza o di Forza dell'avversario (quale dei due punteggi di caratteristica abbia il modificatore maggiore). A questa prova contrapposta si possono applicare altri modificatori (vedi pagina 158 del Manuale del Giocatore). Se il maestro tiratore vince la prova contrapposta, l'avversario viene sbilanciato. Il beneficio di questa capacità non si somma con il beneficio del talento Sbilanciare Migliorato.

Punto debole: Un maestro tiratore può ottenere questa capacità solo dopo aver raggiunto il 5° livello. Quando usa un'arma da lancio contro un bersaglio della sua taglia o più grande, il personaggio può compiere un attacco di contatto a distanza invece di un attacco normale. Se l'attacco colpisce, il maestro tiratore non applica il suo bonus di Forza ai danni.

Eludere (Str): Al 2° livello, un maestro tiratore ottiene la capacità di eludere. Se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infligge danni dimezzati con un tiro salvezza riuscito, il maestro tiratore invece non subisce alcun danno. Eludere può essere usata solo se il maestro tiratore sta indossando un'armatura leggera o nessuna armatura. Un maestro tiratore indifeso (come uno che è privo di sensi o paralizzato) non ottiene il beneficio della capacità.

Se il personaggio ha già la capacità di eludere, ottiene invece eludere migliorato. Eludere migliorato funziona come eludere, con la differenza che mentre il personaggio non subisce comunque danni con un tiro salvezza sui Riflessi riuscito, subisce solo danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Afferrare Frece: Un maestro tiratore ottiene il beneficio del talento Afferrare Frece al 4° livello, anche se non soddisfa i prerequisiti.

Lancio critico (Str): Al 5° livello, un maestro tiratore acquisisce il talento Critico Migliorato per qualsiasi arma da lancio per cui abbia Arma Focalizzata.

Esempio di maestro tiratore

Lessia Skyleaf: Gnoma ladra 9/maestro tiratore 5; GS 14; umanoide Piccolo; DV 9d6 più 5d8; pf 45; Iniz +6; Vel 9 m; CA 24, contatto 19, colpo alla sprovvista 24; Att base +11; Lotta +8; Att +19 in mischia (1d4+2/18-20, stocco perfetto Piccolo) o +20 a distanza (1d4+3/19-20, giavellotto ritornante Piccolo+1); Att comp +19/+14/+9 in mischia (1d4+2/18-20, stocco perfetto Piccolo) o +20/+15/+10 a distanza (1d4+3/19-20, giavellotto ritornante Piccolo+1); AS lancio difensivo, attacco furtivo +5d6, tiro furtivo, punto debole; QS eludere, tratti degli gnomi, eludere migliorato, schivare prodigioso migliorato, percepire trappole, trovare trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +4, Rifl +16, Vol +4; For 14, Des 22, Cos 10, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +23, Cercare +11, Concentrazione +11, Diplomazia +1, Disattivare Congegni +13, Equilibrio +6, Inimicizie +1, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi

+25, Raggiare +16, Rapidità di Mano +23, Saltare +2, Scassinare Serrature +18; Acrobatico, Afferrare Frece, Arma Accurata, Arma Focalizzata (giavellotto), Critico Migliorato (giavellotto), Estrazione Rapida, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Lancio difensivo (Str): Se Lessia effettua con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + numero di nemici minacciosi) prima di tentare di attaccare con un'arma da lancio mentre è in un quadrato minacciato, i suoi attacchi con l'arma da lancio non provocano attacchi di opportunità per 1 round.

Tiro furtivo (Str): Appena prima di compiere un attacco a distanza, Lessia può sfruttare un'azione di movimento per effettuare una prova di Rapidità di Mano contrapposta alla prova di Osservare del bersaglio. Se Lessia vince la prova contrapposta, all'avversario è negato il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro l'attacco.

Punto debole (Str): Quando usa un'arma da lancio contro un bersaglio di taglia Media o superiore, Lessia può compiere un attacco di contatto a distanza invece di un attacco normale. Se l'attacco colpisce, non applica il suo bonus di Forza ai danni.

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

Tratti degli gnomi (Str): +1 alla CD del tiro salvezza per le illusioni, bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, bonus di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi, bonus di schivare +4 alla CA contro i giganti, bonus di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare.

Eludere migliorato (Str): Se Lessia è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Lessia non può essere attaccata ai fianchi se non da un ladro almeno di 13° livello.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Lessia ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Trovare trappole (Str): Lessia può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Schivare prodigioso (Str): Lessia può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente le permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colta alla sprovvista.

Proprietà: 3 giavellotti ritornanti Piccolo+1, 10 giavellotti perfetti, stocco perfetto, 5 shuriken, 3 dardi, 2 pugnali, cotta di maglia d'elfa, guanti della destrezza+2, faretta di Elbena, anello dello scudo di forza.

MAGLIO STERMINATORE

Gli avversari veramente saggi sono sempre consapevoli degli avversari senz'armi, poiché tali avversari di solito sono più pericolosi di quanto non sembrino. Uno di questi avversari potrebbe anche essere un maglio sterminatore: l'incubo peggiore per un personaggio che dipende dalle abilità con le armi per vincere. Chiunque abbia il coraggio di brandire un'arma contro un maglio sterminatore farebbe meglio ad usarla velocemente, siccome l'opportunità non durerà poi molto.

I magli sterminatori sono gli spezza-schiena, i torci-arti e gli scavezza-collo tra i guerrieri dell'arena. Lottatori di

TABELLA 2-27: MAGLIO STERMINATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+2	+0	Lottare Migliorato, Mobilità
2*	+2	+3	+3	+0	Esperto nella lotta libera +1
3*	+3	+3	+3	+1	Blocco del dormiente, contrastare lotta
4*	+4	+4	+4	+1	Esperto nella lotta libera +2
5*	+5	+4	+4	+1	Lotta devastante

prim'ordine, non indossano altro che un'armatura leggera in combattimento per sfruttare al massimo la loro flessibilità, e non usano armi per ottenere le loro raccapriccianti vittorie, perché preferiscono l'intimità di un omicidio a mani nude. Un maglio sterminatore vuole essere abbastanza vicino per dilagare il suo avversario con sussurri mentre lo distrugge, per sentire l'odore della paura e osservare la disperazione che si insinua nei suoi occhi quando l'avversario capisce quanto siano inutili le sue armi in una lotta.

La maggior parte di quanti sono attratti dalla classe di prestigio del maglio sterminatore sono guerrieri, ma non è insolito per barbari o ranger seguire questo cammino. I monaci hanno capacità naturali per questa strada, ma la classe a volte sembra troppo caotica per questi personaggi. Anche paladini e chierici sono conosciuti per essersi cimentati in questa classe di prestigio, considerando lo stile di combattimento sia un esercizio sano e robusto che un metodo per rendere gli avversari privi di sensi senza doverli uccidere. I druidi a volte diventano magli sterminatori per potenziare la loro capacità di domare gli animali con le mani, e perfino i ladri di tanto in tanto adottano questa classe. Bardi, stregoni e maghi di solito sono carenti della forza fisica per essere buoni candidati alla classe, ma rispettano i magli sterminatori per le loro ovvie capacità di interruzione degli incantesimi.

I PNG magli sterminatori sono individui corpulenti e chiassosi che si atteggiavano con un'aria di invulnerabilità. Quando si tratta dei semplici piaceri della vita (cibo e bevande) pensano che il mondo sia per il loro uso e consumo. Nella mente di un maglio sterminatore, non esiste problema che non possa essere risolto con i pugni. Se qualcosa può essere preso con la forza, il maglio sterminatore sente che deve naturalmente appartenere a lui, e raramente qualcuno si oppone apertamente a questa concezione.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un maglio sterminatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Acrobazia 5 gradi, Artista della Fuga 5 gradi.

Talenti: Abile nella Lotta*, Colpo Senza Armi Migliorato.

Speciale: Il candidato deve aver sconfitto almeno tre avversari di una categoria di taglia più grandi di lui a mani nude.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maglio sterminatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Inimicizie (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maglio sterminatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I magli sterminatori non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Lottare Migliorato (Str): Quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, un maglio sterminatore ottiene il beneficio del talento Lottare Migliorato, anche se non soddisfa i prerequisiti.

Mobilità (Str): Quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, un maglio sterminatore ottiene il beneficio del talento Mobilità, anche se non soddisfa i prerequisiti.

Esperto nella lotta libera (Str): A partire dal 2° livello, un maglio sterminatore che indossa un'armatura leggera o nessuna armatura ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di lotta e alle prove contrapposte di Destrezza o Forza. Questo bonus aumenta a +2 al 4° livello.

Contrastare lotta (Str): Mentre lotta o è immobilizzato, un maglio sterminatore di 5° livello o superiore



Maglio sterminatore

ziore che indossa un'armatura leggera o nessuna armatura può tentare una prova di lotta oppure una prova di Artista della Fuga contrapposta alla prova di lotta del suo avversario per liberarsi come di norma. Se fallisce la prova che ha scelto, può tentare subito l'altra prova come azione gratuita.

Blocco del dormiente (Str): Al 3° livello, un maglio sterminatore appende come rendere privo di sensi un avversario con la semplice pressione. Se il personaggio immobilizza l'avversario mentre lotta e lo mantiene immobile per 1 round completo, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del maglio sterminatore) o il modificatore di Sag del maglio sterminatore alla fine del round o cadere privo di sensi per 1d3 round. Una creatura priva di un'anatomia distinguibile ha l'immunità a questo effetto.

Lotta devastante (Str): Se un maglio sterminatore di 5° livello immobilizza l'avversario mentre lotta e lo mantiene immobile per 3 round consecutivi, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del maglio sterminatore + modificatore di Sag del maglio sterminatore) alla fine del terzo round o morire. Una creatura priva di un'anatomia distinguibile è immune all'effetto di questa capacità.

Esempio di maglio sterminatore

Jorrick Shardcarver: Nano ladro 5/guerriero 2/maglio sterminatore 5; GS 12; umanoide Medio; DV 5d6+10 più 2d10+4 più 5d10+10; pf 80; Iniz +2; Vel 6 m; CA 19, contatto 12, collo alla sprovista 19; Att base +10; Lotta +21, Att +17 in mischia (1d6+6, *bloccatore per armatura*) o +13 a distanza (1d8+5/3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); Att comp +17/+12 in mischia (1d6+6, *chiusature per armatura*) o +13/+8 a distanza (1d8+5/3, arco lungo composito perfetto [bonus di For +5]); AS lotta devastante, blocco del dormiente, attacco furtivo +3d6; QS esperto nella lotta libera, contrastare lotta, tratti dei nani, eludere, percepire trappole, trovare trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +3; For 20, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Artista della Fuga +10, Ascoltare +9, Cercare +8, Diplomazia +10, Equilibrio +3, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +9, Raggiungere +6, Saltare +5, Abilità nella Lotta, Arma Focalizzata (chiusature per armatura), Attacco Poderoso, Colpo Senti/Armi Migliorate, Lottare Migliorato, Mobilità, Pugno Stordente, Schivare.

Lotta devastante (Str): Se Jorrick immobilizza l'avversario mentre lotta e lo mantiene immobile per 3 round consecutivi, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 alla fine del terzo round o morire.

Blocco del dormiente (Str): Se Jorrick immobilizza l'avversario e lo mantiene immobile per 1 round completo, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o cadere privo di sensi per 1d3 round.

Esperto nella lotta libera (Str): Jorrick ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di lotta contrapposte (già sommato sopra) e alle prove contrapposte di Destrezza o Forza.

Contrastare lotta (Str): Mentre lotta o è immobilizzato, Jorrick può tentare una prova di lotta oppure una prova di Artista della Fuga per liberarsi. Se fallisce la prova, può tentare l'altra prova come azione gratuita.

Tratti dei nani (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere all'essere spinto o sbilanciato; bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi ed effetti magici;

bonus di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +4 a CA contro giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare legate a pietra o metallo.

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

Pugno stordente (Str): Tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o essere stordito per 1 round; utilizzabile 3 volte al giorno.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Jorrick ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

Trovare trappole (Str): Jorrick può usare una prova di Cercare per localizzare una trappola quando l'impresa ha una CD maggiore di 20.

Schivare prodigioso (Str): Jorrick può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Proprietà: Cotta di maglia in mithral+1 con chiusure per armatura+1, guanti del potere arcano+2, stivali della velocità, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5), 20 frecce.

MAGO IRACONDO

All'inizio, sembra una contraddizione: un incantatore arcano che "perde la testa" in una furia cieca. Però, il mago iracondo è un caso interessante, siccome il suo accesso alla magia è basato sulla passione primordiale della magia più che su un approccio studioso quasi scientifico. La classe di prestigio del mago iracondo sicuramente riesce ad animare qualsiasi campagna, poiché solleva domande affascinanti sulla vera natura della magia e del suo utilizzo. Ma non bisogna chiedere allo stesso mago iracondo di rispondere a queste domande: non è interessato al "perché", ma solo ai risultati.

Un mago iracondo attinge all'essenza primitiva della magia, sfruttando la propria rabbia e frenesia naturale per incanalare il potere arcano in modi appariscenti e sgargianti. Come il barbaro, il mago iracondo è spesso il prodotto di una società meno civilizzata. Tutti i maghi iracondi devono avere almeno qualche background come barbaro (o qualche altra classe che garantisca una capacità d'ira o furia), oltre che un certo addestramento come mago, stregone o (molto raramente) bardo.

I PNG maghi iracondi di solito sono incontrati al lavoro con i barbari. Tendenzialmente si tengono alla larga dagli incantatori tradizionali ed evitano i collegi e le gilde dove generalmente si riuniscono questi individui.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un mago iracondo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Talent: Incantare in Combattimento.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello.

Speciale: Capacità di ira o furia.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago iracondo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Profes-

sione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag)
Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago iracondo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi iracondi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello pur acquisito nella classe di mago iracondo, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. In nessun caso, però, ottiene alcun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto, se non un aumentato livello effettivo di lancio degli incantesimi (vedi "ira magica", sotto). Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un mago iracondo, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Ira magica (Str): Un mago iracondo può lanciare incantesimi mentre è in preda all'ira, purché il tempo di lancio dell'incantesimo non sia più di 1 round completo. Quando lancia un incantesimo della scuola di abiurazione, evocazione, invocazione, necromanzia o trasmutazione mentre è in preda all'ira, il mago iracondo utilizza il suo livello del personaggio come livello dell'incantatore. Questa capacità funziona solo quando il mago iracondo è in uno stato di ira magica.

Quando è in preda a un'ira magica, un mago iracondo diventa sventato e perde in parte la capacità di difendersi. Subisce temporaneamente una penalità di -2 alla Classe Armatura. Può tentare delle prove di Concentrazione per evitare che un suo incantesimo venga interrotto, ma non può usare nessun'altra abilità basata su Carisma, Destrezza o Intelligenza (ad eccezione di Artista della Fuga, Cavaliere, Equilibrio e Intimidire) mentre è in preda a un'ira magica.

Un accesso d'ira dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio. Un mago iracondo può volontariamente porre fine alla propria ira. Al termine dell'ira, il personaggio è affaticato (-2 alla Forza, -2 alla Destrezza, non può caricare né correre) per la durata dell'incontro attuale a meno che il mago iracondo non sia di 10° livello, quando questa limitazione non si applica più). Un mago iracondo può cadere in preda all'ira solo una volta per ogni incontro, e solo per un certo numero di volte al giorno (determinato dal livello). Cadere in preda all'ira non richiede tempo di per sé, ma un mago iracondo può farlo solo durante la propria azione, non in risposta all'azione di qualcun altro.

Superare fallimento incantesimi (Str): Al 2° livello, un mago

iracondo impara a ignorare parte della natura restrittiva dell'armatura. La sua probabilità di fallimento incantesimi arcani quando indossa un'armatura leggera o media diminuisce del 10%.

Ira (Str): Un mago iracondo può cadere in preda all'ira una volta aggiuntiva al giorno al 3° livello e un'altra volta al giorno al 7° livello.

Incantesimi adirati (Str): A partire dal 5° livello, quando un mago iracondo lancia un incantesimo della scuola di abiurazione, evocazione, invocazione, necromanzia o trasmutazione mentre è in preda all'ira, la CD del tiro salvezza per l'incantesimo aumenta di +2. Al 10° livello, questo aumento diventa +4.

Furia magica (Mag): Quando raggiunge il 7° livello, un mago iracondo può rendere rapido un incantesimo di 4° livello o inferiore (come se avesse usato il talento Incantesimi Rapidi), senza modificare il livello o il tempo di lancio dell'incantesimo. Può usare questa capacità una volta durante ogni accesso d'ira.

Ira instancabile (Str): Al 9° livello e oltre, un mago iracondo non diventa più affaticato alla fine dell'ira.

Grito combattivo (Mag): Un mago iracondo di 10° livello può emettere un urlo una volta al giorno come azione gratuita nel proprio turno e ottiene il beneficio dell'incantesimo *trasformazione di Tenet*, con un'eccezione: non perde la capacità di lanciare incantesimi per la durata dell'effetto. Il livello dell'incantatore del mago iracondo ai fini di questo effetto è pari al suo livello del personaggio.

Esempio di mago iracondo

Kalya Spearblossom: Umana stregona 4/berbaro 1/mago iracondo 7. GS 14; umanoide Medio; DV 6d4+18 più 1d12+3 più 7d8+21; pf 95; Iniz +3; Vel 12 m; CA 17, costante 11, cotto alla spina vista 16; Att base +9; Lotta +10; Att +11 in mischia (2d6+2/19-20, spudore +3); Att comp +11/+6 in mischia (2d6+2/19-20, spudore +3); AS +; QS superare fallimento incantesimi, ira 2 volte al giorno, furia magica, ira magica 1 volta al giorno; AL CN; TS Temp +11, Rif +6, Vol +8; For 13, Des 12, Cos 16, Int 8, Sag 10, Car 22.

Abilità e talenti: Concentrazione +19, Saltare +7, Sapienza Magica +15; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bastoni, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati (trasmutazione), Incantesimi Inarrestabili.

Superare fallimento incantesimi (Str): La probabilità di fallimento incantesimi arcani di Kalya quando indossa un'armatura leggera o media diminuisce del 10%.

Ira (Str): +4 alla For, +4 alla Cos, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, +2 alla CA fino a 8 round.

Furia magica (Mag): Una volta durante ogni accesso d'ira, Kalya può rendere rapido un incantesimo di 4° livello o inferiore senza modificare il livello o il tempo di lancio dell'incantesimo.

TABELLA 2-28: MAGO IRACONDO

Livello	Bonus di attacco	Tiro di salvezza	Tiro di salvezza	Tiro di salvezza	Speciale
	base	Tempra	Riflessi	Volontà	
1°	+0	+2	+0	+0	Ira magica 1 volta al giorno
2°	+1	+3	+0	+0	
3°	+2	+3	+1	+1	Superare fallimento incantesimi Ira +1 uso al giorno
4°	+3	+4	+1	+1	
5°	+3	+4	+1	+1	Ira magica 2 volte al giorno
6°	+4	+5	+2	+2	
7°	+5	+5	+2	+2	Furia magica Ira +1 uso al giorno
8°	+6	+6	+2	+2	
9°	+6	+6	+3	+3	Ira instancabile Grito combattivo, ira magica 3 volte al giorno
10°	+7	+7	+3	+3	

Incantesimi al giorno

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Ira magica (Str): Kalya può cadere in preda all'ira magica due volte al giorno. Questo le permette di lanciare incantesimi il cui tempo di lancio non sia più di 1 round completo mentre è in preda all'ira magica, usando il proprio livello del personaggio come livello dell'incantatore. L'ira magica dura 6 round, o fino a che non decide di interromperla. Kalya è affaticata per il resto dell'incontro attuale quando termina l'ira magica.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/6/6/6/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per incantesimi di invocazione o trasmutazione, +4 durante ira per incantesimi di abiezione, evocazione, invocazione, necromanzia o trasmutazione): 0 - individuazione del magico, individuazione del recluso, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, messaggio, resistenza; 1° - dando incantato, intratti paura, protezione dal male, scudo, stretta folgorante; 2° - immagine speculare, invisibilità, raggio sovente, ragnatela, resistenza dell'orso; 3° - eroismo, freccia infuocata, fulmine, volare; 4° - metamorfosi, paura, tempesta di ghiaccio; 5° - corno di freddo, teletrasporto.

Proprietà: Spadane+1, bastone di fuoco, giaco di magia in mitral+2, mantello del carisma+4, amuleto della salute+2.

MONACO TATUATO

Certi ordini monastici concedono poteri soprannaturali o magici ai loro membri incidendo tatuaggi magici sulla loro pelle. Questi monaci tatuati si radono la testa, parlano per enigmi e massime criptiche e, in molti casi, viaggiano nelle campagne assecondando la loro ricerca dell'illuminazione affrontando e vincendo le tentazioni.

La stragrande maggioranza dei monaci tatuati inizia la propria carriera come monaco. Un piccolo numero di guerrieri, druidi, e perfino alcuni chierici adottano la classe di prestigio del monaco tatuato. In generale, i monaci tatuati provengono quasi esclusivamente da regioni rurali o selvagge, sebbene agli individui più "civilizzati" che ottengono il favore dell'ordine venga a volte permesso di unirsi.

I ranghi dei monaci tatuati sono divisi tra monaci mondani (quelli che credono che la tentazione possa essere vinta solo se viene affrontata direttamente) e monaci ascetici, che raramente si allontanano dai loro eremi in cima alle montagne. I monaci tatuati personaggi giocanti si suppone rientrino nella prima categoria, ma i PNG possono essere incontrati in entrambi i ruoli. I PNG monaci tatuati spesso interpretano ruoli di filosofi o mistici, che aiutano gli altri a trovare risposta alle domande esoteriche e soluzioni ai problemi più insoliti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un monaco tatuato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi.

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato, Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del monaco tatuato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del monaco tatuato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci tatuati non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Capacità da monaco: I livelli di classe di un monaco tatuato si sommano ai suoi livelli da monaco per determinare i suoi danni senz'armi, bonus alla CA e bonus alla velocità senz'armatura.

Tatuaggio (Sop o Mag): I monaci tatuati ottengono i loro poteri dai tatuaggi magici che ricoprono i loro corpi. Un monaco tatuato di 1° livello ha un tatuaggio e ottiene un altro tatuaggio ad ogni livello dispari. Un monaco tatuato può scegliere i suoi tatuaggi tra quelli descritti sotto. Da notare che tre dei tatuaggi (millepiedi, luna crescente e fenice) hanno requisiti di livello di classe minimo.

Tutti i tatuaggi sono magici, e le capacità che concedono sono soprannaturali (ad eccezione della luna crescente). Un monaco tatuato in un campo anti-magia perde tutti i benefici dei suoi tatuaggi. A meno che l'effetto di un tatuaggio non sia continuato, attivare un tatuaggio è un'azione di movimento che non provoca un attacco di opportunità.

Monaco tatuato

Bambì: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può aggiungere il numero di tatuaggi che possiede come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Costituzione. Questo beneficio dura 1 round per livello di classe.

Canalicrite: Un personaggio con questo tatuaggio può usare un effetto di alienar se stesso una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede. Questo beneficio dura 1 ora per livello di classe.

Campitula: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può aggiungere il proprio modificatore di Carisma come bonus di potenziamento a uno qualsiasi dei suoi punteggi di caratteristica (compreso Carisma). Questo beneficio dura 1 round per livello di classe.

Cristallino: Per ogni ora che un personaggio con questo tatuaggio rimane nella luce diretta del sole, guarisce un numero di punti ferita pari al suo livello. Un incantesimo luce diurna non provoca questa guarigione rapida; il personaggio deve esporsi alla reale luce del sole.

Drago: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può usare un soffio di fuoco come se avesse bevuto un elisir del soffio di fuoco (vedi pagina 256 della Guida del Dungeon Master).

Falene: Un personaggio con questo tatuaggio è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati entro 3 metri da lui ottengono un bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di paura pari al bonus di Carisma del monaco tatuato (se ne ha uno) più il numero di tatuaggi che possiede.

Farfalla: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può aggiungere il numero di tatuaggi che possiede come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Saggezza. Questo beneficio dura 1 round per livello di classe.

Ferite: Un personaggio con questo tatuaggio ottiene resistenza agli incantesimi pari al suo livello di classe + 15. Un monaco tatuato deve essere almeno di 7° livello per ottenere questo tatuaggio.

Giandui: Un personaggio con questo tatuaggio ottiene riduzione del danno 2/magia. Questa riduzione del danno aumenta di 2 per ogni tatuaggio aggiuntivo che possiede.

Gro: Un personaggio con questo tatuaggio ottiene una graduale immunità al decadimento corporeo. Quando un monaco tatuato acquisisce per la prima volta questo tatuaggio, ottiene l'immunità alle malattie non magiche. Quando ottiene il tatuaggio successivo (qualunque cosa sia), acquisisce anche l'immunità ai veleni. Quando acquisisce il tatuaggio successivo, non subisce più penalità ai punteggi di caratteristica dovute all'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. (Qualsiasi penalità per l'invecchiamento che potrebbe aver già subito rimane tale.) I bonus continuano ad accumularsi e il monaco tatuato muore comunque di vecchiaia quando giunge il suo momento.

Lama: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può punire un nemico, ottenendo un bonus di +4 al tiro per colpire e un bonus al tiro per i danni pari al suo livello di classe ad un singolo attacco in mischia. Il monaco tatuato deve dichiarare la punizione prima di compiere l'attacco. Un attacco mancato spreca il tentativo.

Livellula: Una volta al giorno, un personaggio con questo tatuaggio ottiene un bonus di schivare alla CA pari al numero di tatuaggi che possiede. Questo beneficio dura 1 round per livello di classe.

Luna crescente: Una volta al giorno, un personaggio con questo tatuaggio può usare transizione eterea come capacità magica. Un monaco tatuato deve essere almeno di 9° livello per ottenere questo tatuaggio.

Luna piena: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può ottenere un bonus di fortuna +2 ad un singolo tiro per colpire, prova di abilità o prova di caratteristica, quando invoca il potere della luna piena. Questa capacità non può essere usata nelle ore di luce solare.

Maschera bianca: Un personaggio con questo tatuaggio è immune a individuazione dei pensieri, rivelazione e a qualsiasi tentativo di individuare magicamente il suo allineamento. Ottiene un bonus di +10 a tutte le prove di Raggiare.

Millepiedi: Una volta alla settimana, un personaggio con questo tatuaggio può usare un effetto di camminare sulle ombre. Questa capacità permette al monaco tatuato di percorrere grandi distanze, ma deve terminare il proprio viaggio nel Piano Materiale. Un monaco tatuato deve essere almeno di 5° livello per ottenere questo tatuaggio.

Montagna: Un personaggio con questo tatuaggio può attivare per assumere l'immobilità di una montagna per un periodo di tempo fino a 1 round per livello di classe, ottenendo una fenomenale capacità di stabilità sebbene non possa muoversi dal luogo in cui si trova. Ottiene un bonus di +4 ai punteggi di Costituzione e Saggezza. L'incremento di Costituzione fa aumentare i punti ferita del monaco tatuato di 2 per livello, ma questi punti ferita scompaiono quando si esaurisce la durata della capacità oppure quando il personaggio sceglie di porvi termine (imazione gratuita). Questi punti ferita extra non vengono persi per primi come i punti ferita temporanei. Mentre usa questa capacità, il monaco tatuato subisce una penalità di -20 a tutte le prove di abilità basate sulla Destrezza. È immune agli attacchi per spingere e sbilanciare. Il monaco tatuato può usare questa capacità una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede.

Oreano: Un personaggio con questo tatuaggio non ha mai bisogno di mangiare, dormire o bere.

Pino: Un personaggio con questo tatuaggio acquisisce il talento Rimanere Cosciente.

Piastrella: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può aggiungere il numero di tatuaggi che possiede come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Destrezza. Questo beneficio dura 1 round per livello di classe.

Pugno: Per usare questo tatuaggio, un personaggio deve possedere il talento Pugno Stordente. Invece di un attacco di pugno stordente, un personaggio con questo tatuaggio può compiere un attacco che rilascia un veleno da contatto. La CD del tiro salvezza per il veleno è pari a 10 + il livello di classe del monaco tatuato + il suo modificatore di Cos. I danni iniziali e secondari del veleno sono 2 danni alla Costituzione. Usare questo tatuaggio conta come uno degli attacchi di pugno stordente del personaggio per quel giorno.

Sagittaria: Un personaggio con questo tatuaggio può curare le ferite di un altro personaggio toccandolo. Ogni giorno può guarire un totale di punti ferita pari al suo bonus di Saggezza x il suo livello di classe. Un monaco tatuato non può curare se stesso, ma può dividere le cure tra più riceventi, e non deve necessariamente utilizzarle tutte in una volta.

Schioma: Un personaggio con questo tatuaggio ottiene un bonus di competenza +1 per ogni tatuaggio che possiede a tutte le prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio. Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Saltare, Scalare e Scassinare Serrature.

Scorpione: Una volta al giorno per ogni tatuaggio che possiede, un personaggio con questo tatuaggio può costringere un avversario che lo sta attaccando a usare il suo modificatore di caratteristica più basso invece del suo modificatore di Forza o Destrezza quando effettua il suo tiro per colpire. Il personaggio può attivare questo tatuaggio nel turno del suo avversario, ma deve dichiararlo prima di determinare il successo o il fallimento dell'attacco. Il monaco tatuato deve essere consapevole dell'attacco e non colto alla sprovvista per poter utilizzare questa capacità.

tesimi nel processo), e tra i barbari, i musicisti di guerra sono spesso capi o combattenti d'élite di una tribù. Le melodie di un musicista di guerra ispirano quanti sono intorno a lui e li spinge a superiori culmini di forza e gesta di valore.

Guerrieri e barbari a volte acquisiscono qualche livello da bardo nel qualificarsi per questa classe di prestigio. Paladini e monaci non possono adottarla a causa del requisito di allineamento, ma i membri di entrambe le classi rispettano l'autorità e le qualità militari della classe del musicista di guerra.

I PNG musicisti di guerra di solito sono capi di piccole bande di guerra. Non è così insolito vederli come luogotenenti capo in gruppi più grandi. Funzionano meglio quando circondati da alleati minori, ma possono anche essere incontrati da soli.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un musicista di guerra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Intrattenere (canto) o Intrattenere (oratoria) 6 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata, Maestria in Combattimento.

Speciale: Deve essere in grado di usare la capacità di musica bardica ispirare coraggio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del musicista di guerra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del musicista di guerra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I musicisti di guerra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Inspirare robustezza (Sop): Un musicista di guerra con 9 o più gradi in Intrattenere (canto) o Intrattenere (oratoria) può usare le sue canzoni o poesie per impartire una specie di resistenza fisica berserk ai propri alleati (compreso se stesso). Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentire il musicista di guerra che canta (o parla). L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato sente cantare il musicista di guerra e per 5 round dopo che ha smesso. Un alleato influenzato riceve +2

punti ferita temporanei per ogni livello di classe del musicista di guerra. Al 6° livello e oltre, un musicista di guerra garantisce anche agli alleati influenzati il beneficio del talento Duro a Morire quando usa questa capacità.

Sonata del musicista di guerra: La sonata del musicista di guerra segue le stesse regole della musica bardica (vedi pagina 29 del Manuale del Giocatore). I livelli da musicista di guerra si sommano ai livelli da bardo al fine di determinare quanto spesso un personaggio possa usare la sonata del musicista di guerra o la musica bardica. I livelli da musicista di guerra non si sommano ai livelli da bardo per determinare a quali canzoni ha accesso un bardo.

Inspirare temerarietà

(Sop): Un musicista di guerra di 3° livello o superiore con 12 o più gradi in qualsiasi abilità Intrattenere può usare le sue canzoni o poesie per ispirare una ferocia spesso pericolosa, ma molto efficace, in uno dei suoi alleati entro 18 metri (o in se stesso). L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato sente cantare il musicista di guerra e per 5 round dopo che ha smesso. Un alleato influenzato (o il musicista di guerra stesso) è ispirato

alla temerarietà, acquisendo la capacità di abbassare la propria Classe Armatura di un numero inferiore o pari al suo bonus di attacco base e aggiungere lo stesso numero ai suoi tiri per colpire in mischia come bonus morale.

Nella propria azione, prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire in un round, il personaggio influenzato deve scegliere di sottrarre un numero dalla propria Classe Armatura e aggiungere quel numero a tutti i tiri per colpire in mischia (questo numero può essere 0). La penalità alla Classe Armatura e il bonus al tiro per colpire si applicano fino all'azione successiva del personaggio.



Musicista di guerra

TABELLA 2-30: MUSICO DI GUERRA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Inspirare robustezza, sonata del musico di guerra
2°	+2	+3	+0	+0	—
3°	+3	+3	+1	+1	Inspirare temerarietà
4°	+4	+4	+1	+1	—
5°	+5	+4	+1	+1	Combinare canzoni
6°	+6	+5	+2	+2	—
7°	+7	+5	+2	+2	Inspirare timore reverenziale
8°	+8	+6	+2	+2	Grido cantato
9°	+9	+6	+3	+3	—
10°	+10	+7	+3	+3	Inspirare legione

Combinare canzoni (Sop): Un musico di guerra di 5° livello o superiore con 12 o più gradi in qualsiasi abilità Intraprendere può combinare due tipi di musica bardica o sonata del musico di guerra per usufruire dei benefici di entrambe (si applicano le normali regole cumulative per i tipi di bonus).

Inspirare timore reverenziale (Sop): Un musico di guerra di 7° livello o superiore con 15 o più gradi in qualsiasi abilità Intraprendere può ispirare disagio, paura o anche terrore nei suoi nemici. Per essere influenzato, un nemico deve essere entro 18 metri dal musico di guerra e deve essere in grado di sentire il musico di guerra. I nemici ottengono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe del musico di guerra + modificatore di Car del musico di guerra) per resistere all'effetto. La gravità dell'effetto dipende dalla differenza tra i Dadi Vita del nemico e i Dadi Vita del musico di guerra (livello del personaggio). Sottrarre il DV del nemico dai DV del musico di guerra e consultare la tabella sottostante.

L'effetto dura per tutto il tempo in cui il nemico sente il musico di guerra e per 1 round dopo che ha smesso. Se il nemico smette di sentire la canzone del musico di guerra, ha bisogno di effettuare un altro tiro salvezza quando ricomincia a sentire la canzone del musico di guerra.

Differenza di DV	Effetto
+10 o più	Il nemico è paralizzato dalla paura
Da +1 a +9	Il nemico è in preda al panico
Da 0 a -5	Il nemico è spaventato
-6 o meno	Il nemico è scosso

Grido cantato (Sop): Quando un musico di guerra di 8° livello o superiore si lancia in battaglia, spesso produce un grido cantato come azione standard. Tutti gli alleati (compreso se stesso) entro 18 metri che possono sentire il musico di guerra ottengono un bonus di potenziamento +4 alla Forza per un numero di round pari a metà del livello di classe del musico di guerra.

Inspirare legione (Sop): Un musico di guerra di 10° livello con 18 o più gradi in qualsiasi abilità Intraprendere può unire i suoi alleati e farli combattere meglio insieme. Per essere influenzato, un alleato deve essere entro 18 metri dal musico di guerra e deve essere in grado di sentire il musico di guerra. Solo gli alleati che soddisfano questi requisiti all'inizio della canzone sono influenzati, e un alleato che smette di sentire o che si allontana a più di 18 metri dal musico di guerra non può unirsi di nuovo alla stessa canzone. L'effetto dura finché i personaggi influenzati possono sentire il musico di guerra e rimangono entro il raggio di azione.

Quando il musico di guerra inizia a cantare, determinare il migliore bonus di attacco base tra tutti i personaggi influenzati. Tutti i personaggi influenzati usano questo bonus di attacco base o il livello del personaggio del musico di guerra

come loro bonus di attacco base per la durata dell'effetto. Tutti i personaggi influenzati ottengono anche un bonus di competenza +2 ai tiri per i danni.

Esempio di musico di guerra

Firrelli l'audace: Mezzelfa barda 6/musico di guerra 7; GS 13; umanoide Medio; DV 6da più 7ds; pf 53; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20, contatto 12, colpo alla spirovista 18; Att base +11; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d6+2/18-20, stocco+1) o +14 a distanza (1d8, balestra leggera+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d6+2/18-20, stocco+1) o +14 a distanza (1d8, balestra leggera+1); AS -; QS conoscenza bardiche 15, musica bardica (compresa sonata del musico di guerra) 13 volte al giorno, combinare canzoni, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +6; For 12, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 8, Car 22.

Ahilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +9, Cercare +2, Concentrazione +7, Conoscenza (storia) +6, Diplomazia +31, Equilibrio +3, Intimidire +11, Intraprendere (canto) +25, Osservare +0, Percepire Intenzioni +6, Racogliere Informazioni +27, Raggiare +18, Saltare +2, Sapienza Magica +5, Utilizzare Oggetti Magici +18; Arma Focalizzata (stocco), Attacco Rapido, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Combinare canzoni (Sop): Firrelli può combinare due tipi di musica bardica o sonata del musico di guerra allo stesso tempo, usufruendo dei benefici di entrambe (soggetto alle normali regole cumulative).

Controcanto (Sop): Firrelli può contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono effettuando una prova di Intraprendere per ogni round di controcanto. Qualsiasi creatura entro 9 metri da lei che sia soggetta a un attacco magico sonoro o dipendente dal linguaggio può usare il risultato della prova di Intraprendere di Firrelli al posto del proprio tiro salvezza se lo desidera. Il controcanto dura 10 round.

Affascinare (Mag): Firrelli può fare in modo che fino a due creature entro 27 metri che possono vederla e sentirla diventino affascinati da lei (sedute in silenzio, penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazione, quali prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intraprendere di Firrelli è la CD del tiro salvezza sulla Volontà dell'avversario.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immunità agli incantesimi e agli effetti di suono magico; bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento; sangue elfico.

Inspirare timore reverenziale (Sop): I nemici entro 18 metri da Firrelli devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o essere paralizzati dalla paura se hanno 3 o meno DV, in preda al panico se hanno da 4 a 12 DV, spaventati se hanno da 13 a 18 DV e scossi se hanno 19 o più DV. L'effetto dura per tutto il tempo in cui il nemico sente Firrelli e per 1 round dopo che ha smesso.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato entro 9 metri che possa vedere e sentire Firreli ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di abilità.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compresa Firreli) che sentono Firreli cantare ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai tiri per i danni da arma.

Ispirare temerarietà (Sop): Un alleato entro 18 metri che possa sentire Firreli può abbassare la propria Classe Armatura di un numero inferiore o pari al suo bonus di attacco base e prendere lo stesso numero come bonus morale ai suoi tiri per colpire in mischia. L'effetto dura finché Firreli canta e per 5 round dopo.

Ispirare robustezza (Sop): Gli alleati (compresa Firreli) che sentono Firreli cantare ricevono +14 punti ferita temporanei e il beneficio del talento Duro a Morire, ed entrambi durano finché Firreli canta e per 5 round dopo.

Visione crepuscolare (Str): Firreli può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una nebbia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Suggestione (Mag): Firreli può imporre una suggestione (come per l'Incantesimo) a una creatura che ha già affascinato. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 nega l'effetto.

Incantesimi da bardo comuni (3/5/4): tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo: 0 - cuoca strumento, individuazione del magico, lettura del magico, luce, messaggio, nonna nanna; 1° - charme su persone, confusione inferiore, cura ferite leggere, ritmata rapida; 2° - blocca pesante, cura ferite moderate, erosimo.

Proprietà: Giaco di maglia+3, stacco+1, balestra leggera+1, mantello del carisma+4, diadema della persuasione, buckler perfetto, ascia, lira, 10 quadrelli.

MUTAFORMA COMBATTENTE

La maggior parte dei personaggi marziali per sopravvivere sul campo di battaglia si affida ad equipaggiamento manufatto come una spada e uno scudo oppure a dotazioni naturali quali denti e artigli. Il mutaforma combattente trova queste opzioni tristemente limitanti, scegliendo invece di far crescere e sviluppare le proprie armi e armature per adattarsi alla minaccia del momento. Benedetti dalla capacità di cambiare forma in un attimo, i mutaforma combattenti si divertono a sorprendere i nemici facendo crescere artigli massicci, pelle corazzata o altre spiacevoli sorprese.

I mutaforma combattenti devono possedere qualche capacità di cambiare forma, e molti sono mutaforma come i doppelganger o i licantropi. Maghi e stregoni che conoscono l'Incantesimo *metamorfosi* possono acquisire livelli nella classe di prestigio, così come i druidi che hanno acquisito la padronanza del privilegio di classe forma selvatica.

Molti mutaforma combattenti possono cambiare il loro aspetto esteriore in un battito di ciglia, quindi non spiccano tra i ranghi dei loro alleati. Fino a quando il soldato con cui si combatte non

si fa crescere un tentacolo e un paio di zanne è impossibile sapere che si ha di fronte un mutaforma combattente.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un mutaforma combattente, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Qualsiasi (vedi sotto).

Bonus di attacco base: +4.

Speciale: Deve essere in grado di cambiare forma in uno dei cinque modi seguenti:

- Capacità soprannaturale di cambiare forma (aranea, ancone, segugio, barghest, doppelganger, rakshasa, slaid).
- Sonotipo di mutaforma (licantropi, phasm).
- Metamorfosi come capacità magica (devo astrale, pianeta solar, coccodrillo, marilish, drago di bronzo, drago d'oro, drago d'argento, effreet, guardinal leonal, strega notturna, ogni magi, pixie).
- Capacità di lanciare l'Incantesimo *metamorfosi*.
- Forma selvatica o simili privilegi di classe (combattente orso, druido).

La capacità di forma alternativa (posseduta da quasi vampiri e altri) non è sufficiente a diventare un mutaforma combattente.

* Classe di prestigio presentata in questo volume.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mutaforma combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Armi della Fuga (Des), Camuffare (Car), Concentrazione (Con), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mutaforma combattente. I privilegi di classe funzionano solo quando il mutaforma combattente è in una forma diversa dalla propria (che per i doppelganger e phasm mutaforma combattenti è la maggior parte del tempo).

Competenza nelle armi e nelle armature: I mutaforma combattenti non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Immunità metamorfiche (Str): Un mutaforma combattente è esperto nel distribuire gli organi vitali della propria forma all'interno del corpo per preservarli dal ferimento. I mutaforma combattenti sono immuni allo stordimento e ai colpi critici.

Armi metamorfiche (Sop): Come azione di movimento, un mutaforma combattente può far crescere armi naturali quali artigli o zanne, permettendo così un attacco naturale che infligge l'appropriata quantità di danni in base alla taglia della nuova forma (vedi Tabella 5-4, pagina 297 del *Manual dei Mostri*). Queste armi metamorfiche non devono necessariamente essere armi naturali che la creatura possiede già. Ad

TABELLA 2-31: MUTAFORMA COMBATTENTE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+0	+2	+0	+0	Armi metamorfiche, immunità metamorfiche
2*	+1	+3	+1	+1	Corpo metamorfico
3*	+2	+3	+1	+1	Portata metamorfica
4*	+3	+4	+1	+1	Guarigione metamorfica
5*	+3	+4	+1	+1	Metamorfosi rapida/metamorfosi multipla

esempio, un *mutaforma combattente* trasformatosi mediante *metamorfofi* in un ettin (gigante Grande) potrebbe farsi crescere un artiglio che infligge 1d6 danni, o delle corna per un attacco di incornata che infligge 1d8 danni.

Se la forma del *mutaforma combattente* ha già un'arma naturale di quel tipo, l'arma infligge danni come se fosse più grande di una categoria. Per esempio, un *mutaforma combattente* che usa forma selvatica per diventare un lupo crudele (animale Grande) potrebbe far crescere la mascella e il muso, rendendo così possibile un attacco con il morso che infligge 2d6 danni (come per un animale Enorme). Invece dei normali 1d8 danni.

Un *mutaforma combattente* può cambiare le armi metamorfiche tutte le volte che vuole, anche se sta sfruttando una tecnica di mutazione come l'incantesimo *metamorfofi* o il privilegio di classe forma selvatica che non permette cambi ulteriori dopo la trasformazione iniziale.



Mutaforma combattente

Corpo metamorfico

(Sop): Al 2° livello e oltre, un *mutaforma combattente* può usare il suo controllo preciso sulla propria forma per rendersi più forte e più robusto. Ottiene +4 alla Forza e +4 alla Costituzione.

Portata metamorfica (Sop): Un *mutaforma combattente* di 3° livello o superiore può improvvisamente allungare arti, collo o altre appendici, ottenendo così 1,5 metri di portata in più rispetto alla creatura che sta emulando. A differenza di molte creature, il *mutaforma combattente* non sembrano avere una portata più lunga fino a che non la usino veramente.

Guarigione metamorfica (Sop): Al 4° livello, un *mutaforma combattente* diventa in grado di cambiare la propria forma dove compaiono delle lesioni, creando la pelle liscia dove prima c'erano le ferite. Il *mutaforma combattente* ottiene guarigione rapida 2, e se usa un'azione di round completo ed effettua con successo una prova di Concentrazione (CD pari ai danni totali che ha subito), guarisce 10 danni.

Metamorfofi rapida/Metamorfofi multipla (Sop): Un *mutaforma combattente* di 5° livello ottiene uno di questi due privilegi di classe. Se il *mutaforma combattente* ha la capacità di cambiare forma a volontà, derivante dalla capacità di cambiare forma, dal sottotipo di *mutaforma* oppure da una capacità magica *metamorfofi*, ottiene il privilegio di classe di *metamorfofi rapida*, che gli permette di cambiare forma come azione di movimento. Se lancia l'incantesimo *metamorfofi*, possiede *metamorfofi* come capacità magica utilizzabile meno frequentemente che a volontà oppure ha il privilegio di classe forma selvatica, ottiene invece il privilegio di classe di *metamorfofi multipla*. *Metamorfofi multipla* permette a un *mutaforma combattente* di cambiare forma più volte durante la durata dell'incantesimo, della capacità magica o del privilegio di classe che gli permette di cambiare forma. Per esempio, un mago/*mutaforma combattente* potrebbe trasformarsi mediante *metamorfofi* in un troll per 2 minuti, poi cambiarsi in un drago rosso per 4 minuti e poi trascorrere il resto della durata dell'incantesimo nella forma di un gigante delle colline. Ogni cambiamento richiede un'azione standard, e solo la prima trasformazione garantisce il *mutaforma combattente*. Se il *mutaforma combattente* ritorna alla sua forma naturale, l'incantesimo, la capacità magica o l'uso di forma selvatica termina.

Esempio di mutaforma combattente

Koreya Stormgather: Halfling druido 10/*mutaforma combattente* 5; CS 15; umanoide Piccolo; DV 10d8 più 5d8; pf 68; Iniz +2; Vel 6 m; CA 22, contatto 14, colpo alla sprevvista 20; Att base +10; Lotta +8; Att +14 in mischia (1d4+4, bastone ferrato Piccolo+1) o +16 a distanza (1d6+3/x3, arco lungo composito Piccolo+1 [bonus di For +2]); Att comp +14/+9 in mischia (1d4+4, bastone ferrato Piccolo+1) o +16/+11 a distanza (1d6+3/x3, arco lungo composito Piccolo+1 [bonus di For +2]); AS +; CS compagno animale, tratti degli halfling, corpo metamorfico, guarigione metamorfica, immunità metamorfiche, portata metamorfica, armi metamorfiche, metamorfofi multipla, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, empatia selvatica; AL N; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +14; For 14, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 22, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Concentrazione +17, Conoscenza (natura) +12, Salare +8, Sapienza Magica +10, Sopravvivenza +18, Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Naturali, Seguire Tracce.

Compagno animale (Str): Koreya ha un lupo crudele come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 14 del Manuale dei Mostri, con la differenza che Koreya può gestirlo come azione gratuita e condivide gli incantesimi se il compagno è entro 1,5 metri (vedi pagina 36 del Manuale del Giocatore).

Tratti degli halfling (Str): Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura; bonus di +1 al tiro per colpire con armi da lancio e fionde.

Corpo metamorfico (Sop): Koreya ottiene un bonus di

+4 alla Forza e un bonus di +4 alla Costituzione quando è in forma animale.

Guarigione metamorfica (Sop): In forma animale, Koreya ha guarigione rapida 2. Può usare un'azione di round completo per effettuare una prova di Concentrazione (CD pari ai danni totali che ha subito); una prova effettuata con successo guarisce 10 danni.

Immunità metamorfica (Str): Quando è in forma animale, Koreya è immune allo sordimento e ai colpi critici.

Portata metamorfica (Sop): La portata di Koreya quando è in forma animale è 1,5 metri in più rispetto al normale per un animale di quella specie.

Armi metamorfiche (Sop): Come azione di movimento, Koreya può far crescere artigli, zanne o altre armi naturali che infliggono danni da schianto, da mossa, da artiglio o da incornata appropriati alla taglia della creatura (vedi Tabella 5-1, pagina 297 del *Manuale dei Mostri*). Se la forma animale che assume ha già un'arma naturale di quel tipo, l'arma infligge danni come se la creatura fosse più grande di una categoria di taglia.

Metamorfosi multipla (Sop): Durante ogni uso della capacità forma selvatica (che dura 10 ore o fino a che non ritorna alla forma elfica), Koreya può cambiare forma tutte le volte che vuole, usando un'azione standard per farlo. Solo il primo cambiamento guarisce Koreya.

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

Passo senza tracce (Str): Koreya non lascia alcuna traccia in ambienti naturali e non può essere rintracciata seguendo le tracce.

Empatia selvatica (Str): Koreya può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+8 oppure 1d20+4 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Forma selvatica (Sop): Koreya può trasformarsi in un animale Piccolo, Medio o Grande e viceversa quattro volte al giorno, come per l'incantesimo *metamorfosi*. I suoi privilegi di classe metamorfici funzionano solo quando è in forma animale.

Andatura nel bosco (Str): Koreya può muoversi attraverso il sottobosco naturale alla sua normale velocità e senza subire danni né soffrire nessun altro impedimento.

Incantesimi da druido preparati (6/6/6/4/3): tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; perde accesso a un incantesimo di 1°, uno di 2° e uno di 5° livello mentre è in forma selvatica,

e le CD dei tiri salvezza per i suoi incantesimi sono più basse di 2 punti: 0 - cura ferite minori, individuazione del mago, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, parlare alle bestie; 1° - cura ferite leggere, foschia eccitata, nebulosa, luminescenza, parlare con gli animali, zanna magica; 2° - filata di vento, grazia del gatto, pelle coriacea, resistenza all'energia, natura infernale, ritardo veleno; 3° - invocare il fulmine, natura piovosa di nevischio, zanna magica superiore, 4° - colpo infuocato, cure ferite gravi, scrutare, tempesta di ghiaccio; 5° - cura ferite critiche, invocare tempesta di fulmini, metamorfosi furesta.

Proprietà: Bistone feroce Piccolo+1, arco lungo incrociato Piccolo+1 (bonus di For +2), corazza di piume di pelle di drago Piccolo, talismano della saggezza +4, bistone dello sciamano di insetti, anello di protezione +1, pengamena divina con scopri il percorso, 20 frecce.

OCCHIO DI GRUUMSH

Molte persone pensano di aver visto il peggio che gli occhi possano generare quando un orco barbaro si inerpica in preda all'ira in cima ad un colle... fino a quando non vedono un orco barbaro con un occhio solo che si inerpica in preda all'ira in cima ad un colle. Questa creatura potrebbe essere un occhio di Gruumsh, un orco talmente devoto della sua malaguardia di non arrivare a sfigurarsi in nome di Gruumsh.

Nel corso di un'epica battaglia combattuta all'alba dei tempi, la divinità elfica Corellon Larethian strappò l'occhio sinistro di Gruumsh. Pieno di rabbia e odio, il dio degli orchi rabbiosi dei seguaci leali che lo servissero a sua immagine. Coloro che rispondono a questa chiamata sono altresì noti come gli occhi di Gruumsh. Sacrificano il loro occhio destro anziché il sinistro, così che la loro vista menomata compensi quella della divinità. Per questo motivo, almeno simbolicamente, essi vedono ciò che Gruumsh non può vedere. Questi martiri viventi sono alcuni degli orchi e dei mezzorchi più robusti al mondo.

L'occhio di Gruumsh è davvero una classe di prestigio, nel senso che tutti gli orchi rispettano chi la ottiene. Se un candidato si dimostra capace nell'uso della doppia arco orchestra e non segue un codice morale che gli impedisca di servire la sua divinità, rimane soltanto l'ultima prova: rinunciare al suo occhio destro durante una cerimonia speciale. Si tratta di un rituale doloroso e sanguinoso, del quale è meglio non rivelare i dettagli. Se il candidato emette un qualunque suono durante il procedimento, fallisce la prova. Non esistono conseguenze per il fallimento, se si esclude che non potrà mai più diventare un occhio di Gruumsh... e che ha perso un occhio.

ORGANIZZAZIONE: GLI OCCHI DI GRUUMSH

"Il ciclo del popolo di mio padre è semplice. Uccidi, diventi più bravo a uccidere, e uccidi ancora. Se interrompi questo ciclo, muori."

—Krusk

Benché gli orchi riveriscano gli occhi di Gruumsh per la loro straordinaria lucidità di visione, l'occhio di Gruumsh comune non è particolarmente adatto a provvedere alle necessità di un'intera tribù, anche se assume spesso il ruolo di capo di una tribù all'inizio della sua carriera. Pertanto, il suo consigliere spirituale rimane sempre un chierico di Gruumsh. Per scoraggiare una rischiosa confusione tra i seguaci su chi detenga il vero potere, sia l'occhio di Gruumsh che il chierico incoraggiando al ben che minimo pretesto la guerra contro le altre razze.

Dato che gli occhi di Gruumsh cercano di vendicare l'insulto di Corellon Larethian al loro dio, molti sono talmente ossessionati

dalla distruzione degli elfi da essere capaci di attaccare a viso qualsiasi comunità elfica. Ispirati dall'ira dei loro capi, anche gli altri orchi si lanciano spesso a testa bassa contro orde di elfi.

È difficile che più occhi di Gruumsh collaborino tra loro, dato che solo di rado riescono a mettersi d'accordo sul modo migliore per servire la loro divinità. Ogni decina d'anni circa, però, vari occhi di Gruumsh si accordano su una cosa: una crociata! (Dopotutto, una guerra santa che coinvolga centinaia di tribù sotto la guida di dozzine di occhi di Gruumsh è un ottimo sistema per invitare le nuove generazioni a servire la loro divinità.) In queste occasioni, gli occhi di Gruumsh si incontrano e stabiliscono una tregua tra tutte le tribù in competizione, chiudendo tutti in contemporanea l'occhio sinistro e ignorando volontariamente, in questo modo, le loro diatribe personali. Dopo ciò si lanciano verso la distruzione di qualche altra specie di creatura.

TAVOLA 2-32: OCCHIO DI GRUUMSH

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempira	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Combattere alla Cieca, comandare l'orda, ira
2°	+2	+3	+0	+0	Rotare alla cieca
3°	+3	+3	+1	+1	Cicatrice rituale +1
4°	+4	+4	+1	+1	Saliva accecante 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Vista cieca 1,5 m
6°	+6	+5	+2	+2	Cicatrice rituale +2
7°	+7	+5	+2	+2	Saliva accecante 4 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+2	Vista cieca 3 m
9°	+9	+6	+3	+3	Cicatrice rituale +3
10°	+10	+7	+3	+3	Vista di Gruumsh

I barbari ottengono i risultati migliori se acquisiscono questa classe di prestigio, dato che l'ira barbarica viene incoraggiata come vero e proprio stile di combattimento.

Guerrieri, chierici, ranger e anche ladri possono rispondere a questa chiamata. Alcune tribù orchesche narrano atroci storie di barbari di altre razze che hanno intrapreso questa carriera. Naturalmente, potrebbe trattarsi di leggende nate allo scopo di ispirare gli occhi più giovani a creare una giusta ira e invidia.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un occhio di Gruumsh, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Orco o mezzorco.

Allineamento: Caotico malvagio, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (doppia ascia orchesca), Competenza nelle Arti Esotiche (doppia ascia orchesca).

Speciale: Il personaggio deve essere un seguace di Gruumsh e deve rinunciare al suo occhio destro durante un rituale speciale. Nessuna delle capacità speciali di occhio di Gruumsh funziona, se ottiene di nuovo la vista da entrambi gli occhi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'occhio di Gruumsh (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli occhi di Gruumsh non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Combattere alla Cieca: Un occhio di Gruumsh ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus. Inoltre, non subisce effetti negativi dalla perdita di un occhio.

Comandare l'orda (Str): Un occhio di Gruumsh può guidare le azioni di tutti gli orchi o i mezzorchi non buoni che sono entro 9 metri da lui e i cui Dadi

Vita sono inferiori al suo livello del personaggio. Quella che seguono gli ordini del personaggio ottengono

un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Qualunque orco o mezzorco eleggibile che non segue volontariamente gli ordini dell'occhio di Gruumsh perde immediatamente questo bonus.

Ira (Str): Un occhio di Gruumsh può cadere in preda all'ira proprio come un barbaro, con tutti gli stessi benefici e svantaggi (vedi pagina 25 del *Manuale del Giocatore*). I livelli di classe di un occhio di Gruumsh si sommano

Occhio di Gruumsh

ai suoi livelli da barbaro (se ne ha) per determinare il numero di volte al giorno in cui può usare la capacità d'ira. Sommare i livelli del personaggio nelle classi di occhio di Gruumsh e barbaro e fare riferimento alla Tabella 3-3: "Barbaro", pagina 25 del *Manuale del Giocatore* per determinare il numero di ire al giorno. Ad esempio, un barbaro di 6° livello/occhio di Gruumsh di 2° livello può cadere in preda all'ira tre volte al giorno (lo stesso di un barbaro di 8° livello), mentre un occhio di Gruumsh di 4° livello che non ha livelli da barbaro può cadere in preda all'ira due volte al giorno (lo stesso di un barbaro di 4° livello).

Rotare alla cieca (Str): L'ira di un occhio di Gruumsh diventa più potente quando raggiunge il 2° livello, ma alle spese di difesa abbassate. Il personaggio aggiunge un +4 extra alla Forza mentre è in preda all'ira, ma la sua penalità alla Classe Armatura va da -2 a -4.



Cicatrice rituale (Str): Sfigurando spesso la sua pelle, il bonus di armatura naturale di un occhio di Gruumsh aumenta di +1 al 3° livello (o va a +1 se non aveva già un bonus di armatura naturale). Questo bonus aumenta di un altro +1 per ogni tre livelli da occhio di Gruumsh ottenuti in seguito.

Saliva accecante (Str): Un occhio di Gruumsh di 4° livello o superiore può sparare saliva accecante in direzione di qualsiasi avversario entro 6 metri. Con un attacco di contatto a distanza riuscito (con una penalità di -4), spara la sua saliva acida negli occhi del bersaglio. Un avversario che fallisca un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello di classe dell'occhio di Gruumsh + modificatore di Cos dell'occhio di Gruumsh) rimane accecato finché non ha la possibilità di sciacciarsi gli occhi. Questo attacco non ha effetto su creature prive di occhi o che non dipendono dalla vista. Saliva accecante è utilizzabile due volte al giorno al 4° livello e quattro volte al giorno al 7° livello.

Vista cieca (Str): Al 5° livello, un occhio di Gruumsh ottiene vista cieca (vedi pagina 317 del *Manuale del Mago*) nel raggio di 1,5 metri. Il raggio di azione aumenta a 3 metri all'8° livello.

Vista di Gruumsh (Str): Al 10° livello, un occhio di Gruumsh ottiene la capacità di vedere col suo occhio mancante il momento della sua morte. Questa prescienza gli fornisce un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza e alla Classe Armatura da quel momento in poi. Inoltre, non diventa privo di sensi quando ridotto a punti ferita negativi; tuttavia, il personaggio muore comunque a -10 punti ferita. (Che questa visione sia o no accurata, poco importa: il personaggio crede che sia vera).

Esempio di occhio di Gruumsh

Bara-Katal: Mezzorco barbaro 6/occhio di Gruumsh 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d12+12 più 4d12+8; pf 85; Iniz +2; Vel 9 m; CA 20, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +10; Lotta +14; Att +16 in mischia (1d8+7/19-20/x3, doppia ascia orchesca affilata+1) o +13 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito+1 [bonus di For +4]); Att comp +16/+11 in mischia (1d8+7/19-20/x3, doppia ascia orchesca affilata+1) o +14/+9 in mischia (1d8+5/19-20/x3, doppia ascia orchesca affilata+1) e +14 in mischia (1d8+3/x3, doppia ascia orchesca+1) o +13/+8 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito+1 [bonus di For +4]); AS saliva accecante 2 volte al giorno; QS comandare l'orda, scurovisione 18 m, schivare prodigioso migliorato, ira 3 volte al giorno, cicatrice rituale, roteare alla cieca, percepire trappole +2, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +4, For 18, Des 15, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Intimidire +7, Nuotare +7, Saltare +18; Arma Falcizzata (doppia ascia orchesca), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca*, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (doppia ascia orchesca).

Saliva accecante (Str): Attacco di contatto a distanza (bonus +7), con gittata di 6 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18 se Bara-Katal è in preda all'ira, CD 16 se non lo è) o essere accecato finché non ha la possibilità di sciacciarsi gli occhi.

Comandare l'orda (Str): Bara-Katal fornisce un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà a orchi e mezzorchi non buoni entro 9 metri che abbiano meno di 10 DV, purché quegli individui seguano gli ordini di Bara-Katal.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Bara-Katal non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro almeno di 10° livello.

Ira (Str): +8 a For, +4 a Cos, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà,

+4 a CA fino a 7 round. Il privilegio di classe di roteare alla cieca (vedi sotto) impone una maggiore penalità alla CA ma genera un ulteriore bonus di +4 alla Forza per un totale di +8.

Cicatrice rituale (Str): Bara-Katal ha un bonus di armatura naturale di +1 alla CA.

Roteare alla cieca (Str): Bara-Katal ottiene un +4 extra alla Forza mentre è in preda all'ira, ma la sua penalità alla Classe Armatura è di -4 invece che di -2.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Bara-Katal ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura.

Schivare prodigioso (Str): Bara-Katal può reagire a pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Proprietà: Doppia ascia orchesca+1/affilata+1, cotta di peltre+2, arco lungo composito+1 (bonus di For +6), 20 frecce.

PREDATORE DEI BOSCHI

Gli elfi e gli orchi sono antichi nemici e la loro ostilità risale a un'epoca in cui gli umani ancora non camminavano sulla terra. Alcuni elfi si addestrano come cacciatori delle tenebre degli odiati orchi. Questi cacciatori, chiamati predatori dei boschi tra gli elfi, perseguono i loro nemici di lunga data con feroce determinazione.

I predatori dei boschi di solito giungono dai ranghi degli elfi (o mezzelfi) ranger o ladri, sebbene possa seguire questo cammino anche il raro elfo barbaro. Guerrieri e paladini sono predatori dei boschi piuttosto scarsi se non acquisiscono almeno un livello come ranger o ladri. Gli incantatori raramente intraprendono la carriera del predatore dei boschi, sebbene i druidi desiderosi di rinunciare al lancio degli incantesimi possano ben inserirsi nell'ordine.

Molti predatori dei boschi sono affiliati a unità militari elfiche, anche se alcuni sono esploratori solitari o agenti sul campo.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un predatore dei boschi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Ascoltare 5 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Osservare 5 gradi, Parlare Linguaggi (Orchesco), Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Schivare, Seguire Tracce.

Abilità di classe

Le abilità di classe del predatore dei boschi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenza (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Salire (Int), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del predatore dei boschi.

Competenza nelle armi e nelle armature: I predatori dei boschi non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

TABULA 2-33: PREDATORE DEI BOSCHI

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Antico nemico +2
2°	+2	+3	+3	+0	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+3	+1	Attacco furtivo +1d6
4°	+4	+4	+4	+1	Antico nemico +4, scurovisione 9 m
5°	+5	+4	+4	+1	Schivare prodigioso migliorato
6°	+6	+5	+5	+2	Attacco furtivo +2d6
7°	+7	+5	+5	+2	Antico nemico +6, scurovisione 18 m
8°	+8	+6	+6	+2	Schivare critico
9°	+9	+6	+6	+3	Attacco furtivo +3d6
10°	+10	+7	+7	+3	Antico nemico +8, attacco mortale

Antico nemico (Str): Grazie al suo studio estensivo degli orchi e all'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, un predatore dei boschi ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percipire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli orchi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro queste creature. Un predatore dei boschi ottiene anche il bonus ai danni con armi a distanza, ma solo contro bersagli entro 9 metri (il predatore dei boschi non può colpire con precisione letale oltre quella distanza). Il bonus ai danni non si applica contro creature che sono immuni ai colpi critici. Al 4°, 7° e 10° livello, il bonus del predatore dei boschi aumenta di +2.

Questo bonus si somma al bonus del nemico prescelto (se si possiede) acquisito mediante livelli da ranger.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello, un predatore dei boschi ottiene la capacità di reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se ne ha uno) indipendentemente dall'essere colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile. Perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA se si immobilizza.

Se un predatore dei boschi aveva già la capacità di schivare prodigioso da un'altra classe, il personaggio ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto.

Attacco furtivo (Str): Se un predatore dei boschi può cogliere un avversario quando è incapace di difendersi in modo efficace dai suoi attacchi, può colpire un punto vitale per 1d6 danni aggiuntivi.

Per i dettagli completi della capacità di attacco furtivo, vedi la descrizione del cacciatore oscuro in questo capitolo.

Scurovisione (Str): Anche se furtivo e dalla vista acuta, il predatore dei boschi spesso è in svantaggio contro gli occhi quando combatte al buio. Tanto tempo fa, i saggi elfici svilupparono un rituale per permettere ai cacciatori più convinti di superare questo svantaggio.

Ora, mentre acquisiscono esperienza, la loro visione notturna migliora continuamente, e alla fine raggiunge la scurovisione dei loro odiati nemici. Al 4° livello, un predatore dei boschi ottiene la scurovisione fino a 9 metri, e al 7° livello, il raggio di azione aumenta a 18 metri. Se il predatore dei boschi ha già la scurovisione come capacità razziale, questa capacità non la fa aumentare.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello e oltre, un predatore dei boschi non può più essere attaccato ai fianchi, poiché può reagire agli avversari su lati opposti intorno a lui con la stessa facilità con cui può reagire a un singolo attaccante. Questa difesa nega agli aleri personaggi la capacità di sfruttare gli attacchi ai fianchi per compiere attacchi furtivi contro di lui. L'eccezione a questa difesa è che un ladro di almeno quattro livelli in più del personaggio può attaccarlo ai fianchi (e quindi compiere un attacco furtivo contro di lui).

Se un predatore dei boschi acquisisce la capacità di schivare prodigioso da un'altra classe, i livelli delle classi che garantiscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello da ladro minimo necessario per attaccare ai fianchi il personaggio.

Schivare critico (Str): Anche se spesso più abili dei loro nemici orchi, i predatori dei boschi hanno visto fin troppe battaglie vinte per un colpo fortunato sferrato con un falchion.



Predatore dei boschi

All'8° livello, un predatore dei boschi diventa capace di trasformare anche il fendente più fortunato in un colpo di striscio. Una volta al giorno, un predatore dei boschi può effettuare un tiro-salvezza sui Riflessi (CD 20 + il bonus di potenziamento, se ne ha uno, posseduto dall'arma) per mutare un colpo critico inflitto contro di lui in un colpo normale. Il predatore dei boschi deve essere consapevole dell'attacco e non colto alla sprovvista e deve dichiarare il suo tentativo di ridurre l'effetto del colpo critico prima che siano tirati i danni del colpo.

Attacco mortale (Str): Se un predatore dei boschi di 10° livello studia un orco particolare per 3 round e poi compie un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo ha l'effetto aggiuntivo di poter uccidere il bersaglio. Mentre studia l'orco, il predatore dei boschi può intraprendere altre azioni purché la sua attenzione rimanga concentrata sul bersaglio e quest'ultimo non individui il predatore dei boschi o lo riconosca come nemico. Se la vittima di un tale attacco fallisce un tiro-salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del predatore dei boschi + modificatore di Sag del predatore dei boschi), muore. Se la vittima effettua con successo il tiro-salvezza, l'attacco è solo un normale attacco furtivo. Una volta che il predatore dei boschi ha completato i 3 round di studio, deve compiere l'attacco mortale entro i successivi 3 round. Se viene tentato un attacco mortale e fallisce (la vittima supera il suo tiro-salvezza) oppure se il predatore dei boschi non sferma l'attacco entro 3 round dal compimento dello studio, sono necessari altri 3 round di studio prima che possa tentare un altro attacco mortale.

Esempio di predatore dei boschi

Nexal Ithoneleaf: Elfo ranger 5/predatore dei boschi 8; GS 13; umanoide Medico; DV 5ds più 8ds; pf 59; Iniz +5; Vel 9 m; CA 23, contatto 15, colto alla sprovvista 23; Att base +13; Lotta +15; Att +16 in mischia (1ds+2/19-20, spada lunga) o +23 a distanza (1ds+5/19-20/x3, arco lungo composito+3 [bonus di For +2]); Att corp +16/+11+6 in mischia (1ds+5/19-20/x3, spada lunga) o +23/+18/+13 a distanza (1ds+4/19-20/x3, arco lungo composito+3 [bonus di For +2]) o +21/+21/+16/+11 a distanza (1ds+5/19-20/x3, arco lungo composito+3 [bonus di For +2]); AS attacco furtivo +2ds; QS amico nemico, compagno animale, scurovisione 18 m, tratti degli elfi, nemico prescelto orchi +4, nemico prescelto draghi +2, schivare prodigioso migliorato, visione crepuscolare, schivare prodigioso, empatia selvatica; AL CB; TS Temp +10, Raff +15, Vol +4; For 14, Des 20, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Muoversi Silenziosamente +26, Nascondersi +26, Osservare +17, Parlare Linguaggi (Coblin), Parlare Linguaggi (Orchesco), Scalare +8, Sopravvivenza +9, Arma Focalizzata (arco lungo composito), Critico Migliorato (arco lungo composito), Resistenza Fisica, Schivare, Seguire Tracce, Tiro in Movimento, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Antico nemico (Str): Nexal ottiene un bonus di +10 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiungere e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli orchi. Ottiene un bonus di +10 ai tiri per i danni da arma contro gli orchi. (Questi bonus includono il bonus del nemico prescelto derivante dai livelli da ranger del personaggio.)

Compagno animale (Str): Nexal ha un lupo come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 276 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che Nexal può gestirlo come azione gratuita (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Stile di combattimento (Str): Nexal ha l'elencazione tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Schivare critico (Str): Una volta al giorno, Nexal può tentare un tiro-salvezza sui Riflessi (CD 20 + bonus di potenziamento dell'arma) per mutare un colpo critico in un colpo normale.

Tratti degli elfi (Str): Immunità a incantesimi ed effetti di sonno magico; bonus di +2 ai tiri-salvezza contro ammaliamenti; ha diritto a una prova di Cercare quando è entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta.

Nemico prescelto (Str): Nexal ottiene un bonus di +3 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiungere e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i draghi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro i draghi. (Il suo bonus di +4 contro gli orchi è rilevante nella sua capacità di antico nemico; vedi sopra.)

Schivare prodigioso migliorato (Str): Nexal non può essere attaccato ai fianchi se non da un ladro almeno di 12° livello.

Visione crepuscolare (Str): Nexal può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa visibilità. In queste condizioni mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Schivare prodigioso (Str): Nexal può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi normalmente gli permetterebbero di farlo. Conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista.

Empatia selvatica (Str): Nexal può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Un 1d20+4 oppure 1d20-1 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Incantesimi da ranger preparati: 1° - passo veloce.

Proprietà: Arco lungo composito+3 (bonus di For +2), cotta di piastre in mithral+1, bucleri+1, mantello elfico, stivali elfici, braccialetti dell'arciera minori, spada lunga perfetta, 20 frecce.

RONIN

Quando un samurai o un altro nobile combattente è cespugliato dal servizio al suo signore feudale, potrebbe diventare un ronin: un combattente senza padrone lasciato alla deriva nel mondo, ma ancora aggrappato a ciò che rimane della sua vita precedente. Lama in mano, un ronin vaga da un lavoro all'altro, cercando di rimanere un passo davanti ai suoi nemici... e alla vergogna del suo passato.

La stragrande maggioranza di ronin un tempo erano samurai della regola di gioco che il tema legano insieme le due classi. Come per la classe del samurai presentata nel Capitolo 1 di questo volume, la classe di prestigio del ronin ha le sue radici nel Giappone feudale, ma è una scelta appropriata in qualunque campagna il cui mondo comprenda una cultura orientale. "Ronin" è la traduzione giapponese di "ranger" e i ronin tendono ad essere vagabondi invertebrati. Anche se un'imitazione orientale non è una parte importante della campagna, un personaggio ronin può essere un viaggiatore da una terra lontana, desideroso di buttarsi alle spalle il proprio disonore e vivere i suoi giorni in una terra in cui nessuno conosce il codice del bushido.

I ronin spesso si possono trovare al soldo di signori feudali meno scrupolosi. Siccome sono addestrati nell'arte della guerra, sono molto apprezzati come mercenari. Coloro che ingaggiano un ronin dovrebbero controllare il loro uso con molta attenzione. Quasi ogni ronin ha una mancanza d'onore nel proprio passato; e molti riguardano un qualche conflitto con i loro precedenti padroni.

Dado Vita: d10.

TABELLA 2-34: RONIN

Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1° +1	+2	+0	+0	Attacco furtivo +1d6, infamia
2° +2	+3	+0	+0	Carica banzai
3° +3	+3	+1	+1	—
4° +4	+4	+1	+1	Attacco furtivo +2d6
5° +5	+4	+1	+1	Talento bonus
6° +6	+5	+2	+2	—
7° +7	+5	+2	+2	Attacco furtivo +3d6
8° +8	+6	+2	+2	—
9° +9	+6	+3	+3	Talento bonus
10° +10	+7	+3	+3	Attacco furtivo +4d6

Requisiti

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

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda).

Speciale: Deve essere fuggito o essere stato congedato dal servizio a un signore feudale, generalmente per aver disobbedito agli ordini, dimostrato insolenza o codardia in una congiuntura cruciale, o fallito in un'impresa fondamentale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ronin (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Intimidire (Car), Percipire Intenzioni (Sag) e Raggiare (Car).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I ronin non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Infamia: La reputazione del ronin per il disonore (che sia o meno meritata) lo segue ovunque. Ogni volta che qualcuno in una posizione di autorità ha saputo del passato del ronin (di solito mediante una prova di Conoscenze [nobiltà e regalità] o Raccolgere Informazioni con CD 10), l'atteggiamento iniziale di quella persona peggiora di una categoria rispetto al normale, e il ronin subisce una penalità di circostanza -4 a tutte le prove basate sul Carisma che riguardano quella persona. La penalità di infamia si applica solo se l'autorità conosce l'identità del ronin, quindi alcuni ronin adottano degli pseudonimi o delle identità segrete.

Attacco furtivo (Str): Se un ronin può cogliere un avversario quando è incapace di difendersi in modo efficace dai suoi attacchi, può colpire un punto vitale per 1d6 danni aggiuntivi. Questi danni extra aumentano di 1d6 per ogni tre livelli (+2d6 al 4° livello, +3d6 al 7° livello, +4d6 al 10° livello).

Per i dettagli completi della capacità di attacco furtivo, vedi la descrizione del cacciatore oscuro in questo capitolo.

Carica banzai (Str): Il ronin ha messo da parte il codice del bushido e almeno una parte del suo onore, ma il suo cuore ricorda ancora il brivido del coraggio. Quando un ronin di 2° livello o superiore carica in battaglia, può accettare una penalità variabile alla sua Classe Armatura e ottenere un bonus equivalente al tiro per i danni. La normale penalità di -2 alla CA per la carica si applica comunque e va conteggiata per il bonus, ma il ronin non può accettare una penalità minore di -2 o maggiore del suo bonus di attacco base. Ad esempio, un ronin di 2° livello che compie una carica banzai potrebbe subire una penalità di -8 alla CA in cambio di un bonus di +8 al tiro per i danni.

Talento bonus: L'esperienza del ronin in battaglia gli ha insegnato molti trucchi e tecniche. Al 5° e 9° livello, un ronin può scegliere un talento dal seguente elenco: Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Tirare in Sella, Tiro in Movimento, Tiro Lontano, Tiro Multiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Migliorato, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Travolgere. Il ronin deve comunque soddisfare tutti i prerequisiti per il talento bonus.

Ex-samurai
I ronin che possiedono livelli da samurai (cioè, che sono ora ex-samurai) riacquistano alcuni dei loro privilegi di classe persi per quanti più livelli da samurai possiedono; fare riferimento alla tabella sotto per i dettagli. I ronin di alto livello conservano molto del loro addestramento di bushido, anche se il filo ha inferto loro un colpo traditore.

Esempio di ronin

Ureshima Tanoki (Str): Umuno samurai 6/ronin 10; GS 14; umanoide medio; DV 4d10+12 più 10d10+20; pf 120; Int +1; Vel 6 m; CA 21; contatto 11, colpo alla sprovvista 20; Att base +16; Lotta +22; Art +24 in mischia (10d10+7 più 1 Cos/17-20, katana del ferimento+1) o +18 a distanza (1d8+6, arco lungo com-



Ronin

Ex-samurai

CAPACITÀ DEL RONIN EX-SAMURAI

Livello da samurai

1°-5°

6°-10°

11° e più

Capacità riacquistate

Il ronin riacquista qualsiasi privilegio di classe di punizione kiai che un tempo possedeva come samurai, e può usarlo proprio come un samurai.

Come sopra, in più il ronin riacquista qualsiasi privilegio di classe di impaurire (impaurire di massa, impaurire migliorato) che un tempo possedeva come samurai, utilizzandolo proprio come faceva prima di diventare un ex-samurai.

Come sopra, in più un ex-samurai di questa levatura ottiene immediatamente un livello da ronin per ogni livello da samurai a cui rinuncia. Ad esempio, un personaggio che ha tredici livelli da samurai può diventare subito un ronin di 10° livello con tutte le capacità se sceglie di perdere dieci livelli da samurai. Il livello del personaggio non cambia.

Tuttavia, con la perdita dei livelli da samurai, il personaggio potrebbe perdere alcuni dei privilegi di classe garantiti dalla classe dei samurai. Quindi, un ex-samurai di 14° livello potrebbe diventare un ronin di 4° livello/samurai di 10° livello, ma perderebbe i privilegi di classe di due spade come una migliorata, punizione kiai 3 volte al giorno e impaurire migliorato.

posito perfetto (bonus di For +6); Att comp +24/+19/+14/+9 in mischia (1d10+7 più 1 Cos/17/20, katana del fermento+1); o +22/+17/+12/+7 in mischia (1d10+7 più 1 Cos/17/20, katana del fermento+1) e +22/+17 in mischia (1d6+4/17/20, wakizashi del tocca fantasia+1); o +18/+13/+8/+3 a distanza (1d8+6, arco lungo composito perfetto (bonus di For +6); AS carica banzai, punizione kiai 1 volta al giorno, attacco furtivo +4d6; QS maestro di iaijutsu, impaurire; AL N; TS Temp +14, Rifl +6, Vol +6; For 22, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Cavalcare +10, Diplomazia +14, Intimidire +28, Raggiare +18; Arma Focalizzata (katana), Arma Focalizzata (wakizashi), Attacco in Sella², Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi Migliorato (solo katana e wakizashi), Combattere in Sella², Competenza nelle Armi Esotiche (katana), Critico Migliorato (katana), Critico Migliorato (wakizashi), Incalzare.

Carica banzai (Str): Durante una carica, Urashima può accettare una penalità alla sua Classe Armatura e ricevere un bonus equivalente al tiro per i danni. La normale penalità di -2 alla CA per la carica si applica comunque e conta contro il bonus; il ronin può accettare una penalità non inferiore a -2 né superiore a -16.

Maestro di iaijutsu (Str): Si considera Urashima come se avesse il talento Estrazione Rapida quando sguaina la sua katana.

Infamia: Le autorità che hanno saputo del passato di Urashima hanno un atteggiamento iniziale peggiore di una categoria rispetto al normale, e il ronin subisce una penalità di circostanza -4 a tutte le prove basate sul Carisma che riguardano quella persona.

Punizione kiai (Str): Quando Urashima urla, il suo attacco successivo ottiene un bonus di +3 al tiro per colpire e al tiro per i danni. Se il bersaglio dell'attacco ha immunità alla paura o ha un punteggio di Intelligenza di 2 o meno, la punizione kiai non ha effetto.

Impaurire (Str): Urashima ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire (calcolato nelle statistiche sopraindicate) e può demoralizzare un avversario (come descritto nella descrizione dell'abilità Intimidire, pagina 76 del Manuale del Giocatore) entro 12 metri.

Proprietà: Katana del fermento+1, wakizashi con tocca fantasia+1, armatura completa+2, cintura della forza da gigante+4, mantello del carisma+2, verga dell'individuazione dei nemici, arco lungo composito perfetto (bonus di For +6).

SIGNORE DELLE PIETRE

I nani conoscono più segreti sulle pietre di chiunque altro. Vivono e muoiono tra le pietre, e la terra sussurra loro... o almeno a individui selezionati. Questi nani speciali sono noti come signori delle pietre. Sfruttano il loro legame con la terra per attingere alle infinite riserve di potere in essa contenute perché li aiutino a compiere gesta straordinarie.

I guerrieri sono i signori delle pietre più comuni, sebbene anche i nani paladini e ranger adottino questo ruolo. Anche se piuttosto inusuale, i nani ladri, chierici e perfino occasionali mago o stregone diventano signori delle pietre.

I PNC signori delle pietre lavorano in comunità uniche come protettori e capi. Di tanto in tanto lavorano in gruppi, ma anche allora, i loro vari background e poteri scelti li rendono tutti molto diversi.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un signore delle pietre, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (lavorare pietre) 6 gradi, Parlare Linguaggi (Terran).

Talenti: Resistenza Fisica.

Speciale: Il personaggio deve sottoporsi a un arduo rituale che prevede l'immersione nell'argilla sacra, lunghi periodi di digiuno nelle profondità sotterranee e l'ingestione di gemme polverizzate per un valore di 1.000 ma. Il tipo di gemma scelto è la gemma totem del signore delle pietre, che deve portare sempre con sé quel tipo di pietra per poter accedere alle capacità magiche che ottiene come signore delle pietre.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore delle pietre (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Osservare (Sag), Professione (Sag), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore delle pietre.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle pietre non ottengono alcuna competenza nelle armi e nelle armature.

Sangue terrestre (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre può compiere un'azione standard per curare le proprie ferite usando un blocco di fango. Questa capacità guarisce un numero di punti ferita pari a 1d8 + il livello di classe da signore delle pietre.

Potere delle pietre: Ad ogni livello pari, un signore delle pietre può scegliere una capacità dal seguente elenco di poteri delle pietre. Nessun potere delle pietre può essere scelto più di una volta. A meno che non sia diversamente indicato, il signore delle pietre usa il proprio livello di classe come livello

TABELLA 2-35: SIGNORE DELLE PIETRE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1*	+1	+2	+0	+0	Sorgere terrestre
2*	+2	+3	+0	+0	Potere delle pietre
3*	+3	+3	+1	+1	Scolpire pietra
4*	+4	+4	+1	+1	Potere delle pietre
5*	+5	+4	+1	+1	Fondersi nella pietra
6*	+6	+5	+2	+2	Potere delle pietre
7*	+7	+5	+2	+2	Pietre parlanti
8*	+8	+6	+2	+2	Potere delle pietre
9*	+9	+6	+3	+3	Terremoto
10*	+10	+7	+3	+3	Potere delle pietre

dell'incantatore per questi effetti (le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione). Usare una di queste capacità è un'azione standard, se non altrimenti indicato.

Evoca elementale della terra (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità può evocare un elementale della terra come se avesse lanciato un incantesimo *evoca mostri*. La taglia dell'elementale della terra convocato dipende dal livello di classe del signore delle pietre, come segue: 1'-3', Piccolo; 4'-6', Medio; 7'-9', Grande; 10', Enorme.

Forza terrestre (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità si garantisce un incremento del proprio punteggio di Forza come se fosse soggetto ad un incantesimo *forza del toro* per 1 ora.

Gravità (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità può usare un effetto di lentezza (come per l'incantesimo).

Magia terrestre (Sop): Una volta al giorno, un incantesimo lanciato da un signore delle pietre con questa capacità (supponendo che possa lanciare incantesimi) è considerato massimizzato come se preparato con il talento Incantesimi Massimizzati, anche se il livello dell'incantesimo è imalterato. Il livello dell'incantesimo non può essere maggiore del livello di classe del signore delle pietre. Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita.

Ondere terremoti (Sop): Una volta al giorno per livello di classe, un signore delle pietre con questa capacità può creare una frizione di un elementale della terra Medio che appare in una posizione adiacente di fianco all'avversario del signore delle pietre per 1 round. Questa capacità permette al signore delle pietre di compiere attacchi ai fianchi (+2 per colpire, può compiere un attacco furtivo se questa capacità è disponibile) contro quell'avversario durante quel round. Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita.

Pelle di pietra (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità può usufruire del beneficio di un incantesimo *pelle di pietra* (livello dell'incantatore pari al livello di classe del signore delle pietre). Il personaggio deve procurarsi la componente materiale come se stesse realmente lanciando l'incantesimo.

Pietre terrestri (Sop): Una volta al giorno, tutti gli attacchi in mischia compiuti in un singolo round da un signore delle pietre con questa capacità ottengono un bonus di +2 al tiro per colpire e infliggono 2d6 danni extra con un colpo messo a segno. Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita.

Resistenza terrestre (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità si garantisce un incremento del proprio punteggio di Costituzione come se fosse soggetto ad un incantesimo *resistenza dell'orso* per 1 ora.

Stretta tremore (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre con questa capacità può usare *blocca mostri* su qualsiasi bersaglio che tocca il terreno. Se l'avversario è in volo o in acqua, il signore delle pietre non può influenzare la creatura con l'incantesimo.

Scolpire pietra (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre di 3° livello o superiore può usare un effetto di scolpire pietra (livello dell'incantatore pari al livello di classe del signore delle pietre).

Fondersi nella pietra (Mag): Una volta al giorno per livello di classe, un signore delle pietre di 5° livello o superiore può usare un effetto di fondersi nella pietra (livello dell'incantatore pari al livello di classe del signore delle pietre).

Pietre parlanti (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre di 7° livello o superiore può parlare con le pietre come se avesse lanciato *pietre parlanti* (livello dell'incantatore pari al livello di classe del signore delle pietre).

Terremoto (Mag): Una volta al giorno, un signore delle pietre di 9° livello o superiore può usare un effetto di terremoto (livello dell'incantatore pari al livello di classe del signore delle pietre).

Esempio di signore delle pietre

Chertia Granitegallow: Nana paladina 5/signora delle pietre 8; GS 13; umanoide Medio; DV 5d10+10 più 8d8+16; pf 90; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19, contatto 10, colpo alla sprovvista 19; Att base +13; Lotta +17; Att +21 in mischia (1d10+7, modello pesante+3); Att comp +21/+16/+11 in mischia (1d10+7, modello pesante+3); AS punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno, QS aura di coraggio, aura di bene, individuazione del male, grazia divina, salute divina, tratti dei nani, potere terrestre, sangue terrestre, resistenza terrestre, forza terrestre, imposizione delle mani, fondersi nella pietra, cavalcatura speciale, scolpire pietra, pietre parlanti, pelle di pietra; AL Lb; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +3; For 18, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorare pietre) +12, Cavalcare +3, Conoscenze (dungeon) +12, Parlare Linguaggi (Terran), Saltare -7, Sapienza Magica +3; Arma Focalizzata (randello pesante), Attacco Poderoso, Resistenza Fisica, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato.

Punire il male (Sop): Chertia può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 2° livello.

Aura di coraggio (Sop): Chertia è immune alla paura (sia magica che non). Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Chertia (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 5° livello.

Individuazione del male (Mag): A volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Chertia ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Chertia è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la putrefazione della mammella e la licanthropia.

Tratti dei nani (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere all'essere spinto o sbilanciato; bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi ed effetti magici; bonus di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +4 a CA contro giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare legare a pietra o metallo.

Potere terrestre (Sop): Una volta al giorno come azione gratuita, Chertia può garantirsi un bonus di +2 al tiro per colpire e un bonus di +2d6 ai danni a tutti gli attacchi in un singolo round.

Sangue terrestre (Mag): Usando un blocco di fango, Chertia può guarire 1d8+8 danni su di sé una volta al giorno.

Resistenza terrestre (Mag): Una volta al giorno, Chertia può garantirsi un bonus di +4 al proprio punteggio di Costituzione, come se soggetta a un incantesimo resistenza dell'orso, che dura 8 minuti.

Forza terrestre (Mag): Una volta al giorno, Chertia può garantirsi un bonus di +4 al proprio punteggio di Forza, come se soggetta a un incantesimo forza del toro, che dura 8 minuti.

Imposizione delle mani (Sop): Chertia può curare 10 punti ferita al giorno.

Endersi nella pietra (Mag): Otto volte al giorno, Chertia può usare un effetto di *insiders nella pietra* (8° livello dell'incantatore).

Cavalcatura speciale (Mag): La cavalcatura speciale di Chertia è un cavallo da guerra pesante (vedi pagina 50 del *Manuale del Giocatore*) che ha +2 Dadi Vita, un bonus di +4 all'armatura naturale, Forza +1 ed eludere migliorato. Chertia ha un legame empatico con la cavalcatura e può condividere con essa gli incantesimi e i tiri salvezza. Può chiamare la sua cavalcatura una volta al giorno per un periodo di tempo fino a 10 ore come azione di round completo.

Scalpire pietra (Mag): Una volta al giorno, Chertia può usare un effetto di *scalpire pietra* (8° livello dell'incantatore).

Pietre parlanti (Mag): Una volta al giorno, Chertia può usare un effetto di *pietre parlanti* (8° livello dell'incantatore).

Pelle di pietra (Mag): Una volta al giorno, Chertia può usufruire del beneficio di un incantesimo *pelle di pietra* (riduzione del danno 10/adamantio fino a che non sono assorbiti 80 danni) per 80 minuti.

Incantesimi da paladino preparati (1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1° *ristorare inferiore*.

Proprietà: Maglio dei titani, armatura completa+1, guanti della destrezza+2, mantello del carisma.

SPIA MENTALE

Il successo in combattimento consiste nell'anticipare ogni mossa del proprio nemico. Una spia mentale sa quanto possa essere facile se si conosce ogni pensiero del proprio avversario. Leggendo le menti dei suoi nemici, una spia mentale sa esattamente cosa stanno per fare una frazione di secondo prima che lo facciano. Alla fine impara a sondare più in profondità, scovando i punti deboli nell'addestramento del nemico.

Siccome la classe si affida completamente a individuazione dei pensieri, molte spie mentali sono creature che la possiedono come capacità magica o soprannaturale utilizzabile a volontà, come couatl, succubi, doppelganger, ghaele, formiani capitan, leonal, mind flayer, naga oscure, rakshasa e sladi verdi. Talvolta gli incantatori acquisiscono livelli nella classe

di prestigio se possono lanciare di frequente *individuazione dei pensieri*, o se possiedono un *elmo della telepatia* che permette di avere i privilegi di classe della spia mentale.

Le spie mentali incontrate più spesso sono *mind flayer* o doppelganger d'élite. Vi sono voci che affermano ci sia un ordine segreto di couatl spie mentali che vagano per i piani, alla caccia di malfattori.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare una spia mentale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* o di utilizzare *individuazione dei pensieri* come capacità magica.

Abilità di classe

Le abilità di classe della spia mentale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Intimidire (Car), Percipire Intenzioni (Sig), Professione (Sag) e Raggiare (Car).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della spia mentale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le spie mentali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Anticipare (Sop): Dal momento che sta leggendo i pensieri del proprio nemico, una spia mentale sa dove deve bloccare e come deve schivare prima ancora che arrivi un attacco da parte del nemico. Inoltre, una spia mentale può individuare i punti deboli nella difesa del nemico osservando i suoi pensieri. Al 1° livello, una spia mentale può sommare 1 punto di bonus al Carisma (se ne possiede) per ogni livello di classe da spia mentale come bonus alla propria Classe Armatura contro gli attacchi da parte di un nemico di cui sta individuando i pensieri superficiali (se passa i normali 3 round e il bersaglio fallisce il proprio tiro salvezza sulla Volontà) oltre che come bonus cognitivo al tiro per colpire contro qualsiasi nemico di cui sta individuando i pensieri superficiali. Se una spia mentale è colta alla sprovvista o se le viene altrimenti negato il suo bonus di Destrezza, perde anche questo bonus cognitivo alla Classe Armatura.

Telepatia in combattimento (Sop): Leggendo i pensieri superficiali del suo avversario, una spia mentale può anticipare tutte le sue mosse. Può effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti durante il round precedente) all'inizio del proprio turno. Se la spia mentale ha successo, può mantenere la concentrazione su individuazione dei pensieri come azione gratuita. Se la spia mentale lancia un incantesimo o usa un'altra capacità magica, individuazione dei pensieri termina.

Individuazione dei pensieri sferica (Sop): Una spia mentale può ampliare l'area del suo incantesimo o capacità individuazione dei pensieri in una sfera centrata su di sé, invece che in un cono. Il raggio della sfera è equivalente alla lunghezza del cono.

Esame mentale veloce (Sop): Al 2° livello, una spia mentale è diventata esperta nel sintonizzarsi rapidamente sui pensieri altrui. Nel round in cui attiva individuazione dei pensieri, indivi-

TABELLA 2-36: SPIA MENTALE
Bonus di
attacco base

Livello	Tiro salvezza Tempra +0	Tiro salvezza Riflessi +0	Tiro salvezza Volontà +2	Speciale
1°	+1			Anticipare, individuazione dei pensieri sferica, telepatia in combattimento
2°	+2	+0	+1	Esame mentale veloce
3°	+3	+1	+3	Pensieri superficiali molteplici (due)
4°	+4	+1	+4	Esame mentale istantaneo
5°	+5	+1	+4	Pensieri superficiali molteplici (quattro)

due la presenza o assenza di pensieri e il punteggio di Intelligenza di ogni mente pensante nell'area. Nel round successivo, individua i pensieri superficiali di qualsiasi mente nell'area.

Pensieri superficiali molteplici (Sop): Una spia mentale di 1° livello o superiore può individuare contemporaneamente i pensieri superficiali di due creature che falliscono i loro tiri salvezza sulla Volontà. Questo significa che ottiene bonus di anticipare contro entrambe. Una volta per round come azione gratuita, può scegliere nuove menti da scandagliare. Al 5° livello, una spia mentale può individuare contemporaneamente i pensieri superficiali di quattro creature.

Esame mentale istantaneo (Sop): Al 4° livello e oltre, una spia mentale può entrare nelle menti dei suoi nemici alla velocità del pensiero. Ottiene tutte le informazioni da individuazione dei pensieri (presenza o assenza di menti, punteggi di Intelligenza e pensieri superficiali) nello stesso round in cui attiva l'incantesimo o la capacità. I nemici della spia mentale ottengono comunque i loro tiri salvezza sulla Volontà per mantenere segreti i loro pensieri superficiali.

Esempio di spia mentale

Sanjakilar: Doppelganger stregone 3/spia mentale 5; GS 11; umanoide mostruoso Medio (mutaforma); DV 4d8+8 più 3d4+6 più 5d8+10; pf 72; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colpo alla sperequata 14; Att base +11; Lotta +14; Att +16 in mischia (1d6+4/19-20, spada corta+1); Att comp +16/11/+6 in mischia (1d6+4/19-20, spada corta+1) o +14/+9/+4 in mischia (1d6+4/19-20, spada corta+1) e +14 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+1); AS individuazione dei pensieri; QS telepatia in combattimento, cambiare forma, immunità a effetti di sonno e charme; AL N; TS Temp +5, Rifl +8, Vol +12; For 16, Des 14, Cos 14, Int 13, Sag 12, Car 18.

Abilità e talenti: Camuffare +13, Concentrazione +17, Diplomazia +8, Intimidire +6, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +20; Arma Focalizzata (spada corta). Combattere con Due Armi, Finitore Migliorato, Maestria in Combattimento.

Anticipare (Sop): Sanjakilar ottiene un bonus cognitivo di +4 al tiro per colpire contro i nemici di cui sta individuando i pensieri superficiali, e lo stesso bonus alla Classe Armatura contro gli attacchi da parte di tali nemici.

Individuazione dei pensieri (Sop): Sanjakilar può usare continuamente individuazione dei pensieri come l'incantesimo (18° livello dell'incantesimo; Volontà CD 16 nega). Può sopprimere o attivare questa capacità come azione gratuita.

Telepatia in combattimento (Sop): Leggendo i pensieri

superficiali dei suoi avversari, Sanjakilar può anticipare tutte le sue mosse. Può effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti durante il round precedente) all'inizio del proprio turno. Se ha successo, Sanjakilar può mantenere la concentrazione su individuazione dei pensieri come azione gratuita. Se Sanjakilar lancia un incantesimo o usa un'altra capacità magica, individuazione dei pensieri termina.

Cambiare forma (Sop): Sanjakilar può assumere qualsiasi forma umanoide Piccola o Media o ritornare alla propria forma come azione standard. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma Sanjakilar ritorna alla propria forma naturale se viene ucciso. Un incantesimo o capacità visione del vero rivela la sua forma naturale.

Esame mentale istantaneo (Sop): Sanjakilar ottiene tutte le informazioni da individuazione dei pensieri (presenza o assenza di menti, punteggi di Intelligenza e pensieri superficiali) nello stesso round in cui attiva la capacità. I nemici di Sanjakilar ottengono comunque un tiro salvezza sulla Volontà per mantenere segreti i loro pensieri superficiali.

Pensieri superficiali molteplici (Sop): Sanjakilar può individuare contemporaneamente i pensieri superficiali di quattro creature entro il raggio di azione che falliscono i loro tiri salvezza sulla Volontà. Può scegliere nuove menti da scandagliare una volta per round come azione gratuita.

Individuazione dei pensieri sferica (Sop): Sanjakilar può usare individuazione dei pensieri entro una sfera di 18 metri centrata su di sé. **Abilità:** "Sanjakilar ottiene un bonus di circostanza +10 extra alle prove di Camuffare quando usa la capacità di cambiare forma. Se può leggere la mente di un avversario, ottiene un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggiare.

Incantesimi da stregone consecutivi (6/6): tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo; 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio; 1° - armatura magica, darlo incantato, ritirata rapida.

Proprietà: 2 spade corte+1, anello della caduta morbida.

UCCISORE DELL'OCCULTO

L'uccisore dell'occulto è spinto a scontrarsi con qualsiasi incantatore arcano o divino che incroci sul suo cammino. Gli uccisori dell'occulto credono che i mortali siano troppo irresponsabili per maneggiare la magia, e che quanti osano farlo debbano essere uccisi. Gli incantatori che diventano uccisori dell'occulto si pensa abbiano visto l'orrore delle loro scelte: sebbene possano ancora lanciare incantesimi, per sconfiggere i nemici si affidano principalmente al loro valore



in battaglia e alla loro capacità di resistere agli effetti magici.

L'uccisore dell'occulto raggiunge la sua piena potenzialità mediante un addestramento spossante. Ogni canone che esegue è un esercizio che perfeziona la sua rabbia contro gli incantatori rendendola abilità marziale. Ogni uccisore dell'occulto forma un legame preternaturale con la propria arma perfetta scelta, che serve come strumento di vendetta.

Questa classe di prestigio è ideale per individui che sono stati vittima di incantatori e cercano un modo accettabile per contrastarli. Molti uccisori dell'occulto iniziano le loro carriere come guerrieri, sebbene anche barbari e ranger spesso intraprendano questo cammino. Sono noti anche monaci e ladri che hanno abbracciato questa vocazione, ma bardi e paladini trovano soffocante la preoccupazione dell'uccisore dell'occulto per gli incantatori. Chierici, druidi, stregoni e maghi (i principali bersagli degli uccisori dell'occulto) tendono a non adottare questa classe di prestigio, anche se questi voltafaccia non sono senza precedenti.

I PNG uccisori dell'occulto raramente formano delle organizzazioni, poiché hanno scoperto che riunirsi in un luogo attira gli incantatori con l'intenzione di compiere colpi preventivi contro di loro. Invece, gli uccisori dell'occulto di tanto in tanto si incontrano di nascosto per scambiare informazioni sugli avversari incantatori che hanno scelto come bersagli nelle competizioni. Per il resto, l'uccisore dell'occulto agisce da solo, viaggiando da un luogo di ritrovo all'altro in cerca di competizioni che coinvolgano incantatori. A causa dell'intrinseca discrezione che l'uccisore dell'occulto dimostra, un candidato per questa classe di prestigio deve essere solo e addestrato da un altro uccisore dell'occulto che accetti di condividere i propri segreti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un uccisore dell'occulto, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (arcano) 4 gradi, Sapienza Magica 3 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arma), Iniziativa Migliorata.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'uccisore dell'occulto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Conoscenze (arcano) (Int), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int).

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli uccisori dell'occulto sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

Difesa magica (Str): Il costante addestramento di un uccisore dell'occulto nel contrastare la magia di tutti i tipi si manifesta come un bonus ai tiri salvezza contro incantesimi o capacità magiche. Questo bonus è +1 al 1° livello, e aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello.

Legame con l'arma (Sop): Un uccisore dell'occulto deve scegliere un'arma particolare almeno di qualità perfetta come

focus del suo potere. Quando fa la sua selezione, forma immediatamente un legame con l'arma scelta in cui infonde la fiera del suo odio verso gli incantatori. Da lì in avanti, qualsiasi attacco riuscito che compie con quell'arma contro un incantatore o una creatura con capacità magiche infligge 1d6 danni extra. Se quest'arma particolare viene persa o distrutta, l'uccisore dell'occulto perde la capacità di infliggere danni extra fino a che non acquisisce e si lega a un'altra arma dello stesso genere almeno di qualità perfetta. L'uccisore dell'occulto deve trascorrere un giorno per ogni livello del personaggio a familiarità con l'arma sostitutiva (e fare ben poco altro... non conta andare all'avventura) per creare un nuovo legame con l'arma.

Mente superiore alla magia (Sop): A partire dal 2° livello, un uccisore dell'occulto può fare in modo che un incantesimo o una capacità magica diretto contro di lui rimbalzi su chi l'ha originato come azione gratuita. Questa capacità per il resto funziona come l'incantesimo *riflettere incantesimo* (livello dell'incantatore pari al livello da uccisore dell'occulto del personaggio + 5). Un uccisore dell'occulto può usare questa capacità una volta al giorno al 2° livello e due volte al giorno al 4° livello.

Colpo depravato (Str): Al 2° livello e oltre, un uccisore dell'occulto che prepara un'azione di attacco per distruggere un incantatore infligge danni raddoppiati se l'attacco colpisce.

Auravisione (Sop): Al 3° livello, un uccisore dell'occulto ottiene la capacità di vedere le aurore magiche con un raggio di azione fino a 18 metri come azione gratuita. Questa capacità per il resto funziona come l'incantesimo *individuazione del mago*. Il personaggio non può usare questa capacità per determinare nulla se non il numero di aurore magiche presenti.

Manto di anti-individuazione (Sop): Quando raggiunge il 4° livello, un uccisore dell'occulto (e qualsiasi equipaggiamento che indossa o trasporta) diventa più difficile da localizzare mediante divinazioni quali *chiarezza/chiarezza*, *chiarezza*, *localizza oggetto* e altri incantesimi di individuazione. L'uccisore dell'occulto ottiene una protezione magica dalle divinazioni equivalenti a un incantesimo anti-individuazione (livello dell'incantatore pari al livello da uccisore dell'occulto del personaggio), con la differenza che influenza solo l'uccisore dell'occulto e le sue proprietà.

Senza pensieri (Str): Al 5° livello, un uccisore dell'occulto può indurre in se stesso uno stato di assenza mentale, diventando quindi immune a effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale). Può sopprimere o ripristinare questa capacità come azione gratuita.

Esempio di uccisore dell'occulto

Harlech: Mezzorco ranger 5/uccisore dell'occulto 5; GS 10; umanoide Medio; DV 5d8+10 più 5d8+10; pf 65; Int +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, collo alla sprovvista 16; Art base +0; Lotta +12; Att +13 in mischia (1d10+7/19-20, spada bastarda +0) o +16 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composto+2 [bonus di For +4]); Att comp +13/+8 in mischia (1d10+7/19-20, spada bastarda+1) o +16/+11 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composto+2 [bonus di For +4]) o +14/+14+9 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composto+2 [bonus di For +4]); AS colpo depravato, legame con l'arma; QS compagno animale, auravisione, senza pensieri, scurovisione 18 m, nemico prescelto elementali +3, nemico prescelto esterni malvagi +2, difesa magica +3, mente superiore alla magia 2 volte al giorno, manto di anti-indiv-

Tavola 2-37: UCCISORE DELL'OCCULTO

Velocità	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempa	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+0	+2	Difesa magica +1, legame con l'arma
2°	+2	+0	+0	+3	Colpo depravato, mente superiore alla magia 1 volta al giorno
3°	+3	+1	+1	+3	Auravisione, difesa magica +2
4°	+4	+1	+1	+4	Manto di anti-individuazione, mente superiore alla magia 2 volte al giorno
5°	+5	+1	+1	+4	Difesa magica +3, senza pensieri

Assunzione, empatia selvatica; AL N; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +8; For 18, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (arcano) +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +14, Percepire Intenzioni +6, Sapienza Magica +3, Sopravvivenza +9, Arma Focalizzata (arco lungo composito), Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Colpo depravato (Str): Harlech infligge danni raddoppiati con attacchi compiuti come azioni preparate per distruggere gli incantatori.

Legame con l'arma (Sop): Ogni colpo che Harlech mette a segno con il suo arco composito infligge 1d6 danni extra contro un incantatore o una creatura con capacità magiche.

Compagno animale (Str): Harlech ha un gufo come compagno animale. Le sue statistiche sono come indicato a pagina 274 del Manuale dei Mostri, con la differenza che Harlech può gestirlo come azione gratuita e condivide gli incantesimi se il compagno è entro 1,5 metri (vedi pagina 36 del Manuale del Giocatore).

Auravisione (Sop): Harlech può vedere le aurore magiche entro 18 metri come azione gratuita, ma può solo stabilire il numero di aurore differenti, non la loro forza né scuola.

Senza pensieri (Str): Harlech può indurre in se stesso uno stato di assenza mentale, diventando quindi immune a effetti di influenza mentale (charm, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale). Può sopprimere o ripetizione questa capacità come azione gratuita.

Manto di anti-individuazione (Sop): Harlech ottiene una protezione magica dalle divinazioni equivalente a un incantesimo anti-individuazione di un incantatore di 5° livello, con la differenza che ha effetto solo su se stesso e le sue proprietà.

Stile di combattimento (Str): Harlech ha selezionato tirare con l'arco. Acquisisce il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Nemico prescelto (Str): Harlech ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli elementali. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli elementali.

Contro gli esterni malvagi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Difesa magica (Str): Harlech ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Mente superiore alla magia (Sop): Harlech può riflettere gli incantesimi diretti contro di lui perché rinnovano su chi li ha lanciati, come l'incantesimo riflettere incantesimo da un incantatore di 10° livello.

Empatia selvatica (Str): Harlech può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+4 oppure 1d20+1 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Incantesimi da ranger preparati (S): tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo; 1° - pause veloci.

Proprietà: Arco lungo composito+2 (bonus di For +4), spada bestarda+1, corazzina di piastre in metallo+1, 20 frecce.



Un uccisore dell'occulto alla gli incantatori e ha la capacità di riflettere gli incantesimi contro di loro.



Le classi sono gli archetipi da cui vengono creati i personaggi di D&D, ma è la scelta del giocatore di talenti, abilità, domini, incantesimi e altre regole supplementari che definisce e differenzia ogni PG. Questo capitolo fornisce molte di queste nuove opzioni per i giocatori di personaggi marziali.

TALENTI

Il seguente elenco di talenti completa quelli descritti nel Manuale del Giocatore e in altre pubblicazioni di DUNGEONS & DRAGONS. Quando si crea o si fa avanzare un personaggio, è possibile scegliere di utilizzare questi talenti in aggiunta a quelli presentati altrove. Molti dei talenti qui presentati hanno prerequisiti che vanno soddisfatti prima di poterli scegliere. I prerequisiti possono essere soddisfatti mediante opzioni disponibili in questo volume oppure nel Manuale del Giocatore.

Per rimanere in tema con il resto del volume, questi talenti sono orientati al miglioramento delle capacità di combattimento del proprio personaggio. Tuttavia, non sono solo opzioni per personaggi guerrieri, ma si ampliano alle opzioni di combattimento di tutte le classi. Molti dei talenti qui presentati richiedono privilegi o capacità di classe non disponibili per un personaggio con livelli solo nella classe del guerriero. È consigliabile cercare opzioni che rispondano più potenti o versatili. L'attacco furtivo, la capacità di scacciare, gli attacchi

stonanti o altri privilegi e abilità di classe del proprio personaggio.

SCEGLIERE I TALENTI

Il gioco di DUNGEONS & DRAGONS fornisce una pletera di opzioni per personalizzare il proprio personaggio. Quando si crea o si fa avanzare un personaggio di tipo guerriero, si dipende da talenti che distinguono il personaggio dagli altri e dalla classe di personaggio del guerriero, oltre che da molte classi di prestigio orientate al tipo guerriero.

È possibile adottare un numero qualsiasi di strategie quando si scelgono i talenti per il proprio personaggio di tipo guerriero, e sarebbe impossibile per gli ideatori del gioco anticiparle tutte. Comunque, qui ci sono alcuni suggerimenti.

Programmare in anticipo

È possibile che alla creazione del personaggio, o anche più tardi nel corso della sua carriera, che un giocatore non sappia quale cammino voglia far seguire al suo PG. Se si desidera che il proprio personaggio rimanga di classe singola, oppure sperimenti la multiclasse, o anche si rivolga verso una delle molte classi di prestigio presentate qui o altrove non è una decisione che deve essere presa immediatamente. Tuttavia, si dovrebbe sempre programmare almeno un livello o due in anticipo per sfruttare in modo vantaggioso le scelte a disposizione. È consigliabile cercare talenti di facile accesso (talenti che hanno solo uno o due prerequisiti, oppure prerequisiti che seguono la concezione di personaggio che si vuole

onore). Attacco Poderoso, ad esempio, è un talento per cui si qualificano subito quasi tutti i tipi di guerriero, e porta a un gruppo di altri talenti: Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato e così via. Se si vuole un personaggio "macchina distruttrice", probabilmente si dovrà prendere Attacco Poderoso prima o poi.

Eserciziare subito

Attacco Poderoso, d'altra parte, è anche un bell'esempio di un talento che si potrebbe voler aspettare almeno un po' prima di sceglierlo. Il talento è limitato dal proprio bonus di attacco base, e a livelli bassi, questo è un limite significativo. Infatti, se si sceglie Attacco Poderoso al 1° livello e non si possiede un punteggio di Forza fenomenale, ci si sta matematicamente facendo del male. Un buon bonus di attacco ai livelli bassi è molto più utile dei danni extra, siccome quei danni extra non servono a molto se non si colpisce il bersaglio.

Ed è qui che entrano in scena talenti come Arma Focalizzata. Se il giocatore sa che sarà felice usando uno spadone per buona parte della sua carriera, un bonus di +1 al tiro per colpire a livelli bassi è enorme. Anche se il giocatore non è sicuro che userà sempre uno spadone, se pensa di rimanere in una classe di orientamento marziale per parecchio tempo, ha i talenti per evitare di fare una o due brutte chiamate. Il consigliabile scegliere subito i talenti che si possono usare efficacemente, e non si dovrebbe essere troppo delusi se si cambia direzione successivamente.

Non inchiodarsi

Una volta scelto un talento, non è possibile modificare la scelta. Bisogna pensare alle ripercussioni nei livelli successivi sul proprio personaggio se si sceglie un talento che limita le opzioni. Una volta deciso che ci si vuole dirigere in una certa direzione, si possono fare alcune modifiche e farsi strada in quella direzione, sempre che non si siano fatte troppe scelte contraddittorie. Costruire il proprio personaggio per il combattimento a due mani e poi decidere che in realtà si desiderano alcuni dei talenti per l'utilizzo dello scudo inseriti in questo volume porta a effettuare scelte sprecate.

Familiarizzare con le capacità di classe

Le classi nel Manuale del Giocatore, oltre che le classi di prestigio nella Guida del Dungeon Master, in questo volume e in altre pubblicazioni, spesso presentano sentieri diretti verso risultati specifici e rapidi. Il cavaliere (vedi Capitolo 2 di questo volume), ad esempio, è uno dei migliori esperti di combattimento in sella tra i "cavalieri in armatura scintillante" che si possono trovare. Il maestro tiratore fa diventare le armi da lancio una scelta perfetta, in particolare per un personaggio abile e mobile. L'iniziatore dell'Ordine dell'Arco è un arciere devastante, e il berserker furioso porta l'ira barbarica a uno stadio ulteriore. (Tutte e tre queste classi di prestigio sono tra quelle descritte nel Capitolo 2 di questo volume.)

Se si è interessati a uno specifico ideale di personaggio (anche se è possibile cambiare idea più avanti) bisogna cercare



Il successo nelle negoziazioni è interamente una questione di dare e avere.

TABELLA 3-1: TALENTI GENERALI

Talento	Prerequisiti	Benefici
Abbraccio della Terra	For 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato o afferrare migliorato	Danni extra mentre immobilizza un avversario
Abile nella Lotta	Taglia Piccola o Media, Colpo Senz'Armi Migliorato	Ottenere bonus di circostanza per sfuggire a essere in lotta o immobilizzato
Archiere Zen	Sag 13, bonus di attacco base +1	Usare Sag invece di Des per attacchi a distanza
Artiglio dell'Aquila	Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, Spezzare Migliorato	Aggiungere modificatore Sag ai danni contro oggetti
Attacco Poderoso Prescelto	Capacità di nemico prescelto, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +4	Scambiare bonus di attacco per danni a ritmo maggiore contro nemici prescelti
Attacco Prono ¹	Des 15, Riflessi Fulminei, bonus di attacco base +2	Attaccare mentre prono senza penalità e alzarsi
Atterramento Difensivo	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare	Tentativo di sbilanciare dopo che l'attacco del nemico manca il bersaglio
Azzoppare	Capacità di attacco furtivo, bonus di attacco base +4	Rinunciare a 2d6 danni da attacco furtivo per dimezzare la velocità dell'avversario
Bloccare a Distanza ¹	Des 15, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5	Usare arma a distanza per lottare con nemico entro 9 metri
Bloccare Scudo	Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +4	Rendere temporaneamente inutile lo scudo dell'avversario
Calcio Rotatorio	For 15, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato	Attacco senz'armi aggiuntivo contro avversario che ha appena subito un colpo critico
Calcio Volante	For 13, Saltare 4 gradi, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato	+1d12 danni con attacchi senz'armi quando carica
Carica con lo Scudo ¹	Attacco con lo Scudo Migliorato, bonus di attacco base +3	Attacco per sbilanciare gratuito con lo scudo durante una carica
Schianto con lo Scudo ¹	Attacco con lo Scudo Migliorato, Carica con lo Scudo, bonus di attacco base +6	Usare scudo per frastornare avversario
Colpo Arcano	Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello, bonus di attacco base +4	Sacrificare un incantesimo per +1 al tiro per colpire e +1d4 danni per livello dell'incantesimo
Colpo Assiomatrico	Colpo ki (legale), Pugno Stordente	+2d6 danni senz'armi contro avversario caotico
Colpo di Polso	Des 17, Rapidità di Mano 5 gradi, Estrazione Rapida	Avversario colto alla sprovvista per un attacco
Colpo Difensivo ¹	Des 13, Int 13, Maestria in Combattimento, Schivare	Bonus di +4 a tiro per colpire dopo difesa totale riuscita
Colpo Emorragico	Capacità di attacco furtivo, bonus di attacco base +4	Scambiare 1d6 danni da attacco furtivo per 1 danno per round
Colpo Karmico	Des 13, Maestria in Combattimento, Schivare	Subire penalità di -4 a CA per compiere attacco di opportunità contro avversario in mischia che colpisce
Combattere in Falange ¹	Competenza con scudo pesante, bonus di attacco base +1	Bonus a CA e tiri salvezza sui Riflessi mentre combatte in un muro di scudi
Combattimento Coordinato	Taglia Piccola, Des 13, bonus di attacco base +1	Occupare stesso quadrato con altro alleato con Combattimento Coordinato, ottenere bonus morale +1 per ogni alleato (fino a bonus Des)
Combattimento Ravvicinato ¹	Bonus di attacco base +3	Usare contrattacco per resistere lotta
Critico Poderoso ²	Arma Focalizzata con l'arma, bonus di attacco base +4	Bonus di +4 per confermare critico con un'arma
Difendere con il Buckler Migliorato ¹	Competenza negli Scudi	Applicare bonus di scudo del buckler a CA mentre usa arma secondaria
Difendere con Due Armi Migliorato ¹	Des 17, Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Ottenere bonus di scudo quando combatte con due armi
Difendere con Due Armi Superiore ²	Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Difendere con Due Armi, bonus di attacco base +11	Ottenere bonus di scudo se combatte con due armi
Disarmare a Distanza ¹	Des 15, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5	Usare arma a distanza per disarmare nemico entro 9 m
Famiglio Migliorato	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile, livello dell'incantatore arcano e bonus di attacco base sufficienti	Ottenere un famiglio più orientato al combattimento
Familiarità nelle Armi Migliorate ¹	Bonus di attacco base +1	Armi razziali sono da guerra, non esotiche
Gelare il Sangue ¹	Sag 17, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +10	Paralizzare avversario con colpo senz'armi
Grido Kiai	Car 13, bonus di attacco base +1	Avversari soggetti diventano scossi per 1d6 round
Grido Kiai Superiore	Car 13, Grido Kiai, bonus di attacco base +9	Nemici che sentono il grido vanno in preda al panico
Guarigione Accelerata	Bonus ai tiri salvezza sulla Tempra base +5	Guarigione punti ferita e danni a caratteristiche più veloce del normale
Ira Distruttiva	Capacità di ira o furia	Bonus di +3 a prove di Forza per rompere oggetti
Ira Estesa ¹	Capacità di ira o furia	Ira dura +5 round

ira Extra ¹	Capacità di ira o furia	Numero di ire al giorno aumenta di due
ira Intimidatoria	Capacità di ira o furia	Singolo nemico entro 9 metri diventa scosso
ira Instantanea	Capacità di ira o furia	Ira anche se non è il turno del personaggio
Maestria in Combattimento	Int 13, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6	Ridurre bonus di attacco per migliorare CA
Migliorata ²	Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +3	
Mira Precisa ³		Dimezzare bonus di copertura dell'avversario
Nemico Prescelto Migliorato	Capacità di nemico prescelto, bonus di attacco base +5	Bonus +3 ai danni contro nemici prescelti
Occhi Dietro la Testa	Sag 13, bonus di attacco base +1	Avversari non ottengono beneficio per attacco ai fianchi
Rit Veloce	Des 13, Corriere	Fare un cambio di direzione durante una corsa o carica
Presa della Scimmia	Bonus di attacco base +1	Usare armi da mischia più grandi con penalità di -2
Pugni di Ferro	Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2	+1d6 danni con attacchi senz'armi
Punire Extra ⁴	Capacità di punire, bonus di attacco base +4	Numero di tentativi di punire al giorno aumenta di due
Resilienza Superiore	Riduzione del danno come privilegio di classe o capacità innata	Aumentare riduzione del danno di +1
Resistere alla Carica	Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2	Compiere attacco di opportunità contro nemico che carica
Robustezza Migliorata ⁵	Bonus ai tiri salvezza sulla Tempra base +2	Ottenere pf pari ad attuali DV
Scagliare Arma	Des 15, competenza con l'arma, bonus di attacco base +2	Lanciare arma da mischia senza penalità
Scattare	—	Velocità +1,5 metri in armatura leggera o nessuna
Spezzare a Distanza ⁶	Fer 13, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato bonus di attacco base +5	Usare arma a distanza per spezzare arma del nemico con penalità ai danni ridotta
Stordire Extra ⁷	Pugno Stordente, bonus di attacco base +2	Numero di attacchi stordenti al giorno aumenta di tre
Stordire Rapido ⁸	Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +6	Usare un attacco stordente aggiuntivo per round
Tirare in Sella Migliorato ⁹	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella, Tirare in Sella	Ridurre o eliminare penalità di attacco con armi a distanza mentre in sella
Tiro Rapido Migliorato ¹⁰	Tiro Multiplo, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato	Ignorare penalità di -2 quando usa Tiro Rapido
Tocco del Dolore	Sag 15, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2	Avversari storditi diventano nauseati per 1 round
Tocco Indebolente ¹¹	Sag 17, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2	Forza del nemico scende di 6 per 1 minuto

¹ Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

² Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano se acquisisce il talento più di una volta per la stessa arma.

³ Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che si acquisisce il talento, si applica a una nuova arma.

⁴ Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

le classi di prestigio che potrebbero servire a quello scopo. Alcune forniscono i talenti desiderati come capacità di classe, mentre altre hanno requisiti che suggeriscono i talenti che si dovrebbero scegliere. Anche se il giocatore decide, per esempio, di non essere un iniziato dell'Ordine dell'Arco, è difficile sostenere che i suoi talenti prerequisiti (Arma Focalizzata, arco lungo, arco corto o la versione composta di entrambi), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato) non sono buone scelte per qualsiasi tipo di personaggio arciero.

Utilizzare gli elenchi dei "talenti gratuiti" (quelli che il personaggio ottiene indipendentemente dal fatto che soddisfi i prerequisiti) e dei talenti bonus quando è possibile. Se si crea un personaggio con molti talenti bonus negli elenchi di classi che il personaggio acquisirà, bisogna utilizzare i talenti che ogni personaggio ottiene al 1°, 3°, 4° e successivi livelli per soddisfare altre necessità. Ci sono moltissimi talenti che un guerriero potrebbe volere che non compaiono nell'elenco dei suoi talenti bonus.

Osservare il DM

Ogni Dungeon Master ha la tendenza a gestire un certo tipo di campagna. Se al DM piace ambientare la campagna

attorno a particolari tipi di avversari (come giganti predatori, una cabala di maghi malvagi o una sacraliga alleanza tra un signore dei lich e i suoi gregari guardie nere), un giocatore dovrebbe scoprire quali talenti (e quali scelte di classe) funzionano meglio in quella campagna. Se si stanno per affrontare parecchi giganti, ad esempio, è consigliabile preoccuparsi meno dell'accuratezza che non del potenziale dei danni (i giganti tendono ad avere CA basse rispetto ai loro Gradi di Sfida, ma moltissimi punti ferita).

Inoltre si dovrebbe controllare come il DM gestisce il combattimento. Alcuni DM non possono fare a meno di interpretare anche i mostri più imbranati in modo "intelligente". Evitano di dare ai personaggi giocanti attacchi di opportunità, ad esempio, rendendo la selezione del talento Riflessi in Combattimento una scelta meno soddisfacente. D'altra parte, i talenti che permettono al giocatore di avvantaggiarsi del numero maggiore di attacchi di opportunità forniti dal talento Riflessi in Combattimento (talenti come Aterramento Difensivo e Resistere alla Carica) potrebbero trasformare una scelta insoddisfacente in una vantaggiosa. Non si tratta di "ingannare" il DM, ma piuttosto di escogitare strategie che rendano il gioco divertente e impegnativo per entrambi.

TALENTI GENERALI

I talenti descritti nella sezione che segue completano i talenti generali del *Manuale del Giocatore*. La Tabella 3-1 riassume i prerequisiti e i benefici di tutti questi talenti e indica quali possono essere acquisiti come talenti bonus da un guerriero.

ABBRACCIO DELLA TERRA [GENERALE]

Il personaggio può schiacciare gli avversari mentre lotta con loro.

Prerequisiti: For 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato o afferrare migliorato.

Beneficio: Mentre lotta, se il personaggio immobilizza l'avversario, infligge 1d2 danni extra per ogni round in cui lo mantiene immobilizzato. Deve tenere l'avversario immobile come di norma (con una prova di lotta contrapposta), e anche lui deve rimanere immobile, offrendo agli avversari (che non siano quello immobilizzato) un bonus di +4 al tiro per colpire contro di sé (anche se il personaggio non è indifeso). Il personaggio non ottiene questi danni extra contro le creature che sono immuni ai colpi critici.

Normale: Il personaggio può infliggere danni normali ad un avversario immobilizzato effettuando con successo una prova di lotta.

ABILE NELLA LOTTA [GENERALE]

Il personaggio ha una probabilità migliore del normale di sfuggire o divincolarsi dall'essere in lotta o immobilizzato da una grande creatura.

Prerequisiti:
Taglia Piccola o
Media, Colpo
Senz'Armi
Migliorato.

Beneficio: Quando il suo avversario è di una taglia superiore alla Media, il personaggio ottiene un bonus di circostanza alla prova di lotta per sfuggire all'essere in lotta o immobilizzato. L'ammontare del bonus dipende dalla taglia dell'avversario, in base alla seguente tabella.

Taglia dell'avversario	Bonus
Grande	+2
Enorme	+4
Mastodontica	+6
Colossale	+8

ARCIERE ZEN [GENERALE]

L'intuizione del personaggio guida la sua mano quando usa un'arma a distanza.

Prerequisiti: Sag 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può usare il proprio modificatore di Saggezza invece del modificatore di Destrezza quando effettua un tiro per colpire a distanza.

ARTIGLIO DELL'AQUILA [GENERALE]

L'istinto superiore del personaggio gli permette di colpire gli oggetti con forza impressionante.

Prerequisiti: Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, Spezzare Migliorato.

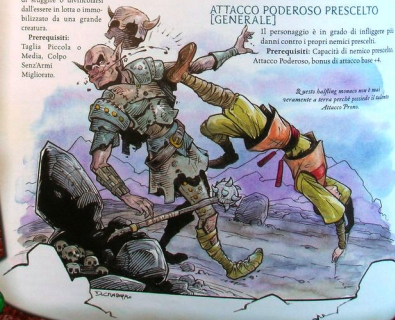
Beneficio: Quando il personaggio compie un colpo senz'armi contro un oggetto, può aggiungere il proprio bonus di Saggezza ai danni inflitti all'oggetto.

ATTACCO PODEROSO PRESCELTO [GENERALE]

Il personaggio è in grado di infliggere più danni contro i propri nemici prescelti.

Prerequisiti: Capacità di nemico prescelto.
Attacco Poderoso, bonus di attacco base +4.

Questo buffing mancava non è mai veramente a terra perché possiede il talento Attacco Prescelto.





Inibiscate!!!

Beneficio: Quando il personaggio usa il talento Attacco Poteroso contro un nemico prescelto, può sottrarre un numero dai suoi tiri per colpire in mischia e sommare due volte quel numero ai suoi tiri per i danni in mischia. Se attacca con anima in due mani, sommare tre volte quel numero. Si applicano le normali restrizioni del talento Attacco Poteroso.

ATTACCO PRONO [GENERALE]

Il personaggio può attaccare da una posizione prona senza penalità.

Prerequisiti: Des 15, Riflessi Fulminei, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco dalla posizione prona senza subire penalità al tiro per colpire. Se il tiro per colpire ha successo, il personaggio può rimettersi subito in piedi come azione gratuita. Gli avversari non ottengono alcun bonus agli attacchi in mischia contro il personaggio mentre è prono.

Speciale: Un guerriero può selezionare Attacco Prono come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

ATTERRAMENTO DIFENSIVO [GENERALE]

Il personaggio può sfruttare il peso, la forza e lo slancio del proprio avversario contro di lui, deviando il suo attacco e facendolo cadere a terra.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senza Armi Migliorato, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Beneficio: Se l'avversario contro cui il personaggio ha scelto di usare il talento Schivare lo attacca e lo manca, il personaggio può compiere subito un attacco per sbilanciare contro quell'avversario. Questo tentativo conta negli attacchi di opportunità concessi al personaggio in quel round.

AZZOPPARRE [GENERALE]

Il personaggio può ferire le gambe degli avversari, impedendone così i movimenti.

Prerequisiti: Capacità di attacco furtivo, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce con un attacco furtivo in mischia, può scegliere di rinunciare a 2d6 danni extra da attacco furtivo per dimezzare la velocità di base dell'avversario. Questa riduzione della velocità termina dopo che sono trascorse 24 ore o dopo una prova riuscita di Guarire con CD 15 o dopo l'applicazione di un qualsiasi incantesimo curare o altra guarigione magica. Le creature immuni ai danni da attacco furtivo e le creature senza gambe o con più di quattro gambe non possono essere rallentate con un attacco per azzoppare. Sono necessari due attacchi per azzoppare riusciti per influenzare i quadrupedi. Altre velocità (di volare, di scavalcare ecc.) non possono essere influenzate. Il personaggio può usare questa capacità una volta per round.

BLOCCARE A DISTANZA [GENERALE]

Il personaggio può eseguire un tentativo di lottare a distanza contro un avversario non adiacente.

Prerequisiti: Des 15, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Il personaggio può eseguire un tentativo di lottare a distanza contro un avversario bloccando un pezzo del suo vestito a una superficie vicina. Il bersaglio deve essere entro 1,5 metri da un muro, un albero o altra superficie in cui possa infilarsi un'arma da lancio o un proiettile e deve indossare un qualche tipo di vestiario, armatura o altro equipaggiamento. Il personaggio deve compiere con successo un attacco a distanza (non un attacco di contatto a distanza) e

poi vincere una prova contrapposta di lotta (il modificatore di taglia del personaggio e quello del bersaglio si applicano comunque). Per liberarsi, la vittima deve effettuare una prova di Forza con CD 15 o una prova di Artista della Fuga con CD 15 come azione standard.

Speciale: Un guerriero può selezionare **Bloccare a Distanza** come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Quando usa questo talento, un personaggio non ottiene benefici dal talento **Lottare Migliorato**.

BLOCCARE SCUDO [GENERALE]

Il personaggio sa come penetrare nella difesa del suo avversario bloccandogli lo scudo.

Prerequisiti: Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Questo talento può essere usato solo mentre il personaggio combatte contro un avversario che sta utilizzando uno scudo e che è della stessa taglia del personaggio o di una categoria di taglia più grande o più piccolo di lui. Quando compie un'azione di attacco completo, il personaggio può rinunciare a tutti i suoi attacchi secondari. Se lo fa, blocca momentaneamente lo scudo dell'avversario con la propria arma secondaria, e tutti gli attacchi rimanenti del personaggio durante il round sono compiuti con l'arma primaria (con le normali penalità per il combattimento con due armi), e il nemico non ottiene alcun beneficio alla Classe Armatura dal suo scudo fino alla fine dell'azione del personaggio. Il personaggio non può usare questo talento se sta combattendo solo con un'arma.

CALCIO ROTATORIO [GENERALE]

Il personaggio può completare un attacco senz'armi particolarmente potente facendolo seguire da un calcio possente, roteando in un cerchio completo prima di assestare il calcio.

Prerequisiti: For 15, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio mette a segno un colpo critico con un attacco senz'armi, può subito compiere un attacco senz'armi aggiuntivo contro lo stesso avversario, usando lo stesso bonus di attacco che ha usato per il tiro del colpo critico. Ad esempio, la monaca di 15° livello Ember può compiere tre attacchi senz'armi in un round, con bonus di attacco base di +11, +6 e +1. Se mette a segno un colpo critico con il secondo attacco, può compiere un attacco aggiuntivo usando il suo bonus di attacco base +6, può poi compiere normalmente il suo terzo attacco (+1).

CALCIO VOLANTE [GENERALE]

Il personaggio balza letteralmente in battaglia, infliggendo danni devastanti.

Prerequisiti: For 13, Saltare 4 gradi, Attacco Poderoso, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Quando combatte senz'armi e usa l'azione di carica, il personaggio infligge 1d12 danni extra con il proprio attacco senz'armi.

CARICA CON LO SCUDO [GENERALE]

Il personaggio infligge danni extra se usa lo scudo come arma mentre carica.

Prerequisiti: Attacco con lo Scudo Migliorato, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Se il personaggio colpisce un avversario con lo scudo come parte di un'azione di carica, oltre a infliggere danni normalmente, può compiere un attacco per sbilanciare senza provocare un attacco di opportunità. Se il personaggio perde, il difensore non può tentare di sbilanciarlo a sua volta.

Speciale: Un guerriero può selezionare **Carica con lo Scudo** come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COLPO ARCANO [GENERALE]

Il personaggio può incanalare energia arcana nei propri attacchi in mischia.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 5° livello, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando attua questo beneficio (un'azione gratuita che non provoca un attacco

di opportunità), il personaggio può incanalare energia arcana in un'arma da mischia, un colpo senz'armi o in armi naturali. Deve sacrificare uno dei suoi incantesimi per quel giorno (di 1° livello o superiore) per farlo, ma ottiene un bonus a tutti i suoi tiri per colpire per 1 round pari al livello dell'incantesimo sacrificato, insieme a danni extra pari a 1d4 danni x il livello dell'incantesimo sacrificato. Il bonus che aggiunge ai suoi tiri per colpire derivante da questo talento non può essere maggiore del suo bonus di attacco base.

Per esempio, Yarren il cantore della lama ha un bonus di attacco base di +11 e la capacità di lanciare incantesimi arcani di 4° livello. Nel suo turno, sceglie di sacrificare uno di questi incantesimi di 4° livello per quel giorno, segnando come se lo avesse lanciato. Fino al suo turno successivo, Yarren ottiene un bonus di +4 extra ai suoi tiri per colpire e 4d4 danni extra con una singola arma da mischia di sua scelta (il suo scudo).

COLPO ASSIOMATICO [GENERALE]

Il personaggio può trasformare il proprio pugno in uno strumento di legge.

Prerequisiti: Colpo ki (legale), Pugno Saccente.

Beneficio: Contro un avversario caotico, il personaggio può compiere un attacco senz'armi che infligge 2d6 danni



Il difensore nemico
ottiene il sopravvento.

extra. Deve dichiarare che sta usando questo talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi, un attacco fallito sconta il tentativo). Ogni tentativo conta come uno dei suoi usi del talento Pugno Stordente per quel giorno. Le creature immuni allo stordimento possono subire l'effetto di questi danni extra.

COLPO DI POLSO [GENERALE]

Con un singolo movimento, il personaggio può estrarre un'arma leggera e compiere un attacco devastante.

Prerequisiti: Des 17, Rapidità di Mano 5 gradi, Estrazione Rapida.

Beneficio: Se il personaggio estrae un'arma leggera e compie un attacco in mischia con essa nello stesso round, coglie il proprio avversario alla sprovvista (solo ai fini di questo attacco). Può usare questo talento solo una volta per round e una volta per avversario durante ogni singolo incontro di combattimento.

COLPO DIFENSIVO [GENERALE]

Il personaggio può trasformare una forte difesa in un attacco potente.

Prerequisiti: Des 13, Int 13, Maestria in Combattimento, Schivare.

Beneficio: Se un avversario attacca il personaggio e lo manca mentre il personaggio sta usando l'azione di difesa totale, quest'ultimo può attaccare quell'avversario nel proprio turno successivo con un bonus di +4 al tiro per colpire. Il personaggio non ottiene alcun bonus contro un avversario che non lo attacca né contro un avversario che lo attacca e lo colpisce.

Speciale: Un guerriero può selezionare Colpo Difensivo come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COLPO EMORRAGICO [GENERALE]

Gli attacchi furtivi del personaggio prendono di mira grandi arterie, lasciando ferite che provocano copiose perdite di sangue.

Prerequisiti: Capacità di attacco furtivo, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Se il personaggio compie un attacco furtivo, può scegliere di rinunciare a +1d6 danni extra di attacco furtivo per infliggere una ferita che continuerà a sanguinare. Ogni ferita così inferta infligge 1 danno addizionale per round alla vittima, fino a che la vittima non riceve il beneficio di una prova di Guarire con CD 15 o di qualsiasi incantesimo curare o di altro tipo di guarigione magica. Le ferite da colpi emorragici multipli danno luogo a una emorragia cumulativa (due colpi emorragici riusciti infliggono 2 danni addizionali per round fino alla guarigione). Il personaggio può infliggere solo una ferita sanguinante per ogni attacco furtivo messo a segno.

COLPO KARMICO [GENERALE]

Il personaggio ha imparato a colpire quando il suo avversario è più vulnerabile: nello stesso istante in cui l'avversario lo colpisce.

Prerequisiti: Des 13, Maestria in Combattimento, Schivare.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che lo colpisce in mischia. Nella sua azione, il personaggio sceglie di subire una penalità di -4 alla Classe Armatura in cambio della capacità di compiere un attacco di opportunità contro qualsiasi creatura che compia con successo un attacco in mischia o un attacco di contatto in mischia contro di lui. L'avversario che colpisce il personaggio deve essere nell'area da lui minacciata, e questo talento non garantisce al personaggio più attacchi di opportunità di quanti non gli sarebbero normalmente concessi in



Un elfo utilizza il talento Colpo Arcano per infliggere danni extra a un drago.

un round. Nel proprio turno il personaggio specifica che sta attivando questo talento, e il cambiamento alla sua Classe Armatura e la sua capacità di compiere questi speciali attacchi di opportunità durano fino al suo turno successivo.

COMBATTERE IN FALANGE [GENERALE]

Il personaggio è addestrato a combattere in formazione serrata con i propri alleati.

Prerequisiti: Competenza con scudo pesante, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Se il personaggio sta usando uno scudo pesante e un'arma leggera, ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Inoltre, se si trova entro 1,5 metri da un alleato che a sua volta sta usando uno scudo pesante e un'arma leggera e ha questo talento, i due possono formare un muro di scudi. Un muro di scudi fornisce un bonus extra di +2 alla CA e un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi a tutti i personaggi che partecipano al muro di scudi. Ad esempio, un singolo personaggio con questo talento ottiene un bonus di +1 alla CA. Se due o più personaggi che hanno tutti questo talento sono adiacenti, ognuno di essi ottiene un bonus extra di +2 alla CA (per un totale di +3) e un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Speciale: Un guerriero può selezionare Combattere in Falange come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COMBATTIMENTO COORDINATO [GENERALE]

Il personaggio e gli alleati con questo talento possono coordinare gli attacchi in mischia contro un singolo bersaglio e sono esperti nel combattere fianco a fianco in ranghi serrati.

Prerequisiti: Taglia Piccola, Des 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: In combattimento il personaggio può occupare senza penalità lo stesso quadrato di 1,5 metri con qualsiasi altra creatura Piccola alleata che possiede a sua volta il talento Combattimento Coordinato. Quando il personaggio ingaggia in mischia una creatura di taglia Media o superiore, e almeno un altro alleato con il talento Combattimento Coordinato minaccia il bersaglio, il personaggio ottiene un bonus morale di +1 al tiro per colpire. Questo bonus aumenta di +1 per ogni alleato aggiuntivo oltre il primo con il talento Combattimento Coordinato che minaccia lo stesso bersaglio. Il bonus morale totale conferito al tiro per colpire del personaggio non può superare il bonus di Destrezza del personaggio.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO [GENERALE]

Il personaggio è abile nel combattere a distanza ravvicinata e a resistere ai tentativi di lotta.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3.

Beneficio: Il personaggio ottiene un attacco di opportunità ogni volta che un nemico tenta di coinvolgerlo in una lotta, anche se il nemico ha un talento o una capacità speciale che normalmente dovrebbe evitare l'attacco. Se il personaggio infligge danni con questo attacco, il nemico non riesce a iniziare la lotta a meno che non abbia il talento Lottare Migliorato o una capacità speciale come afferrare migliorato. Se il nemico ha una simile capacità, il personaggio può aggiungere i danni inflitti come bonus alla propria prova contrapposta per resistere all'essere coinvolto in una lotta.

Questo talento non fornisce al personaggio attacchi di opportunità extra durante un round né gli permette di compiere un attacco di opportunità quando gli sarebbe negato per essere sorpreso, indifeso o in una situazione simile.

Ad esempio, un ogre tenta di coinvolgere Tordek in una lotta. Tordek ottiene un attacco di opportunità, colpisce e infligge danni. Siccome l'ogre non ha alcun tipo di capacità speciale o talento per lottare, non riesce a iniziare una lotta. Poi un anihieg (una creatura con la capacità speciale di afferrare migliorato) tenta di coinvolgere Tordek in una lotta. Tordek compie un attacco di opportunità, colpisce e infligge 10 danni alla creatura. Tordek quindi aggiunge +10 alla propria prova contrapposta per resistere all'essere coinvolto in una lotta.

Normale: Le creature con Lottare Migliorato, afferrare migliorato o simili talenti o capacità speciali non provocano attacchi di opportunità quando tentano di iniziare una lotta.

Speciale: Un guerriero può selezionare Combattimento Ravvicinato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

CRITICO PODEROSO [GENERALE]

Il personaggio sceglie un'arma, come una spada lunga o un'ascia bipenne. Con quell'arma, il personaggio sa come colpire dove fa più male.

Prerequisiti: Arma Focalizzata con l'arma, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando usa l'arma che ha selezionato, il personaggio ottiene un bonus di +4 al tiro per confermare una minaccia.

Speciale: Un guerriero può selezionare Critico Poderoso come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Il personaggio può selezionare Critico Poderoso più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, lo può fare con un'arma diversa o con la stessa arma. Se lo acquisisce con la stessa arma, gli effetti dei talenti si sommano.

DIFENDERE CON IL BUCKLER MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio può attaccare con un'arma secondaria mentre mantiene un bonus di scudo del buckler alla Classe Armatura.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando attacca con un'arma nella mano secondaria, il personaggio può ancora applicare il proprio bonus di scudo del buckler alla Classe Armatura.

Normale: Senza questo talento, un personaggio che impugna un buckler e attacca con un'arma secondaria perde il bonus di scudo del buckler alla CA fino al suo turno successivo.

Speciale: Un guerriero può selezionare Difendere con il Buckler Migliorato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

DIFENDERE CON DUE ARMI MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio ottiene un significativo vantaggio difensivo quando combatte con due armi.

Prerequisiti: Des 17, Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando impugna due armi (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), il personaggio ottiene un bonus di scudo +2 alla Classe Armatura.

Quando il personaggio combatte sulla difensiva o usa l'azione di difesa totale, questo bonus di scudo aumenta a +4.

Speciale: Un guerriero può selezionare Difendere con Due Armi Migliorato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

DIFENDERE CON DUE ARMI SUPERIORE [GENERALE]

Quando combatte con due armi, le difese del personaggio sono straordinariamente forti.

Prerequisiti:
Des 19, Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi, Difendere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11.

Beneficio:
Quando impugna due armi (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), il personaggio ottiene un bonus di scudo +3 alla CA.

Quando il personaggio combatte sulla difensiva o usa l'azione di difesa totale, questo bonus di scudo aumenta a +6.

Speciale: Un guerriero può selezionare Difendere con Due Armi Superiore come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

DISARMARE A DISTANZA [GENERALE]

Il personaggio può disarmare un nemico da una certa distanza.

Prerequisiti:
Des 15, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di arma a distanza nel cui uso è competente. Può compiere un tentativo di disarmare con quest'arma purché il bersaglio si trovi entro 9 metri.

Speciale: Un guerriero può selezionare Disarmare a Distanza come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che acquisisce il talento, lo applica a una nuova arma a distanza.

Quando usa questo talento, un personaggio non ottiene benefici dal talento Disarmare Migliorato.

FAMIGLIO MIGLIORATO [GENERALE]

Questo talento permette agli incantatori di acquisire un nuovo famiglia da una lista non standard, ma solo quando potrebbero normalmente acquisire un nuovo famiglia (vedi "Famigli", pagina 56 del Manuale del Giocatore). Questo talento in origine è stato presentato a pagina 200 della Guida del Dungeon Master; la descrizione qui presentata fornisce nuove alternative per gli incantatori arcani che vogliono dei famigli che possano rimanere al loro fianco in battaglia.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglia, allineamento compatibile, livello dell'incantatore arcano e bonus di attacco base sufficienti.

Beneficio: Quando l'incantatore sceglie un famiglia, sono a sua disposizione anche le creature elencate sotto. L'incantatore può scegliere un famiglia con un allineamento spostato fino a un grado su ognuna delle assi dell'allineamento (da legale a caotico, da buono a malvagio). Ad esempio, un incantatore caotico buono potrebbe acquisire un famiglia neutrale.

Un incantatore legale neutrale potrebbe acquisire un famiglia neutrale buono. L'incantatore deve avere almeno il livello dell'incantatore arcano e il bonus di attacco base indicati sotto per poter acquisire il famiglia.

Per il resto i famigli migliorati utilizzano le regole presentate a pagina 56 e 57 del Manuale del Giocatore.

Capacità garantite:

In aggiunta alle loro qualità speciali, tutti i famigli garantiscono ai loro padroni il talento Allerta, il beneficio di un legame empatico e la capacità di condividere gli incantesimi con il famiglia.

Il famiglia worg di questo gnomo combatterà al fianco del suo padrone durante i prossimi scontri.



Famiglio	Allineamento	Livello dell'incantatore arcano	Bonus di attacco base
Krenshar	Neutrale	3*	+3
Worg	Neutrale malvagio	3*	+3
Cane intermittente	Legale buono	5*	+5
Segugio infernale	Legale malvagio	5*	+5
Ippogrifo	Neutrale	7*	+7
Lupo invernale	Neutrale malvagio	7*	+7
Ululatore	Caotico malvagio	7*	+7

Eludere migliorato (Str): Se un famiglia è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito.

FAMILIARITÀ NELLE ARMI MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio conosce molto bene tutte le armi esotiche comuni al suo popolo.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può considerare tutte le armi esotiche associate alla sua razza come armi da guerra invece che armi esotiche. Un'arma è considerata associata a una razza se il nome della razza appare come parte del nome dell'arma, come ad esempio la lama sottile elfica (vedi Capitolo 4 di questo volume) o l'urgrosh nanico.

Normale: Senza questo talento, il personaggio deve selezionare il talento Competenza nelle Armi Esotiche (o avere l'appropriata familiarità nelle armi come tratto razziale) per eliminare la penalità per mancata competenza che subisce quando impugna un'arma esotica associata alla sua razza.

Speciale: Un guerriero può selezionare Familiarità nelle Armi Migliorate come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

GELARE IL SANGUE [GENERALE]

Il personaggio può paralizzare un avversario umanoide con un attacco senz'armi.

Prerequisiti: Sag 17, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +10.

Beneficio: Il personaggio deve dichiarare che userà questo talento prima di compiere il proprio tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato spreca il tentativo). Contro un avversario umanoide, il personaggio può compiere un attacco senz'armi che non infligge danni ma ha una probabilità di paralizzare il bersaglio. Se l'attacco del personaggio ha successo, il bersaglio deve tentare un tiro salvezza sulla Tempea (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di Sag del personaggio). Se il bersaglio fallisce questo tiro salvezza, è paralizzato per 1d4+1 round. Ogni tentativo di paralizzare un avversario conta come uno degli usi del talento Pugno Stordente di quel giorno del personaggio. Le creature immuni allo stordimento non possono essere paralizzate in questo modo.

Speciale: Un guerriero può selezionare Gelare il Sangue come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

GRIDO KIAI [GENERALE]

Il personaggio può lanciare un urlo che provoca terrore nei suoi nemici.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Lanciare un grido kiai è un'azione standard. Gli avversari che possono sentire il grido e che sono entro 9 metri dal personaggio possono diventare scossi per 1d6 round. Il grido kiai ha effetto solo su avversari con meno Dadi Vita o livelli del personaggio. Un avversario nell'area influenzata può resistere all'effetto con un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di Car del personaggio) effettuato con successo. Il personaggio può usare il beneficio di questo talento tre volte al giorno.

GRIDO KIAI SUPERIORE [GENERALE]

Il grido kiai del personaggio può far cadere gli avversari in preda al panico.

Prerequisiti: Car 13, Grido Kiai, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un grido kiai, i suoi avversari cadono in preda al panico per 2d6 round a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di Car del personaggio). Il grido kiai ha effetto solo su avversari con meno Dadi Vita o livelli del personaggio.

GUARIGIONE ACCELERATA [GENERALE]

Il personaggio recupera più velocemente del normale.

Prerequisiti: Bonus ai tiri salvezza sulla Tempea base +5.

Beneficio: Il personaggio recupera punti ferita e punti di caratteristica persi più velocemente di quanto non farebbe normalmente, in base alla tabella sottostante.

IRA DISTRUTTIVA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di infrangere barriere e oggetti quando è in preda all'ira.

Prerequisiti: Capacità di ira o furia.

Beneficio: Mentre è in preda all'ira o alla furia, il personaggio ottiene un bonus di +8 a qualsiasi prova di Forza che effettui per abbattere porte o rompere oggetti immobili e inanimati.

IRA ESTESA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di mantenere la propria ira più a lungo di molti.

PUNTI FERITA RECUPERATI PER OGNI LIVELLO DI PERSONAGGIO AL GIORNO

	Con Guarigione Accelerata	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine da prova riuscita di Guarire	Normale	Normale e cura a lungo termine da prova riuscita di Guarire
Attività faticosa	1	2	0	0
Attività leggera	1,5	3	1	2
Completo riposo a letto	2	4	1,5	3

PUNTI DI CARATTERISTICA RECUPERATI AL GIORNO

	Con Guarigione Accelerata	Con Guarigione Accelerata e cura a lungo termine da prova riuscita di Guarire	Normale	Normale e cura a lungo termine da prova riuscita di Guarire
Attività faticosa	2	3	0	0
Attività leggera	2	3	1	2
Completo riposo a letto	2	3	2	4

Prerequisiti: Capacità di ira o furia.

Beneficio: Ogni uso della propria capacità di ira o furia

dura 5 round aggiuntivi oltre la sua normale durata.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

IRA EXTRA [GENERALE]

Il personaggio può cadere in preda all'ira più spesso del normale.

Prerequisiti: Capacità di ira o furia.

Beneficio: Il personaggio cade in preda all'ira o alla furia due volte in più al giorno rispetto a quanto non potrebbe fare.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

IRA INTIMIDATORIA [GENERALE]

L'ira del personaggio incute paura negli avversari.

Prerequisiti: Capacità di ira o furia.

Beneficio: Mentre è in preda all'ira, il personaggio designa un singolo nemico entro 9 metri che il personaggio può tentare di demoralizzare come azione gratuita (vedi l'abilità *Intimidire*, pagina 76 del *Manuale del Giocatore*). Un nemico che viene demoralizzato con successo rimane scosso per tutto il tempo in cui il personaggio è in preda all'ira. Il personaggio può utilizzare questo talento solo contro un singolo nemico in ogni incontro particolare.

IRA ISTANTANEA [GENERALE]

Il personaggio attiva istantaneamente la sua ira.

Prerequisiti: Capacità di ira o furia.

Beneficio: L'ira del personaggio inizia in qualsiasi momento lui desideri, anche quando non è il suo turno o quando è sorpreso. Può attivare l'ira come azione gratuita in risposta all'azione di un altro. Quindi, può ottenere i benefici dell'ira in tempo per prevenire o migliorare un evento indesiderabile. Per esempio, il personaggio può scegliere di cadere in preda all'ira quando un nemico lo attacca, o lancia un incantesimo contro di lui (per ottenere i benefici di una maggiore Costituzione o il bonus ai tiri salvezza sulla *Volontà*) prima di sapere i risultati dell'attacco. Il personaggio deve essere consapevole dell'attacco, ma può essere colto alla sprovvista.

Normale: Il personaggio cade in preda all'ira solo durante il proprio turno.

MAESTRIA IN COMBATTIMENTO MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dell'arte della difesa in combattimento.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando il personaggio usa il talento Maestria in Combattimento per migliorare la propria Classe Armatura, il numero che sottrae dal tiro per colpire e aggiunge alla CA può essere qualsiasi numero che non superi il suo bonus di attacco base.



Grazie al talento di Ira Estesa, questo barbaro è praticamente invincibile.

Normale: Con Maestria in Combattimento, il numero non può essere maggiore di +5.

Speciale: Un guerriero può selezionare Maestria in Combattimento Migliorata come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

MIRA PRECISA [GENERALE]

L'abilità del personaggio con le armi a distanza gli permette di mettere a segno colpi che gli altri mancherebbero a causa della copertura di un avversario.

Prerequisiti: Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +3.

Beneficio: I bersagli del personaggio ricevono solo un bonus di +2 alla Classe Armatura grazie alla copertura. Questo talento non ha effetto contro nemici privi di copertura o con copertura totale.

Normale: La copertura normalmente fornisce un bonus di +4 alla CA.

Speciale: Un guerriero può selezionare Mira Precisa come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

NEMICO PRESCELTO MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio sa come colpire i suoi nemici prescelti dove fa più male.

Prerequisiti: Capacità di nemico prescelto, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Il personaggio infligge 3 danni extra ai propri nemici prescelti. Questo beneficio si somma con qualsiasi bonus di nemico prescelto esistente ottenuto da un'altra classe.

OCCHI DIETRO LA TESTA [GENERALE]

Il superiore senso della battaglia del personaggio lo aiuta a minimizzare la minaccia degli attacchi ai fianchi.

Prerequisiti: Sag 15, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Gli attaccanti non ottengono il solito bonus di +2 al tiro per colpire quando attaccano ai fianchi il personaggio. Questo talento non garantisce alcun effetto ogni volta che il personaggio viene attaccato senza il beneficio del suo modificatore di Destrezza alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista. Il personaggio può comunque subire un attacco furtivo quando è attaccato ai fianchi.

Normale: Quando il personaggio viene attaccato ai fianchi, gli avversari che attaccano ai fianchi ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire contro di lui.

PIÙ VELOCE [GENERALE]

Il personaggio corre agilmente, capace di girare dietro l'angolo senza perdere slancio.

Prerequisiti: Des 15, Correre.

Beneficio: Quando corre o carica, il personaggio può compiere un singolo cambiamento di direzione di 90 gradi o meno. Non può usare questo talento in armatura media o pesante, oppure se sta trasportando un carico medio o più pesante. Se sta caricando, deve muoversi in linea retta per 3 metri (2 quadrati) dopo aver girato per mantenere la carica.

Normale: Senza questo talento il personaggio può correre o caricare solo in linea retta.

PRESA DELLA SCIMMIA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di utilizzare un'arma più grande rispetto alle altre creature della sua taglia.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio può usare armi da mischia di una categoria di taglia più grandi di lui con una penalità di -2 al tiro per colpire, ma la quantità di sforzo necessaria per usare l'arma non cambia. Ad esempio, una spada lunga Grande (un'arma a una mano per una creatura Grande) è considerata un'arma a due mani per una creatura Media che non ha questo talento. Per una creatura Media che ha questo talento, è comunque considerata un'arma a una mano. Il personaggio può impugnare un'arma leggera più grande come arma leggera, o un'arma a due mani più grande con due mani.

Non può impugnare un'arma più grande nella mano seconda, e non può usare questo talento con un'arma doppia.

Normale: Il personaggio può usare un'arma da mischia di una categoria di taglia più grande di lui con una penalità di -2 al tiro per colpire, ma la quantità di sforzo necessaria per usare l'arma aumenta. Un'arma leggera più grande è considerata un'arma a una mano, un'arma a una mano più grande è considerata un'arma a due mani, e il personaggio non può proprio usare un'arma a due mani più grande.

PUGNI DI FERRO [GENERALE]

Il personaggio ha appreso i segreti per infondere forza extra nei propri attacchi senz'armi.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio deve dichiarare che userà questo talento prima di compiere il proprio tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato spreca il tentativo). Il personaggio infligge 1d6 danni extra quando compie con successo un attacco senz'armi. Ogni tentativo conta come uno dei suoi usi del talento Pugno Stordente per quel giorno.

PUNIRE EXTRA [GENERALE]

Il personaggio può compiere più attacchi per punire.

Prerequisiti: Capacità di punire, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando seleziona questo talento, il personaggio ottiene due tentativi di punire extra al giorno. Utilizzare qualsiasi capacità di punire si possiede (la capacità di punire il male del paladino o la capacità di punire non morti del cacciatore di morti, ad esempio).

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

RESILIENZA SUPERIORE [GENERALE]

La straordinaria resistenza ai danni del personaggio aumenta.

Prerequisiti: Riduzione del danno come privilegio di classe o capacità innata.

Beneficio: La riduzione del danno del personaggio aumenta di 1. Se dovesse poi aumentare normalmente col livello, lo fa al suo ritmo precedente, aggiungendo +1 come di norma. Per esempio, un barbaro di 13° livello ha riduzione del danno 3/-. Selezionando questo talento, lo aumenta a 4/-. Quando raggiunge il 16° livello, la sua riduzione del danno diventa 5/- e al 19° livello, diventa 6/-. Il personaggio non può scegliere questo talento più di una volta. Questo talento non ha effetto sul tipo di arma o danno che la sua riduzione del danno supera. Se il personaggio ha più di una forma di riduzione del danno, deve scegliere quale aumentare quando seleziona questo talento.

RESISTERE ALLA CARICA [GENERALE]

Il personaggio è addestrato in tecniche difensive contro gli avversari che caricano.

Prerequisiti: Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che carica ed entra in

minaccia minacciata dal personaggio. L'attacco di opportunità o verifica subito prima che l'attacco di carica sia risolto.

Normale: Il personaggio ottiene un attacco di opportunità solo contro un avversario che esce da un quadretto minacciato dal personaggio.

ROBUSTEZZA MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio è decisamente più robusto del normale.

Prerequisiti: Bonus ai tiri salvezza sulla Tempra base +2.

Beneficio: Il personaggio ottiene un numero di punti ferita pari ai suoi attuali Dadi Vita. Ogni volta che ottiene un DV (come quando acquisisce un livello), il personaggio ottiene 1 punto ferita aggiuntivo. Se perde un DV (come quando perde un livello), perde 1 punto ferita in modo permanente.

Speciale: Un guerriero può selezionare Robustezza Migliorata come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

SCAGLIARE ARMA [GENERALE]

Nelle mani del personaggio, qualsiasi arma diventa una letale arma a distanza.

Prerequisiti: Des 15, competenza con l'arma, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio può lanciare un'arma da mischia nel cui uso è competente come se fosse un'arma a distanza. L'incremento di gittata delle armi usate insieme a questo talento è 3 metri.

Normale: Il personaggio non può lanciare un'arma da mischia senza subire una penalità di -4 a meno che non abbia un incremento di gittata (come un'ascia o un pugnale).

SCATTARE [GENERALE]

Il personaggio può muoversi più velocemente del normale.

Beneficio: Se il personaggio indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e sta trasportando un carico leggero, la sua velocità è maggiore di 1,5 metri.

SCHIANTO CON LO SCUDO [GENERALE]

Il personaggio può usare lo scudo per frastornare l'avversario.

Prerequisiti: Attacco con lo Scudo Migliorato, Carica con lo Scudo, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Come azione di round completo o come azione di carica, il personaggio può compiere un attacco con lo scudo contro un avversario. Se colpisce, il personaggio costringe il bersaglio danneggiato da questo attacco a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di For del personaggio) oltre a infliggere danni normalmente. Un difensore che fallisce questo tiro salvezza è frastornato per 1 round (fino ad appena prima dell'azione successiva del personaggio). Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono essere frastornati.

Speciale: Un guerriero può selezionare Schianto con lo Scudo come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

SPEZZARE A DISTANZA [GENERALE]

Il personaggio può attaccare l'arma di un avversario da una certa distanza.

Prerequisiti: For 13, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Quando attacca gli oggetti, il personaggio infligge danni completi (invece che danni dimezzati) con armi taglienti o contundenti a distanza. Il personaggio può compiere tentativi di spezzare a distanza con armi perforanti, come le frecce, ma infligge solo danni dimezzati, dividendo i danni inflitti per 2 prima di applicare la durezza dell'oggetto. (Vedi l'attacco speciale di spezzare a pagina 159 del *Manuale del Giocatore*, oltre che pagina 166 per la durezza di sostanze e oggetti comuni). Il personaggio deve essere entro 9 metri dal suo avversario per compiere un tentativo di spezzare a distanza.

Normale: Gli oggetti subiscono danni dimezzati dalle armi a distanza (diverse da macchine da asedio e simili). Il personaggio può solo spezzare con un attacco in mischia usando un'arma tagliente o contundente.

Speciale: Un guerriero può selezionare Spezzare a Distanza come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Quando usa questo talento, un personaggio non ottiene benefici dal talento Spezzare Migliorato.

STORDIRE EXTRA [GENERALE]

Il personaggio ottiene attacchi stordenti extra.

Prerequisiti: Pugno Stordente, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di compiere tre attacchi stordenti extra al giorno.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

STORDIRE RAPIDO [GENERALE]

Il personaggio può usare i suoi attacchi stordenti in rapida successione.

Prerequisiti: Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio può usare un attacco stordente aggiuntivo (o un altro attacco speciale che conta nel limite giornaliero di attacchi stordenti) per ogni round.

Normale: Il personaggio può tentare solo un attacco stordente (o un altro attacco speciale che conta nel limite giornaliero di attacchi stordenti) una volta per round.

Speciale: Un guerriero può selezionare Stordire Rapido come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

TIRARE IN SELLA MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio può compiere attacchi a distanza da una cavalcatura quasi altrettanto bene che a terra.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella, Tirare in Sella.

Beneficio: La penalità che il personaggio subisce quando usa un'arma a distanza mentre la sua cavalcatura sta compiendo un doppio movimento viene eliminata, e la penalità per l'uso di un'arma a distanza mentre la sua cavalcatura sta coerendo è abbassata da -4 a -2. Il personaggio può attaccare in qualsiasi momento durante il movimento della sua cavalcatura.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tirare in Sella Migliorato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

TIRO RAPIDO MIGLIORATO [GENERALE]

Il personaggio è un esperto nel tirare armi con velocità eccezionale.

Prerequisiti: Tiro Multiplo, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Quando usa il talento Tiro Rapido, il personaggio può ignorare la penalità di -2 a tutti i suoi tiri per colpire a distanza.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tiro Rapido Migliorato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

TOCCO DEL DOLORE [GENERALE]

Il personaggio provoca un dolore intenso in un avversario con un attacco stordente messo a segno.

Prerequisiti: Sag 15, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Le vittime di un attacco stordente messo a segno sono soggette a un dolore debilitante tale da essere nauseate per 1 round dopo il round in cui sono stordite. Le creature che sono immuni agli attacchi stordenti sono anche immuni all'effetto di questo talento, come tutte le creature che sono più grandi dell'utilizzatore del talento di più di una categoria di taglia.

TOCCO INDEBOLENTE [GENERALE]

Il personaggio può temporaneamente indebolire un avversario con un colpo senz'armi.

Prerequisiti: Sag 17, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio deve dichiarare che userà questo talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato spreca il tentativo). Il personaggio può compiere un attacco senz'armi che non infligge danni, ma invece applica una penalità di -6 al punteggio di Forza del bersaglio per 1 minuto. Più tocchi indebolenti inferti allo stesso bersaglio non sono cumulativi. Ogni tentativo di infliggere un tocco indebolente conta come uno degli attacchi di Pugno Stordente del personaggio per quel giorno. Le creature con immunità agli effetti stordenti non possono essere influenzate da questo talento.

Speciale: Un guerriero può selezionare Tocco Indebolente come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

TALENTI DIVINI

Nel perseguire l'idea di ampliare le opzioni di tutte le classi, i talenti in questa categoria condividono le peculiarità che li rendono non disponibili ai guerrieri di classe singola. Per prima cosa, hanno tutti come prerequisito la capacità di scacciare o intimidire non morti. Di conseguenza, sono a disposizione di chierici, paladini di 4° livello o superiore o di un membro di qualsiasi classe di prestigio o di qualsiasi creatura che abbia quella capacità.

In secondo luogo, la forza che dà potenza a un talento divino è la capacità di incanalare energia positiva o negativa per scacciare o intimidire non morti. Ogni uso di un talento divino costa a un personaggio un minimo di un tentativo di scacciare/intimidire dal suo numero di tentativi per ogni giorno. Se il personaggio non ha nessun tentativo di scacciare/intimidire rimasto, non può usare un talento divino.

Scacciare o intimidire non morti è un'azione standard (a meno che non si possieda una capacità speciale che affermi diversamente). Questi talenti spesso impiegano un'azione standard per essere attivati, ma possono richiedere altri tipi di azione come specificato. Ciononostante, il personaggio può attivare solo un talento divino (o usare la capacità di scacciare o intimidire non morti una volta) per ogni round, anche se durante sovrapposte potrebbero concedergli i benefici di più di un talento divino alla volta.

Terza cosa, scacciare o intimidire non morti è una capacità soprannaturale e un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità e conta come un attacco. Anche attivare un talento divino è una capacità soprannaturale e non provoca un attacco di opportunità a meno che non sia specificato altrimenti nella descrizione del talento. Attivare un talento divino non è considerato un attacco a meno che l'attivazione del talento non possa essere la causa diretta di danni a un bersaglio. Vendita Sacra, ad esempio, aggiunge 2d6 danni a tutti gli attacchi in mischia, ma non infligge danni direttamente ad un avversario al momento dell'attivazione. Di per sé non è un attacco.

I paladini in particolare dovrebbero prendere in considerazione questi talenti. Siccome la capacità di scacciare del paladino rimane indietro rispetto a quella del chierico durante tutta la carriera del paladino, un paladino che sceglie uno o due talenti divini ha più opzioni che non solo intimidire i non morti.

POTERE DIVINO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per aumentare i danni che infligge in combattimento.

Prerequisiti: For 13, capacità di scacciare o intimidire non morti, Attacco Poderoso.

Beneficio: Come azione gratuita, il personaggio consuma uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per sommare il suo bonus di Carisma ai suoi danni da arma per 1 round completo.

PURIFICAZIONE DIVINA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per migliorare la capacità dei suoi alleati di resistere agli attacchi contro la loro vitalità e salute.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può consumare uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per garantire a tutti gli alleati (compreso se stesso) entro un'esplosione di 18 metri un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma.

RESISTENZA DIVINA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per ridurre temporaneamente i danni che lui e i suoi alleati subiscono da qualche fonte.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti, Purificazione Divina.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio consuma uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per infondere in tutti gli alleati entro un'esplosione di 18 metri (compreso se stesso) resistenza al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5. Questa resistenza non si somma a resistenze simili, come quelle



*Il talentuoso Resurrezione Drivon di questa
paladina protegge parzialmente lei e i suoi
alleati dai danni del fuoco.*

TABELLA 3-2: TALENTI DIVINI

Talento	Prerequisiti
Potere Divino	For 13, capacità di scacciare o intimidire non morti, Attacco Poderoso
Purificazione Divina	Capacità di scacciare o intimidire non morti
Resistenza Divina	Capacità di scacciare o intimidire non morti, Purificazione Divina
Scudo Divino	Capacità di scacciare o intimidire non morti, competenza con uno scudo
Vendetta Sacra	Capacità di scacciare o intimidire non morti
Vigore Divino	Capacità di scacciare o intimidire non morti

Beneficio

Aggiungere bonus Car a danni da arma
Ottenere bonus sacro +2 ai tiri salvezza sulla Tempa
Ottenere resistenza a freddo 5, elettricità 5 e fuoco 5
Aggiungere bonus Car come bonus sacro alla difesa dello scudo
+2d6 danni ad attacchi in mischia contro non morti
Aumentare velocità base di 3 m, ottenere +2 pf per livello

garantire da incantesimi o capacità speciali. La protezione dura per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma.

SCUDO DIVINO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per rendere il suo scudo più efficace per l'attacco o per la difesa.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti, competenza con uno scudo.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio consuma uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per incanalare energia nel suo scudo, garantendogli un bonus pari al proprio modificatore di Carisma. Questo bonus si applica al bonus dello scudo alla Classe Armatura e dura per un numero di round pari a metà del livello di personaggio del personaggio.

VENDETTA SACRA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per infliggere danni extra contro i non morti in mischia.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti.

Beneficio: Come azione gratuita, il personaggio consuma uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per aggiungere 2d6 danni a tutti i suoi attacchi in mischia riusciti contro i non morti fino alla fine del round attuale.

VIGORE DIVINO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per aumentare la sua velocità e capacità di durata.

Prerequisiti: Capacità di scacciare o intimidire non morti.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio consuma uno dei suoi tentativi di scacciare o intimidire non morti per

aumentare la sua velocità base di 3 metri e ottenere +2 punti ferita temporanei per livello di personaggio. Questi effetti durano un numero di minuti pari al suo modificatore di Carisma.

TALENTI TATTICI

I talenti con il descrittore "tattico" permettono ai personaggi di compiere un certo numero di potenti attacchi.

Se un giocatore sta interpretando un personaggio che ha un talento tattico, è sua responsabilità prendere nota delle azioni che sta compiendo mentre imposta la manovra che il talento gli permette di eseguire. Inoltre, è una buona idea che il giocatore menzioni brevemente al DM che si sta preparando ad eseguire una manovra tattica; un'affermazione come "Attacco il troll, sfruttando al massimo Maestria in Combattimento, e questo è il primo passo in una manovra tattica" è più che appropriata.

Alcuni dei talenti tattici fanno riferimento al primo round, al secondo round e così via. Questi termini si riferiscono alla cadenza temporale della manovra, non della battaglia nella sua totalità. Non è obbligatorio utilizzare Maestria in Combattimento nel primo round di combattimento per iniziare una manovra tattica, ad esempio; il round in cui si utilizza Maestria in Combattimento viene considerato il primo round della manovra.

ANATEMA DEI GIGANTI [TATTICO]

Il personaggio è addestrato nel combattimento contro nemici più grandi di lui.

Prerequisiti: Taglia Media o inferiore, Acrobazia 5 gradi, bonus di attacco base +6.

DIETRO IL SIPARIO: TALENTI TATTICI

I talenti tattici sono più complicati di molti altri talenti, poiché coprono molteplici situazioni e spesso richiedono qualche aggiustamento da parte del personaggio giocatore. Quindi perché tante seccature?

I talenti tattici sono un buon metodo per offrire bonus in situazioni che non si verificano abbastanza spesso da garantire talenti regolari. I giocatori comprendono che i loro personaggi ottengono solo pochi talenti preziosi nel corso delle loro carriere, e vogliono assicurarsi che ogni talento sia utile. Un guerriero può fare affidamento sul fatto che il suo talento Arma Focalizzata faccia la differenza praticamente in ogni combattimento. Un talento che richiede di combattere sulla difensiva per parecchi round di seguito potrebbe non essere fondamentale... e i personaggi probabilmente non sceglieranno un tale talento poiché sanno che è troppo circostanziale. Tuttavia, combinando tre vantaggi circostanziali in un singolo talento tattico, si può rendere l'intero pacchetto una scelta più irresistibile. Si forniscono

grandi ricompense per situazioni insolite invece che una sola piccola ricompensa per una situazione comune.

Una seconda motivazione anch'essa legata per impiegare talenti tattici è di incoraggiare una più vasta gamma di manovre di combattimento. Combattere nel gioco di D&D a volte può svolgersi in una interminabile litania di "Tento di nuovo di colpirla". I talenti tattici, d'altronde, spesso prevedono movimento, spinte, attacchi poderosi e altre attività speciali. Ricompensano il gioco intelligente e di squadra quando i giocatori pensano in modo strategico, impostando le situazioni che garantiscano loro grandi bonus. Ma è presente un elemento di rischio, poiché i cattivi (più o meno intenzionalmente) spesso ostacolano questi piani.

Se un DM crea i propri talenti tattici, dovrebbe preoccuparsi di mantenerli in qualche modo rari nel gioco. In generale, i personaggi non dovrebbero avere più di due o tre talenti tattici, poiché da sei a nove situazioni particolari sono veramente tante da seguire. I talenti tattici dovrebbero essere il condimento... non la pietanza.

TABELLA 3-3: TALENTI TATTICI

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Anatema dei Giganti ¹	Taglia Media o inferiore, Acrobazia 5 gradi, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Bersaglio Sfuggente	Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Carica del Cavaliere ¹	Carica Devastante, Combattere in Sella, Travolgere, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Combattimento Brutale ¹	Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Esperito di Formazioni ¹	Bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Scuola del Rapace	Sag 13, Saltare 5 gradi, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Scuola del Sole	Capacità di raffica di colpi, bonus di attacco base +4	Vedi descrizione del talento
Truppa di Assalto ¹	Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento

¹ Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Beneficio: Il talento Anatema dei Giganti permette l'uso di tre manovre tattiche.

Tuffarsi sotto: Per usare questa manovra, il personaggio deve aver compiuto un'azione di difesa totale, poi deve essere stato attaccato da un nemico almeno di due categorie di taglia più grande di lui. Il personaggio ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura, che si somma al bonus per la difesa totale. Se quel nemico manca il personaggio, nel proprio turno successivo come azione gratuita, il personaggio può effettuare una prova di Acrobazia con CD 15. Se la prova ha successo, il personaggio si sposta subito in qualsiasi quadrato libero sul lato opposto del nemico (essendosi così tuffato sotto il nemico con successo). Se non ci sono quadrati liberi sul lato opposto del nemico o se il personaggio fallisce la prova di Acrobazia, rimane nel quadrato in cui si trova e non è riuscito a tuffarsi sotto il nemico.

Morte da sotto: Per usare questa manovra, il personaggio deve aver usato con successo la manovra del tuffarsi sotto. Il personaggio può compiere un immediato attacco singolo contro il nemico sotto cui si è tuffato. Quel nemico è considerato colto alla sprovvista, e il personaggio ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire.

Salire e bersa: Per usare questa manovra, il personaggio deve muoversi adiacente a un nemico almeno di due categorie di taglia più grande di lui. Nel round successivo, il personaggio può effettuare una prova di Scalare con CD 10 come azione gratuita per arrampicarsi sulla schiena o sugli arti della creatura (il personaggio si sposta in uno dei quadrati occupati dalla creatura). La creatura su cui si trova il personaggio subisce una penalità di -4 al tiro per colpire contro il personaggio, poiché può colpirla solo in modo maldestro. Se la creatura si muove durante la sua azione, il personaggio si muove con lei. La creatura può tentare di scollarsi di dosso il personaggio, effettuando una prova di lotta contrapposta alla prova di Scalare del personaggio. Se la creatura ha successo, il personaggio finisce in un quadrato adiacente a caso.

Speciale: Un guerriero può selezionare Anatema dei Giganti come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

BERSAGLIO SFUGGENTE [TATTICO]

Tentare di mettere a segno un colpo contro il personaggio può essere un'esperienza esasperante.

Prerequisiti: Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Bersaglio Sfuggente permette l'uso di tre manovre tattiche.

Negare Attacco Poderoso: Per usare questa manovra, il personaggio deve designare un nemico specifico che sarà soggetto

al talento Schivare del personaggio. Se quel nemico usa il talento Attacco Poderoso contro il personaggio, il nemico non ottiene alcun bonus al tiro per i danni ma subisce comunque la penalità corrispondente al tiro per colpire.

Difesa deviante: Per usare questa manovra, il personaggio deve essere attaccato ai fianchi e deve designare uno degli attaccanti ai fianchi che sarà soggetto al talento Schivare del personaggio. Il primo attacco del round da parte dell'attaccante designato manca automaticamente il personaggio e potrebbe invece colpire l'altro attaccante ai fianchi; la creatura attaccante effettua un tiro per colpire normalmente, e il suo alleato è considerato colto alla sprovvista. Se l'attaccante designato sta compiendo un attacco completo contro il personaggio, il suo secondo attacco e i successivi funzionano normalmente.

Portata eccessiva: Per usare questa manovra, il personaggio deve provocare un attacco di opportunità da parte di un nemico uscendo da un quadrato minacciato. Se il nemico manca il personaggio, quest'ultimo può compiere un tentativo gratuito di sbilanciare contro questo nemico, e il nemico non ottiene alcuna possibilità di sbilanciare il personaggio se il suo tentativo fallisce.

CARICA DEL CAVALIERE [TATTICO]

Combattere in sella a un destriero è la seconda natura del personaggio.

Prerequisiti: Carica Devastante, Combattere in Sella, Travolgere, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Carica del Cavaliere permette l'uso di tre manovre tattiche.

Disarcionare: Per usare questa manovra, il personaggio deve essere in sella e caricare un nemico a sua volta in sella. Se il suo attacco di carica colpisce, il personaggio può compiere un tentativo gratuito di spingere. Se il tentativo di spingere ha successo, il personaggio sposta il nemico normalmente, ma la sua cavalcatura rimane dov'è.

Carica in balzo: Per usare questa manovra, il personaggio deve essere in sella e caricare un nemico di almeno una categoria di taglia più piccola della cavalcatura del personaggio. Effettuare una prova di cavalcatura alla conclusione della porzione di movimento dell'azione di carica. Prima di effettuare il tiro, determinare la CD della prova: CD 10 per una possibilità di infliggere 2 danni extra oppure CD 20 per una possibilità di infliggere 4 danni extra. Se il personaggio fallisce questa prova di Cavalcare, manca il bersaglio (senza tiro per colpire) e se fallisce questa prova di Cavalcare di 5 o più, manca il bersaglio e cade dalla propria cavalcatura, atterrando in un quadrato adiacente allo spazio della cavalcatura.

Transigere funesto: Il personaggio può compiere tentativi di oltrepassare in sella contro più di un nemico, risolvendo ogni tentativo secondo le regole a pagina 157 e 158 del *Manuale del Giocatore*. La sua cavalcatura ottiene un attacco con gli zoccoli contro ogni nemico che il personaggio oltrepassa con successo.

Speciale: Un guerriero può selezionare *Carica* del Cavaliere come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COMBATTIMENTO BRUTALE [TATTICO]

Il personaggio impiega forza e azione di leve con grande efficacia in battaglia.

Prerequisiti: Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Combattimento Brutale permette l'uso di tre manovre tattiche.

Colpi avanzanti: Per usare questa manovra, il personaggio deve compiere con successo un tentativo di spingere contro un nemico. Durante il round successivo, tutti i suoi attacchi contro quel nemico ottengono un bonus di +1 al tiro per colpire e per i danni per ogni quadretto in cui la spinta ha spostato quel nemico. Ad esempio, se il personaggio spingesse indietro un orco di 3 metri (2 quadretti) con una spinta, il personaggio otterrebbe un bonus di +2 al tiro per colpire e per i danni contro quell'orco nel round successivo.

Spezzare incalzando: Per usare questa manovra, il personaggio deve distruggere l'arma o lo scudo di un nemico con un tentativo riuscito di spezzare (vedi pagina 158 del *Manuale del Giocatore*). Se ci riesce, il personaggio ottiene un immediato attacco aggiuntivo in mischia contro il nemico. L'attacco aggiuntivo è con la stessa arma e con lo stesso bonus di attacco dell'attacco che ha distrutto l'arma o lo scudo.

Bondare di danze: Per usare questa manovra, il personaggio deve caricare un nemico nel primo round, e compiere un attacco usando il talento Attacco Poderoso nel secondo round. La penalità al tiro per colpire deve essere -5 o inferiore. I suoi attacchi durante il secondo round ottengono un bonus pari alla sua penalità al tiro per colpire x1,5, oppure x3 se sta usando un'arma a due mani o un'arma a una mano impugnata con due mani. Per esempio, se il personaggio sceglie di subire una penalità di -6 al tiro per colpire, può infliggere 9 danni extra, o 18 danni extra se sta usando un'arma a due mani o un'arma a una mano impugnata con due mani.

Speciale: Un guerriero può selezionare Combattimento Brutale come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

ESPERTO DI FORMAZIONI [TATTICO]

Il personaggio è addestrato nel combattimento in ranghi e file.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Esperto di Formazioni permette l'uso di tre manovre tattiche. Il personaggio ottiene il beneficio del talento anche se sta combattendo in formazione con alleati che non hanno questo talento.

Servare le file: Per usare questa manovra, il personaggio deve avere uno scudo pronto, e gli alleati adiacenti su lati opposti rispetto al personaggio devono avere scudi pronti. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura.

Arginare la breccia: Per usare questa manovra, il personaggio deve essere entro un singolo movimento da un alleato che cade in combattimento, e un alleato deve occupare ogni

quadrato tra il personaggio e il compagno caduto. Il personaggio può compiere immediatamente una singola azione di movimento (come se avesse preparato un'azione per farlo) per spostarsi nel quadrato occupato dall'alleato caduto.

Muro di armi ad ala: Per usare questa manovra, il personaggio deve impugnare una alabarda, coresca, falciotto, giarnia, lancia corta, lancia lunga o tridente, e deve avere alleati adiacenti che impugnano armi identiche alle sue sui suoi lati opposti. Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Speciale: Un guerriero può selezionare Esperto di Formazioni come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

SCUOLA DEL RAPACE [TATTICO]

Il personaggio conosce tecniche di arti marziali ispirate agli uccelli rapaci.

Prerequisiti: Sag 13, Saltare 5 gradi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Scuola del Rapace permette l'uso di tre manovre tattiche.

Manovra dell'aquila: Per usare questa manovra, il personaggio deve caricare un nemico o saltare giù sopra al nemico da almeno 3 metri di altezza (vedi pagina 81 del *Manuale del Giocatore*). Effettuare una prova di Saltare come azione gratuita subito prima del successivo attacco del personaggio. Prima di effettuare il tiro, determinare la CD della prova: CD 15 per una possibilità di infliggere 2 danni extra oppure CD 25 per una possibilità di infliggere 4 danni extra. Se il personaggio fallisce questa prova di Saltare, manca il bersaglio, e se fallisce questa prova di Saltare di 5 o più, cade proni in un quadrato adiacente.

Piume del falcone: Per usare questa manovra, il personaggio deve indossare un mantello. Come azione standard, il personaggio può sbattere il mantello tutt'intorno per distrarre l'attenzione. Deve poi effettuare un tentativo di finire in combattimento (vedi pagina 80 del *Manuale del Giocatore*), usando il suo bonus di attacco base invece che il suo modificatore di Raggiare. Se il personaggio ha successo, il bersaglio è considerato colto alla sprovvista per il successivo attacco in mischia che il personaggio compie contro di lui.

Orchio del falco: Per usare questa manovra, il personaggio deve trascorrere almeno 1 round completo ad osservare il nemico. Mentre lo fa, non può compiere altre azioni. Il successivo attacco in mischia che il personaggio compie contro il nemico ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e per i danni per ogni round che ha appena trascorso ad osservare il nemico, fino a un bonus massimo di +6 (per 3 consecutivi round completi di osservazione). Se il bersaglio dell'osservazione attacca il personaggio mentre sta osservando, oppure se il personaggio non compie l'attacco in mischia entro 3 round dalla fine dell'osservazione, il personaggio non ottiene il beneficio del talento.

SCUOLA DEL SOLE [TATTICO]

Il personaggio ha imparato un certo numero di tecniche esoteriche di arti marziali ispirate dal sole.

Prerequisiti: Capacità di raffica di colpi, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Il talento Scuola del Sole permette l'uso di tre manovre tattiche.

Preghiera inesorabile dell'alba: Per usare questa manovra, il personaggio deve colpire lo stesso nemico con i primi due attacchi senz'armi da una raffica di colpi. Se ci riesce, il nemico deve indietreggiare di 1,5 metri, e il personaggio può

*Il nobile cavaliere utilizza il potente Corio del
Cavaliere per travolgere un gruppo di arabi.*



avanzate di 1,5 metri se lo desidera. Questo movimento non provoca un attacco di opportunità per nessuno dei due.

Sole accente di mezzogiorno: Per usare questa manovra, il personaggio deve riuscire a stordire lo stesso nemico con un attacco senz'armi per due round di fila. Oltre ad essere stordito, quel nemico è confuso per 1d6 round successivi.

Lampo del tramonto: Per usare questa manovra, il personaggio deve muoversi per arrivare istantaneamente adiacente a un nemico, come con un incantesimo porta dimensionale o con il privilegio di classe passo abbondante del monaco. Se ci riesce, può compiere subito un singolo attacco con il suo più alto bonus di attacco contro quel nemico.

TRUPPA DI ASSALTO [TATTICO]

Il personaggio è esperto nel fare breccia nelle formazioni di soldati quando si avventa in battaglia.

Prerequisiti: Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, bonus di attacco base +6.



Una coppia di menzocchi blocca gli incantesimi di una strega notturna.

Beneficio: Il talento Truppa di Assalto permette l'uso di tre manovre tattiche.

Spinta diretta: Per usare questa manovra, il personaggio deve compiere con successo un tentativo di spingere come parte di una carica. Per ogni quadretto per cui il personaggio spinge indietro il nemico, il personaggio può anche spingere quel nemico di un quadretto a destra o sinistra.

Spinta dominata: Per usare questa manovra, il personaggio deve compiere con successo un tentativo di spingere che costringa un nemico a entrare nello stesso quadretto di un altro nemico. Il personaggio può compiere un tentativo gratuito di sbilanciare contro entrambi i nemici allo stesso tempo, e nessuno dei due nemici ottiene una possibilità di sbilanciare il personaggio se fallisce il tentativo.

Carica avventata: Per usare questa manovra, il personaggio deve caricare e compiere l'attacco alla fine della carica usando il talento Attacco Poderoso. La penalità che subisce al tiro per col-

pire deve essere di -5 o inferiore. In aggiunta ai normali modificatori di carica (che forniscono al personaggio una penalità di -2 alla CA e un bonus di +2 al tiro per colpire), il personaggio può invece assegnare qualsiasi porzione di penalità del tiro per colpire derivante da Attacco Poderoso alla propria Classe Armatura, fino a un massimo pari al proprio bonus di attacco base.

Speciale: A Un guerriero può selezionare Truppa di Assalto come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

TALENTI DI STILE CON LE ARMI

I più famosi personaggi marziali sono rinomati per i loro stili distintivi, combinazioni di armi preferite e manovre esotiche che sono uniche come una firma. Molti guerrieri scoprono come usare la loro forza per l'effetto

migliore imparando Attacco Poderoso,

Incalzare e Spezzare Migliorato, oppure

studiano la pura arte dell'uso

della spada imparando Ma-

estria in Combattimento e

Disarmare Migliorato... ma in tutto

il regno, ci può

essere solamente un

singolo maestro della

tecnica della Lanza

Crescente.

Un talento di stile con le armi fornisce un beneficio che attinge ad un certo numero di talenti specifici, e che spesso richiede l'uso di armi specifiche.

ALABARDA ROTANTE [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattere con un'alabarda, e può usare tutte le parti dell'arma (lama chiodatura, uncino o asta) per infliggere colpi devastanti.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (alabarda), Combattere con Due Armi, Riflessi in Combattimento.

Beneficio: Quando compie un attacco completo con l'alabarda, il personaggio ottiene un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura oltre che un attacco aggiuntivo con l'arma con una penalità di -5. Questo attacco infligge danni contundenti pari a 1d6 + metà del modificatore di Forza del personaggio.

STILE 3-4: TALENTI DI STILE CON LE ARMI

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Alabarda Rotante	Arma Focalizzata (alabarda), Combattere con Due Armi, Riflessi in Combattimento	Ottenere bonus di schivare e attacco extra quando compie attacco completo con alabarda
Bastone Rapido	Arma Focalizzata (bastone ferrato), Combattere con Due Armi, Maestria in Combattimento, Schivare	Ottenere bonus di schivare extra quando impugna bastone ferrato
Filo del Martello	For 15, Arma Focalizzata (martello da guerra o martello leggero), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda o spada lunga), Combattere con Due Armi, Spingere Migliorato	Bersaglio colpito con spada e martello cade prono se fallisce tiro salvezza sulla Tempra
Incudine Tonante	For 13, Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (martello da guerra o martello leggero), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Spezzare Migliorato	Bersaglio colpito con ascia e martello diventa frastornato se fallisce tiro salvezza sulla Tempra
Luna Crescente	Arma Focalizzata (pugnale), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda, spada corta o spada lunga), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Disarmare Migliorato	Tentativo gratuito di disarmare contro bersaglio colpito con pugnale e spada
Mazza Fulminea	Arma Focalizzata (mazza leggera), Combattere con Due Armi, Riflessi in Combattimento	Ottenere attacco extra dopo aver messo a segno minaccia mentre impugna due mazze leggere
Rete e Tridente	Des 15, Arma Focalizzata (tridente), Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (rete)	Compiere attacco combinato con rete e tridente
Spada e Ascia Armonizzate	Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda, spada corta o spada lunga), Combattere con Due Armi, Sbilanciare Migliorato	Tentativo gratuito di sbilanciare contro bersaglio colpito con spada e ascia
Tre Montagne	For 13, Arma Focalizzata (mazza pesante, morning star o randello pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Spingere Migliorato	Bersaglio colpito due volte con mazza, morning star o randello pesante diventa nauseato se fallisce tiro salvezza sulla Tempra
Zanna dell'Orso	For 15, Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (pugnale), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi	Tentativo gratuito di lottare contro bersaglio colpito con pugnale e ascia

BASTONE RAPIDO [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattere con un bastone ferrato, e ha appreso manovre speciali che completano quest'arma unica.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (bastone ferrato), Combattere con Due Armi, Maestria in Combattimento, Schivare.

Beneficio: Quando usa Maestria in Combattimento per ottenere un bonus di schivare mentre impugna un bastone ferrato, il personaggio ottiene un bonus di schivare di 2 punti più alto della penalità che subisce al tiro per colpire. Ad esempio, se subisce una penalità di -1 al tiro per colpire, ottiene un bonus di schivare di +3 alla CA.

FILO DEL MARTELLO [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattimento con un martello e la spada allo stesso tempo, e ha imparato a martellare i nemici per terra con i suoi colpi tremendi.

Prerequisiti: For 15, Arma Focalizzata (martello da guerra o martello leggero), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda o spada lunga), Combattere con Due Armi, Spingere Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce la stessa creatura sia con la spada che con il martello nello stesso round, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di For del personaggio) o cadere prona.

INCUDINE TONANTE [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattimento con ascia e martello allo stesso tempo, e ha imparato a infliggere colpi tonanti con questa coppia unica di armi.

Prerequisiti: For 13, Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (martello da guerra o martello leggero), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Spezzare Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce la stessa creatura sia con l'ascia che con il martello nello stesso round, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di For del personaggio) o essere frastornato per 1 round.

LUNA CRESCENTE [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattimento con spada e pugnale. Il personaggio sa come sfilare le armi di un avversario dalla sua presa con una singola mossa aggraziata mentre usa contemporaneamente le sue due armi.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (pugnale), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda, spada corta o spada lunga), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Disarmare Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce la stessa creatura sia con la spada che con il pugnale nello stesso round, può compiere un immediato tentativo di disarmare come azione gratuita.

MAZZA FULMINEA [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattere con due mazze allo stesso tempo, e ha imparato a colpire gli avversari con velocità fulminea.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (mazza leggera), Combattere con Due Armi, Riflessi in Combattimento.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio tira una minaccia su un tiro per colpire mentre usa una mazza leggera in ogni mano, ottiene un attacco aggiuntivo con quello stesso bonus di attacco.

RETE E TRIDENTE [STILE]

Il personaggio è un maestro nel combattere con la rete e il tridente, e ha imparato a compiere un colpo con la rete di successo rapidamente seguito da una letale stoccata del tridente.

Prerequisiti: Des 15, Arma Focalizzata (tridente), Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (rete).

Beneficio: Come azione di round completo, il personaggio può compiere un attacco combinato con la rete e il tridente. Per prima cosa, lancia la rete; se colpisce e riesce a controllare il nemico vincendo la prova di Forza contrapposta, può subito fare un passo di 1,5 metri verso l'avversario e compiere un attacco completo con il tridente.

SPADA E ASCIA ARMONIZZATE [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza dello stile di combattimento con spada e ascia allo stesso tempo, e ha imparato a usare questa insolita coppia di armi per mandare a gambe all'aria gli avversari.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (scimitarra, spada bastarda, spada corta o spada lunga), Combattere con Due Armi, Sbilanciare Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce la stessa creatura sia con la spada che con l'ascia nello stesso round, può compiere un tentativo gratuito di sbilanciare contro quel nemico. (Se ha successo, il personaggio può usare immediatamente il talento Sbilanciare Migliorato per ottenere un attacco aggiuntivo contro il nemico.)

TRE MONTAGNE [STILE]

Il personaggio è un maestro nel combattere con potenti armi contundenti.

Prerequisiti: For 13, Arma Focalizzata (mazza pesante, morning star o randello pesante), Attacco Poderoso, Incalzare, Spingere Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio colpisce la stessa creatura due volte nello stesso round con la mazza pesante, la morning star o il randello pesante, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello di personaggio del personaggio + modificatore di For del personaggio) o essere nauseata per il dolore per 1 round.

ZANNA DELL'ORSO [STILE]

Il personaggio ha acquisito la padronanza del feroce stile di combattimento con ascia e pugnale allo stesso tempo. Il personaggio può portare lo scontro a ranghi serrati in un batter d'occhio.

Prerequisiti: For 15, Arma Focalizzata (ascia, ascia da battaglia o ascia da guerra nanica), Arma Focalizzata (pugnale), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Se il personaggio colpisce una creatura sia con

l'ascia che con il pugnale nello stesso round, infligge danni normali con entrambe le armi, e può scegliere di tentare immediatamente di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità, come se avesse la capacità di afferrare meglio. Non è richiesto alcun attacco di contatto iniziale.

Se il personaggio ha successo con il suo tentativo di lotta, lascia cadere l'ascia, ma ottiene immediatamente un attacco aggiuntivo contro il nemico in lotta con il proprio pugnale al suo più alto bonus di attacco base (con la normale penalità di -4 per aver attaccato in una lotta). Nei round successivi, il personaggio può usare il pugnale per attaccare mentre lotta con la penalità normale.

NUOVI INCANTESIMI

Questa sezione contiene le descrizioni dei nuovi domini menzionati nel Capitolo 4 (vedi "Pantheon combattente") e una selezione di nuovi incantesimi divini e nuovi incantesimi da lama iettatrice (per la classe del personaggio della lama iettatrice descritta in dettaglio nel Capitolo 1).

Tutti i nuovi incantesimi divini qui descritti (colore *valore*, mantello del coraggio, mantello del coraggio superiore e ruggine del leone) sono incantesimi del dominio del Coraggio (descritto sotto). Mantello del coraggio è anche un nuovo incantesimo per chierici e paladini.

Dei nuovi incantesimi da lama iettatrice qui descritti, aumentare famiglia è anche un nuovo incantesimo per maghi e stregoni; lama maledetta è anche un nuovo incantesimo per assassini; e minaccia fantomatica è anche un nuovo incantesimo per bardi.

NUOVI DOMINI

Ogni dominio descritto di seguito comprende annotazioni su come aggiungerlo al pantheon di divinità presentato nel Manuale del Giocatore se il DM lo desidera.

Dominio del Coraggio

Divinità: Valkar. A scelta del DM, questo dominio può anche essere disponibile per le seguenti divinità dal Manuale del Giocatore: Heironeous, Yondalla.

Potere concesso: L'incantatore irradia un'aura di coraggio che garantisce a tutti gli alleati entro 3 metri (compreso se stesso) un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Questa capacità sopranaturale funziona mentre è cosciente, ma non se l'incantatore è privo di sensi o morto.

Incantesimi del dominio del Coraggio

- 1 Rimuovi paura:** Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quarto livello.
- 2 Aiuto:** +1 al tiro per colpire e ai tiri salvezza contro paura. 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
- 3 Mantello del coraggio:** L'incantatore e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro la paura.
- 4 Eroismo:** Fornisce bonus di +2 al tiro per colpire, tiri salvezza, prove di abilità.
- 5 Collera valorosa:** +4 a For e Cos; +2 ai tiri salvezza sulla Volontà; attacco extra; cura 1d8 pf +1 per livello (max +20).
- 6 Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello cura e fornisce bonus di combattimento.
- 7 Eroismo superiore:** Fornisce bonus di +4 al tiro per colpire, tiri salvezza, prove di abilità; immunità a paura; pf temporanei.

8 **Ruggito del leone**^{*}: Infligge 1ds danni per ogni due livelli ai nemici; alleati ottengono +1 a tiro per colpire e tiri salvezza contro paura, più pf temporanei.

9 **Mantello del coraggio superiore**^{*}: L'incantatore e i suoi alleati diventano immuni alla paura e ottengono bonus +2 al tiro per colpire.

^{*}Nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

Dominio del Fato

Divinità: Lyris. A scelta del DM, questo dominio può anche essere disponibile per le seguenti divinità dal *Manuale del Giocatore*: Nerull, Obad-Hai.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce la capacità di schivare prodigioso, che gli permette di mantenere il suo bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno) anche se colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile. Tuttavia, perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA se è immobilizzato. Se l'incantatore ha un'altra classe che gli fornisce schivare prodigioso, i suoi livelli da clericò si sommano al livello di quella classe per determinare quando acquisisce il privilegio di classe di schivare prodigioso migliorato (vedi pagina 26 del *Manuale del Giocatore*).

Incantesimi del dominio del Fato

- 1 **Colpo accurato**: +20 al successivo tiro per colpire.
- 2 **Presagio**^{ML}: Apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
- 3 **Scagliare maledizione**: -6 a un panteaggio di caratteristica; +4 al tiro per colpire, tiri salvezza e prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
- 4 **Status**: Controllare condizione, posizione degli alleati.
- 5 **Sigillo di giustizia**: Designa l'azione che attiverà maledizioni su soggetto.
- 6 **Costrizione/cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
- 7 **Visione**^{ML}: Come *conoscenza delle leggende*, ma più veloce e fittico.
- 8 **Mente vuota**: Soggetto è immune a magia e scrutamento mentale/emotivo.
- 9 **Previsione**: "Sesto senso" avverte di pericolo imminente.

Dominio della Nobiltà

Divinità: Alrua. A scelta del DM, questo dominio può anche essere disponibile per le seguenti divinità dal *Manuale del Giocatore*: Heironeous, Pelor.

Potere concesso: L'incantatore ha la capacità magica di ispirare gli alleati, fornendo loro un bonus morale di +2 ai tiri salvezza, tiro per colpire e per i danni, prove di caratteristica e prove di abilità. Gli alleati devono essere in grado di sentirlo parlare per 1 round. Usare questa capacità è un'azione standard. Dura per un numero di round pari al suo bonus di Carisma e può essere usata una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Nobiltà

- 1 **Favore divino**: L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli al tiro per colpire e per i danni.
- 2 **Estasiare**: Affascina tutti entro 30 m + 3 m per livello.
- 3 **Veste magica**: Armatura o scudo ottiene potenziamento +1 per ogni quattro livelli.
- 4 **Rivela bugie**: Rivela falsità deliberate.
- 5 **Comando superiore**: Come *comanda*, ma influenza un soggetto per livello.

6 **Costrizione/cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.

7 **Repulsione**: Creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

8 **Esigere**: Come *insistere*, ma è anche possibile mandare una suggestione.

9 **Tempesta di vendetta**: Tempesta fa piovere acido, fulmini e grandine.

Dominio della Pianificazione

Divinità: Halmyr. A scelta del DM, questo dominio può anche essere disponibile per le seguenti divinità dal *Manuale del Giocatore*: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce Incantesimi Estesi come talento bonus.

Incantesimi del dominio della Pianificazione

- 1 **Visione della morte**: Rivela quanto prossime alla morte sono i soggetti entro 9 m.
- 2 **Presagio**^{ML}: Apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
- 3 **Chiarovisione/chiaroveggenza**: Vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
- 4 **Status**: Controllare condizione, posizione degli alleati.
- 5 **Individuazione dello scrutamento**: Allerta l'incantatore di chi lo spia magicamente.
- 6 **Banchetto degli eroti**: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
- 7 **Scrutare superiore**: Come *scrutare*, ma più veloce e più lungo.
- 8 **Rivela locazioni**: Rivela l'esatta posizione di creatura od oggetto.
- 9 **Fermare il tempo**: L'incantatore agisce liberamente per 1ds+1 round.

Dominio della Tirannia

Divinità: Typhos. A scelta del DM, questo dominio può anche essere disponibile per le seguenti divinità dal *Manuale del Giocatore*: Hextor, Vecna, Wee Jas.

Potere concesso: Aggiungere +1 alla CD del tiro salvezza di qualsiasi incantesimo di compulsione che l'incantatore lancia.

Incantesimi del dominio della Tirannia

- 1 **Comando**: Un soggetto ubbidisce al comando selezionato per 1 round.
- 2 **Estasiare**: Affascina tutti entro 30 m + 3 m per livello.
- 3 **Rivela bugie**: Rivela falsità deliberate.
- 4 **Paura**: Soggetti entro come fuggono per 1 round per livello.
- 5 **Comando superiore**: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.
- 6 **Costrizione/cerca**: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
- 7 **Mano stringente di Bigby**: Mano fornisce copertura, spinge o lancia.
- 8 **Charme sui mostri di massa**: Come *charm sui mostri*, ma tutti entro 9 m.
- 9 **Dominare mostri**: Come *dominare persone*, ma qualsiasi creatura.

INCANTESIMI DA LAMA IETTATRICE

Nella lista seguente, un asterisco (*) dopo il nome di un incantesimo indica un nuovo incantesimo descritto più avanti in questo capitolo.

Incantesimi di 1° livello da lama iettatrice
Allarme: Sorveglianza unitaria per 2 ore per livello.
Allineamento imperscrutabile: Nasconde allineamento per 24 ore.

Arma magica: Arma ottiene bonus +1.
Aumentare famiglia: Il famiglia dell'incantatore diventa più potente.

Aura magica di Nystul: Altera laura magica di un oggetto.
Camuffare se stesso: Cambia l'aspetto dell'incantatore.
Cavalcatura: Evoca cavallo da galoppo per 2 ore per livello.
Charme su persone: Rende una persona amica dell'incantatore.
Identificare: Determina le proprietà di un oggetto magico.
Incubi paura: Una creatura di 5 o meno DV fugge per 1d4 round.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici entro 18 m.

Lettura del magico: Legge pergamene e libri degli incantesimi.

Luce: Oggetti brillano come una torcia.
Minaccia fantomatica: Soggetto crede di essere attaccato ai fianchi.

Prestidigitazione: Esegue trucchi minori.
Protezione dal caos/male/bene/legge: +2 a CA e tiri salvezza, contrasta controllo mentale, tiene lontani elementali ed esterni.

Risata incontinentibile di Tasha: Soggetto perde azioni per 1 round per livello.

Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
Seudo entropico: Attacchi a distanza contro l'incantatore hanno probabilità del 20% di mancare il bersaglio.

Servitore inosservato: Forza invisibile obbedisce agli ordini dell'incantatore.

Sigillo arcano: Inscrive una runa personale (visibile o invisibile).
Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.

Incantesimi di 2° livello da lama iettatrice

Alterare se stesso: Assume forma di una creatura simile.
Cecità/sordità: Rende soggetto cieco o sordo.

Estasiare: Affascina tutti entro 30 m + 3 m per livello.

Evoca sciami: Evoca sciami di pipistrelli, topi o ragni.

Forza del toro: Soggetto ottiene +4 a For per 1 minuto per livello.

Immagine speculare: Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4+1 per ogni tre livelli, max 8).

Invisibilità: Soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.

Ira: Fornisce +2 a For e Cos, +1 a tiri salvezza Volontà, -2 a CA.

Movimenti del ragno: Garantisce capacità di camminare su pareti e soffitti.

Oscurità: Raggio di 6 m di ombra soprannaturale.

Pirotecnica: Trasforma il fuoco in luce accecante o fumo soffocante.

Polvere luccicante: Accende creature, evidenzia creature invisibili.

Protezione dalle frecce: Soggetto immune a molti attacchi a distanza.

Resistere all'energia: Ignora primi 10 (o più) danni per attacco da tipo di energia specificato.

Splendore dell'aquila: Soggetto ottiene +4 a Car per 1 minuto per livello.

Suggestione: Costringe soggetto a seguire azione suggerita.

Tocco di idiozia: Soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car.

Verdere invisibilità: Rivela creature od oggetti invisibili.

Vita falsata: Ottiene 1d10 pf temporanei +1 per livello (max +10).

Incantesimi di 3° livello da lama iettatrice

Anti-individuazione: Nasconde soggetto da divinazione, scrutamento.

Arma magica superiore: +1 per ogni quattro livelli (max +5).
Charme sui mostri: Fa credere a un mostro di essere amico dell'incantatore.

Confusione: Soggetti agiscono in modo strano per 1 round per livello.

Destriero fantomatico: Cavallo magico appare per 1 round per livello.

Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.

Lentezza: Un soggetto per livello compie solo un'azione per round, -2 a CA e tiro per colpire.

Muro di vento: Respinge frecce, creature più piccole e gas.

Nube maleodorante: Vapori nauseanti, 1 round per livello.

Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a 3 metri di distanza.

Segugio di devastazione: Crea protettore d'ombra.

Sfera di invisibilità: Rende invisibile chiunque entro 3 m.

Sonno profondo: Fa addormentare 10 DV di creature.

Tocco del vampiro: Tocco infligge 1d6 danni per ogni due livelli; incantatore ottiene danni come pf.

Veleno: Tocco infligge 1d10 danni a Cos, ripete in 1 minuto.

Vista arcana: Auro magiche diventano visibili per l'incantatore.

Incantesimi di 4° livello da lama iettatrice

Allucinazione mortale: Illusione spaventosa uccide soggetto o infligge 3d6 danni.

Costattare altri piani: Permette all'incantatore di fare domande a entità extraplanarie.

Debilizzazione: Soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.

Dominare persone: Controlla humanoidi telepaticamente.

Individuazione dello scrutamento: Allerta l'incantatore di chi lo spia magicamente.

Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, all'istante.

Invisibilità superiore: Come invisibilità, ma soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

Lama maledetta: Ferite inflitte con arma non possono essere curate senza rimuovere maledizione.

Metamorfosi funesta: Trasforma soggetto in innocuo animale.

Metamorfosi: Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma.

Nebbia solida: Blocca visione e rallenta movimento.

Paura: Soggetti entro cono fuggono per 1 round per livello.

Porta dimensionale: Teletrasporta incantatore per breve distanza.

Scrutare: Spia il soggetto da una certa distanza.

Spezzare incantamento: Libera soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazione.

DESCRIZIONI DEI NUOVI INCANTESIMI

I nuovi incantesimi sono qui presentati in ordine alfabetico.

Aumentare famiglia

Trasmutazione

Livello: Lama iettatrice 1, Mag/Str 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Famiglio dell'incantatore
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo garantisce al famiglio dell'incantatore un bonus di potenziamento +4 a Forza, Destrezza e Costituzione, riduzione del danno 5/maglia, e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza.

Collera valorosa

Trasmutazione
Livello: Coraggio 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La creatura soggetta ottiene un bonus morale di +4 alla Forza e alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Inoltre, quando compie un attacco completo, la creatura soggetta può compiere un attacco aggiuntivo con qualsiasi arma che stia impugnando. L'attacco è compiuto sfruttando il bonus di attacco base completo della creatura, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione. (Questo effetto non è cumulativo con effetti simili, come quello fornito dall'incantesimo *velocità*, né in realtà garantisce un'azione extra, quindi l'incantatore non

può usarlo per lanciare un secondo incantesimo o altrimenti compiere un'azione extra nel round.)

Lama maledetta

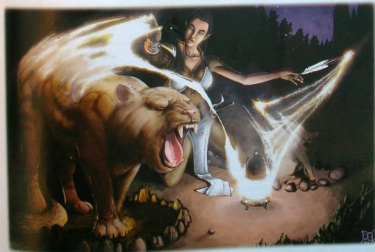
Necromanzia
Livello: Assassino 4, Lama ieratrice 4
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma da mischia
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un'arma soggetta a questo incantesimo infligge ferite che non possono essere curate nel solito modo. Tutti i danni inflitti dall'arma (esclusi i danni da proprietà speciali delle armi quali infuocata, sacra, del ferimento e così via) non possono essere guariti in alcun modo fino a che l'individuo danneggiato non abbia ricevuto un incantesimo *rimuovi maledizione* (o qualche altro effetto che neutralizzi una maledizione).

Se una creatura viene uccisa da un'arma che è sotto l'effetto di questo incantesimo, non può essere riportata in vita dai morti a meno che un incantesimo *rimuovi maledizione* (o effetto simile) non venga lanciato sul corpo oppure che non venga usato un incantesimo *risurrezione pura*.

Mantello del coraggio

Abiurazione [Influenza mentale]
Livello: Chr 3, Coraggio 3, Pal 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard



L'incantesimo somentore famiglio trasforma un piccolo gatto in un feroce combattente.

Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione del raggio di 18 m centrata sull'incantatore
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Tutti gli alleati all'interno dell'emanazione (compreso l'incantatore) ottengono un bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di paura pari al livello dell'incantatore (fino a un massimo di +10 al 10° livello).

Mantello del coraggio superiore

Abiurazione: [Influenza mentale]
Livello: Coraggio 9
Raggio di azione: 1,5 km; vedi testo
Area: Emanazione del raggio di 1,5 km centrato sull'incantatore
Durata: 1 ora per livello

Come *mantello del coraggio*, con la differenza che tutti gli alleati all'interno dell'emanazione (compreso l'incantatore) sono immuni agli effetti di paura e ottengono un bonus morale di +2 al tiro per colpire. Gli alleati che non hanno una linea di visuale diretta dell'incantatore non ne subiscono l'effetto.

Minaccia fantomatica

Illusione: [Allucinazione] [Influenza mentale]
Livello: Brd 1, Lama iettatrice 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea la sensazione nella mente del soggetto di essere minacciato da più nemici di quanti non afficci in realtà. Sebbene il soggetto in realtà non percepisca alcun nemico aggiuntivo (e quindi non sprechi nessun attacco contro l'allucinazione), una creatura soggetta a questo incantesimo è considerata attaccata ai fianchi, anche se non minacciata da altre creature. Nessun tentativo di convincimento da parte di altri può aiutare la vittima di questo incantesimo ad evitarne l'effetto: solo un tiro salvezza effettuato con successo contro l'incantesimo quando viene lanciato inizialmente può aiutare il bersaglio.

Ruggito del leone

Invocazione: [Sonoro]
Livello: Coraggio 8
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 36 m
Area: Esplosione del raggio di 36 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea o 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Tempra parziale o Volontà nega (innocuo); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì o Sì (innocuo); vedi testo

L'incantatore emette un ruggito titanico che infligge 1da danni sonori per ogni due livelli dell'incantatore a tutti i

nemici all'interno dell'area dell'incantesimo e li uccide per 1 round. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo dimezza i danni e nega l'effetto di stordimento.

Inoltre, tutti gli alleati all'interno dell'area dell'incantesimo ottengono un bonus morale di +4 al tiro per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti di paura, più un numero di punti ferita temporanei pari a 1da + il livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1da+20 punti ferita temporanei al 20° livello dell'incantatore).

Segugio di devastazione

Illusione: (Ombra)
Livello: Lama iettatrice 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Segugio d'ombra
Durata: 1 minuto per livello (I) o finché non viene distrutto
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore modella l'essenza del Piano delle Ombre per creare un potente compagno canide che lo serva fedelmente per la durata dell'incantesimo. Il segugio di devastazione ha le statistiche di un lupo crudele (vedi pagina 14 del *Manuale dei Mostri*) con le seguenti modifiche: ottiene un bonus di deviazione alla Classe Armatura pari al bonus di Classe dell'incantatore, i suoi punti ferita quando viene creato sono pari ai normali punti ferita totali dell'incantatore, e utilizza il bonus di attacco base dell'incantatore invece del proprio (aggiungendo come di norma il proprio bonus di +7 derivante dalla Forza e la penalità di -1 derivante dalla taglia).

L'incantatore può comandare un segugio di devastazione come azione di movimento proprio come se quello fosse completamente addestrato ad eseguire tutti i comandi elencati nell'abilità *Addestrare Animali* (vedi pagina 67 del *Manuale del Giocatore*).

Se 1 punto ferita di un segugio di devastazione sono ridotti a 0, viene distrutto. Un segugio di devastazione è considerato una bestia magica ai fini di incantesimi ed effetti, ma può anche essere dissolto. L'incantatore può avere solo un segugio di devastazione esistente alla volta. Se l'incantatore lancia un secondo incantesimo segugio di devastazione mentre il primo è ancora attivo, il primo segugio è dissolto all'istante.

FAMIGLI GUARDIANI

Ben pochi incantatori arcani sono anche personaggi martiali di prima categoria. Ovviamente, molti usano incantesimi per compensare le loro debolezze in una situazione di combattimento. Alcuni incantatori arcani possono anche crearsi dei famigli guardiani: compagni costruiti che combattono al posto loro. Anche se i famigli guardiani sono privi della versatilità degli altri famigli, una di queste creature può essere una guardia del corpo efficace per un mago o stregone altrimenti fragile.

ACQUISIRE UN FAMIGLIO GUARDIANO

Ottenere un famiglio guardiano è un procedimento a due fasi. Per prima cosa, un incantatore di livello sufficientemente alto (vedi la tabella sotto) deve costruire il costrutto con un procedimento simile alla creazione degli oggetti magici, spendendo il denaro, i punti esperienza e il tempo descritti

in ogni voce sottostante. Poi il personaggio deve legare a sé il costrutto completato con il talento Famiglio Migliorato (descritto in precedenza in questo capitolo e anche a pagina 200 della Guida del Dungeon Master). I vari famigli guardiani, e il livello minimo richiesto a un incantatore arcano per creare uno, sono come segue:

Famiglio	Livello dell'incantatore arcano
Guardiano scintilla	7*
Guardiano guano	9*
Guardiano lama	11*

A differenza degli altri famigli, i famigli guardiani mantengono i loro punti ferita se sono maggiori della metà del totale del padrone. Il loro DV effettivo è il livello del personaggio del padrone oppure il DV del famiglio guardiano, quale dei due sia maggiore. Sono privi delle capacità di eludere, migliorare e legame empatico che possiedono molti famigli, e non conferiscono il talento Allerta ai loro padroni. Rispondono ai comandi verbali del padrone e capiscono tutti i linguaggi che il padrone concepisce al momento della creazione del famiglio guardiano. Dal momento che sono costrutti privi di intelletto, non diventano sempre più intelligenti man mano che il padrone raggiunge livelli più alti. I famigli guardiani non parlano mai.

Se un famiglio guardiano muore, il suo padrone non deve necessariamente aspettare un anno e un giorno per sostituirlo (come nel caso dei famigli normali). Tuttavia, un personaggio non può iniziare a costruire un nuovo famiglio guardiano se ne possiede già uno.

GUARDIANO SCINTILLA

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 2d10 (11 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadranti), volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +1/-8*

Attacco: Artigli +2* in mischia (1d2-1) o scintille +5 a distanza (2d6 da elettricità)

Attacco completo: Artigli +3* in mischia (1d2-1) o scintille +5 a distanza (2d6 da elettricità)

Spazio/Portata: 75 cm / 75 cm

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/4, scurovisione 18 m, guarigione rapida 1, trovare il padrone, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 8, Des 14, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Minuscolo); 5-6 DV (Piccolo)

* Siccome di solito è un famiglio, un guardiano scintilla ha lo stesso bonus di attacco base del padrone. Un guardiano scintilla applica il suo bonus di Destrezza, invece che il suo bonus di Forza, come bonus al proprio tiro per colpire in mischia.

Questa creatura color rame sembra un uccello rapace giocattolo, con ali meccaniche e un becco stranamente scintillante.

I guardiani scintilla sono uccelli meccanici che lanciano scintille contro chiunque minacci il loro padrone.

I guardiani scintilla sono il tipo più basilare di famiglio guardiano. Generalmente volano in cerchio sopra il padrone, emettendo scintille dal becco contro i nemici. Se non sta eseguendo un compito specifico per il padrone, un guardiano scintilla vola nelle vicinanze, pronto a difendere il padrone con il suo attacco di scintille.

Un guardiano scintilla è della taglia di un usignolo o di un gufo, ma pesa all'incirca 5 kg.

Combattimento

I guardiani scintilla sanno di essere male equipaggiati per il combattimento in mischia. Invece, fanno del loro meglio per rimanere fuori dal raggio di azione dei nemici, lanciando scintille contro di essi dall'alto.

Scintille (Sop): Le scintille del guardiano scintilla hanno un incremento di gittata di 30 metri.

Trovare il padrone (Sop): Indipendentemente dalla distanza, purché sia sullo stesso piano, un guardiano scintilla può trovare il suo padrone.

Costruzione

Un guardiano scintilla è fatto di legno, cuoio e rame. I materiali costano 2.000 mo. Il padrone del guardiano può assemblare il corpo o assoldare qualcun altro per farlo. Creare il corpo richiede una prova di Professione (Ingegnere) con CD 16. Dopo che il corpo è stato modellato, il guardiano scintilla viene animato mediante un esteso rituale magico che richiede un laboratorio o una stanza da lavoro preparati in modo speciale, simile al laboratorio di un alchimista e che costa 500 mo per allestirlo. Se il creatore sta costruendo personalmente il corpo della creatura, la costruzione e il rituale possono essere eseguiti insieme.

Si può creare un guardiano scintilla con più di 2 Dadi Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo fa aumentare di 1.000 mo il prezzo di mercato, che aumenta di 5.000 mo anche nel caso in cui la taglia della creatura aumenti a Media, modificando di conseguenza il costo per crearla.

Guardiano scintilla

Livello dell'incantatore: 7°;

Prerequisiti: Creare Costrutti (vedi pagina 304 del Manuale dei Mostri), creazione minerale, fulmine, localizza creatura; Prezzo di mercato: 10.000 mo; Costo di creazione: 7.000 mo + 400 PE.

GUARDIANO GUANTO

Costrutto Piccolo

Dadi Vita: 4d10+10 (32 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadranti)

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 12, coto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+4°

Attacco: Schianno +9° in mischia (1d6+5)

Attacco completo: 2 schianni +9° in mischia (1d6+5)

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

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/6, scurovisione 18 m, guarigione rapida 1, trovare il padrone, visione crepuscolare, accumula incantesimi

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +1

Caratteristiche: For 20, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Piccolo); 9-12 DV (Medio)

* Siccome di solito è un famiglia, un guardiano guanto ha lo stesso bonus di attacco base del padrone.

Questo costrutto torcista ha un tronco a botte e gambe relativamente sottili. Gli avambracci sono massicci pistoni che terminano con guanti d'arme chiodati di dimensioni enormi.

I guardiani guanto sono creati da maghi e stregoni per essere guardie del corpo implacabili e spaventose. Eseguono alla perfezione questo compito; peccano a pugnhi chiunque si metta sulla strada del loro padrone.

I guardiani guanto possono gestire piani tattici dettagliati, turni di sentinella e simili compiti. A meno che non gli venga ordinato diversamente, un guardiano guanto concentra i suoi attacchi su chiunque tenti di attaccare il padrone.

Un guardiano guanto è alto all'incirca 1,2 metri e pesa più di 100 kg.

Combattimento

I guardiani guanti non sono molto ingegnosi. Semplicemente si muovono adiacenti ai loro nemici e iniziano a martellarli con i loro pugnhi immensi.

Trovare il padrone (Sop): Indipendentemente dalla distanza, purché sia sullo stesso piano, un guardiano guanto può trovare il suo padrone.

Accumula incantesimi (Mag): Un guardiano guanto può immagazzinare un incantesimo di 2° livello o inferiore



Guardiano guanto

che sia in esso lanciato da un'incantesimo quando gli viene ordinato o quando si verifica una situazione predeterminata. Una volta che è stato usato questo incantesimo, può immagazzinare un altro incantesimo (o lo stesso incantesimo).

Costruzione

Un guardiano guanto è fatto di otone, pietra e acciaio. I materiali costano 3.000 mo. Il padrone del guardiano può assemblare il corpo o assoldare qualcun altro per farlo. Creare il corpo richiede una prova di Professione (ingegnere) con CD 16. Dopo che il corpo è stato modellato, il guardiano guanto viene animato mediante un esteso rituale magico che richiede un laboratorio o una stanza da lavoro preparati in modo speciale, simile al laboratorio di un alchimista e che costa 500 mo per allestirlo. Se il creatore sta costruendo personalmente il corpo della creatura, la costruzione e il rituale possono essere eseguiti insieme.

Si può creare un guardiano guanto con più di 4 Dadi Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo fa aumentare di 2.000 mo il prezzo di mercato, che aumenta di 10.000 mo anche nel caso in cui la taglia della creatura aumenti a Media, modificando di conseguenza il costo per crearla.

Livello dell'incantatore: 9°; Prerequisiti: Creare Costrutti (vedi pagina 304 del Manuale dei Mostri), fabbricare, localizza creatura, scolpire pietra; Prezzo di mercato: 20.000 mo; Costo di creazione: 11.500 mo + 800 PE.

GUARDIANO LAMA

Costrutto Medio

Dadi Vita: 8d10+20 (64 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadranti)

Classe Armatura: 20 (+10 naturale), contatto 10, coto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+13°

Attacco: Artiglio +13° in mischia (1d6+7)

Attacco completo: 2 artigli +13° in mischia (1d6+7)

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

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 5/6, scurovisione 18 m, guarigione rapida 1, trovare il padrone, guardia, visione crepuscolare, accumula incantesimi

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +2

Caratteristiche: For 24, Des 10, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6
Tessero: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale
Razamento: 9-13 DV (Medio); 14-24 DV (Grande)
Siccome di solito è un famiglia, un guardiano lama ha lo stesso bonus di attacco base del padrone.

Questa creatura di metallo dalla forma umana è coperta di chiodature. Dove dovrebbero esserci le mani vi sono invece due lame rotanti.

Quando vengono creati, i guardiani lama sono legati per sempre ai loro padroni con un legame da famiglia. A differenza dell'assistenza generale che forniscono molti famigli, i guardiani lama esistono solo per combattere al posto dei loro padroni.

Un guardiano lama è in grado di eseguire compiti complessi che riguardano in qualche modo il combattimento. Se non sta eseguendo un ordine specifico, rimane vicino al padrone, attaccando chiunque provi ad attaccarlo.

Un guardiano lama è alto all'incirca 1,8 metri e pesa più di 200 kg.

Combattimento

I guardiani lama sono combattenti implacabili, che colpiscono i nemici con le loro braccia-lame rotanti e nemmeno si allontanano dai loro padroni.

Trovare il padrone (Sop): Indipendentemente dalla distanza, purché sia sullo stesso piano, un guardiano lama può trovare il suo padrone.

Guardia (Str): Un guardiano lama si muove rapidamente per difendere il padrone al suo fianco, bloccando i colpi e distruggendo i nemici. Tutti gli attacchi contro il padrone subiscono una penalità di -2 se il guardiano lama è adiacente.

Acumula incantesimi (Mag): Un guardiano lama può immagazzinare un incantesimo di 3° livello o inferiore che sia in esso lanciato da un'altra creatura.

Una questo incantesimo quando gli viene ordinato o quando si verifica una situazione predefinita. Una volta che è stato usato questo incantesimo, può immagazzinare un altro incantesimo (o lo stesso incantesimo).

Costruzione

Un guardiano lama è fatto di legno, argento, pietra e acciaio. I materiali costano 4.000 ma. Il padrone del guardiano può assemblare il corpo o assoldare qualcun altro per farlo. Creare il corpo richiede una prova di Professione (ingegnere) con CD 16. Dopo che il corpo è stato modellato, il guardiano gatto viene animato mediante un esteso rituale magico che richiede un laboratorio o una stanza da lavoro preparati in modo speciale, simile al laboratorio di un alchimista e che costa 500 mo per allestirlo. Se il creatore sta costruendo personalmente il corpo della creatura, la costruzione e il rituale possono essere eseguiti insieme.

Si può creare un guardiano lama con più di 8 Dadi Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo fa aumentare di 3.000 mo il prezzo di mercato, che aumenta di 15.000 mo anche nel caso in cui la taglia della creatura aumenti a Grande, modificando di conseguenza il costo per crearla.

Livello dell'incantatore: 11; Prerequisiti: Creare Costrutti (vedi pagina 304 del Manuale dei Mostri), fabbricare, localizza creatura, trasformazione di Tesser; Prezzo di mercato: 30.000 mo; Costo di creazione: 18.000 mo + 1.200 PE.

Guardiano lama



ABILITÀ

Le seguenti descrizioni di abilità completano quelle presentate nel Manuale del Giocatore.

INTRATTENERE (ESERCIZI CON LE ARMI) (CAR)

Il personaggio è molto abile nell'eseguire rapidi movimenti fulminei con un'arma e può mettere in scena un'esibizione che mostri il suo valore in combattimento.

Questa categoria dell'abilità Intrattenere comprende qualsiasi tipo di esibizione con le armi, come far roteare una spada o passare un pugnale da una mano all'altra. Nonostante la denominazione dell'abilità, il personaggio può usarla anche quando è senz'armi per dimostrare difficili tecniche di arti

marziali oppure tecniche di pugilato contro un avversario immaginario.

Prova: A differenza di altre categorie dell'abilità *Intrattenere*, il valore del personaggio con l'arma (indicato dal suo bonus di attacco base) è un fattore importante per quanto sia buona la sua abilità *Intrattenere* (esercizi con le armi). Applicare metà del bonus di attacco base (arrotondando per difetto) come bonus di circostanza alle prove di *Intrattenere* (esercizi con le armi). Si applica anche il modificatore di Carisma, come per qualsiasi prova di *Intrattenere*. Se il personaggio non è competente nell'uso dell'arma che sta usando, subisce una penalità di non competenza -4 alle prove di *Intrattenere* (esercizi con le armi).

Azione: Varie. Se il personaggio si sta esibendo per guadagnare denaro in pubblico, un esercizio con l'arma richiede almeno 4 ore di esibizioni da 20 minuti, con intervalli nel mezzo. Se sta dimostrando la propria abilità o tentando di impressionare la folla in una sfida gladiatoria (vedi Capitolo 4 di questo volume), l'esibizione è un'azione standard.

Ritentare: Sì, ma come per altri usi dell'abilità *Intrattenere*, tentativi successivi dopo un fallimento aumentano la CD della prova di *Intrattenere* di 2 per ogni precedente fallimento.

Speciale: Ciascuno dei seguenti talenti garantisce un bonus di +2 alle relative prove di *Intrattenere* (esercizi con le armi): Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Attacco Turbinante, Combattere con Due Armi, Estrazione Rapida e Mestrìa in Combattimento.

Un bardo non può usare prove di *Intrattenere* (esercizi con le armi) per eseguire le sue capacità di musica bardica (aprire coraggio, affascinare ecc.).

CONOSCENZE

Diverse categorie di conoscenze possono essere utili ad un personaggio marziale.

Prova: In aggiunta alle prove descritte nel *Manuale del Giocatore*, i seguenti aspetti dell'abilità *Conoscenze* possono dimostrarsi utili.

Architettura e ingegneria: Se il personaggio ha una buona posizione di vantaggio per osservare una roccaforte nemica, una prova di *Conoscenze* (architettura e ingegneria) con CD 20 rivela un punto debole delle difese. Per ogni 5 punti con cui il risultato della prova supera la CD, il DM può fornire al personaggio un altro suggerimento strategico per assaltare la fortezza. Se ha una mappa accurata della roccaforte, il personaggio ottiene un bonus di circostanza +5 alla prova.

Locale: Una prova di *Conoscenze* (locali) con CD 10 è sufficiente per identificare un'unità militare o una famiglia nobile dalla sua heraldica, se l'unità o la famiglia provengono dall'area locale. Una prova di *Conoscenze* (nobiltà e regalità) è richiesta per identificare l'araldica di terre lontane.

Nobiltà e regalità: Una prova di *Conoscenze* (nobiltà e regalità) suggerisce al personaggio qualcosa sull'araldica di terre lontane. Una prova con CD 25 gli dice da quale parte del mondo (fino alla provincia o città) proviene un'insegna araldica. Una prova con CD 30 gli dice il nome dell'unità militare o della famiglia nobile.

Storia: Con una prova effettuata con successo di *Conoscenze* (storia) con CD 15, il personaggio viene a sapere i fondamenti di come un esercito particolare si organizza. Ad esempio, una prova riuscita rivela che i bugbear includono uno sciamano in ogni plotone di 20 soldati, oppure che gli elfi generali spesso cavalcano con la cavalleria.

Se si trova sopra o vicino a un campo di battaglia storico, il personaggio può ricordare i dettagli della battaglia ivi combattuta con una prova di *Conoscenze* (storia) con CD 20. Viene a sapere, ad esempio, che i nani delle Colline di Ottare hanno sconfitto le orde di orchi dando inizio a una valanga sulle colline a sinistra, e che la maggior parte degli orchi sopravvissuti si sono ritirati nei tunnel di lava da qualche parte più avanti.

Azione: Generalmente nessuna. In molti casi, effettuare una prova di *Conoscenze* non richiede un'azione: semplicemente il personaggio sa la risposta oppure no.

Ritentare: No. La prova rappresenta ciò che sa il personaggio, e riflettere una seconda volta su un certo argomento non permette di sapere qualcosa che non si è mai appreso.

Sinergia: Non ci sono bonus per una specifica sinergia di abilità per le prove di *Conoscenze* descritte sopra, ma il *Manuale del Giocatore* descrive molti bonus che si applicano all'abilità *Conoscenze* in generale.

Senza addestramento: Una prova di *Conoscenze* senza addestramento è semplicemente una prova di *Intelligenza*. Senza un reale addestramento, il personaggio sa solo le conoscenze comuni (CD 10 o meno).



RAPIDITÀ DI MANO

Se il personaggio nasconde in mano un pugnale durante il combattimento, può sorprendere l'avversario quando lo fa riapparire improvvisamente.

Prova: Perché questa tecnica funzioni, il personaggio deve essere armato con un pugnale, deve avere il talento *Estrazione Rapida* e non deve avere nulla nella mano secondaria. Deve combattere contro lo stesso nemico per almeno 2 round consecutivi per fare in modo che l'avversario si abitui all'idea che il personaggio non ha niente nella mano secondaria. All'inizio del proprio turno nel terzo round, il personaggio effettua una prova di *Rapidità di Mano* contrapposta alla prova di *Osservare* dell'avversario. Se il personaggio ha successo, il nemico è considerato colto alla sprovvista per il successivo attacco singolo che il personaggio compie con il pugnale.

Azione: A differenza di altri usi dell'abilità *Rapidità di Mano*, nascondere il pugnale nella mano è un'azione gratuita poiché il personaggio ha il talento *Estrazione Rapida*.

Ritentare: No. Che la prova di *Rapidità di Mano* abbia o meno successo, nessun nemico ricadrà nello stesso inganno due volte nello stesso combattimento.

Speciale: Se ha il talento *Mano lesta*, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di *Rapidità di Mano*.

Sinergia: Se ha 5 gradi o più nell'abilità *Raggiante*, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di *Rapidità di Mano*.



Molte saghe fantasy sono stracolme di massicci eserciti che si spargono all'orizzonte, scontrandosi in battaglie che coinvolgono decine di migliaia di soldati. Il gioco di D&D è incentrato su piccoli gruppi di personaggi, ma queste grandiose battaglie possono rappresentare un esaltante retroscena per le avventure. I personaggi di basso livello potrebbero essere soldati di fanteria, che affrontano un'orda di orchi determinati a saccheggiare e bruciare le terre più civilizzate. I personaggi di livello da medico ad alto potrebbero essere reparti d'élite e truppe d'assalto, che intraprendono missioni dietro le linee nemiche per catturare o distruggere installazioni chiave. Siccome il campo di battaglia è un posto turbolento, i personaggi possono essere spinti in nuove situazioni e nuovi pericoli senza preavviso.

Se il DM progetta di mettere l'arte della guerra al centro del suo gioco di D&D oppure di renderla un'occasionale digressione, deve decidere come è una grande battaglia nella sua campagna.

DUE VISIONI DELL'ARTE DELLA GUERRA FANTASY

Il gioco di D&D è chiaramente radicato nella tradizione guerresca medievale. I soldati indossano cotte di maglia o armature di piastre, e impugnano armi quali spade e archi. I cavalieri galoppavano attraverso il campo di battaglia sui cavalli e le catapulte bombardano le mura del castello. Però, la presenza di creature fantastiche e della magia suggerisce un genere più moderno di arte della guerra, in cui le crea-

ture volanti forniscono sostegno aereo; i soldati sfruttano la mimetizzazione o la magia per nascondersi ai nemici, e gli incantesimi che colpiscono una grande area devastano gruppi di truppe.

È utile pensare all'arte della guerra di D&D come a una continuazione dell'arte della guerra medievale stocata da un lato e della guerra moderna dall'altro lato. Prima di portare il gioco di D&D sul campo di battaglia, bisogna decidere da quale lato della continuazione si vogliono porre le proprie battaglie.

ARTE DELLA GUERRA STORICA

Gli eserciti medievali marciavano in ranghi e file per una semplice ragione. In un mondo senza radio, mappe accurate e sistemi di posizionamento globali, marciare in un gruppo organizzato era il solo modo di assicurarsi che ogni soldato raggiungesse il campo di battaglia e seguisse gli ordini una volta arrivato. Nel mezzo del tumulto della battaglia, i soldati dovevano essere in grado di sentire gli ordini urlati dei loro comandanti, quindi non potevano disperdersi molto.

Siccome gli eserciti storici marciavano in righe e colonne, ottenere copertura od occultamento era praticamente impossibile. I campi di battaglia spesso erano grandi pianure, poiché solo in questi posti ogni generale poteva rimanere in contatto con le unità dell'armata. La mimetizzazione non era possibile, quindi gli eserciti indossavano uniformi colorate e portavano gli stendardi per identificare le loro unità per facile-

tare la distinzione tra nemico e amico. I generali inviavano messaggeri con nuovi ordini alle unità, e siccome le unità erano facili da identificare e raggiungere, quegli ordini con ogni probabilità raggiungevano i comandanti subordinati. Le catapulte erano le uniche armi di artiglieria e si vedevano raramente se non durante gli assedi dei castelli. La cavalleria a cavallo era una forza potente sul campo di battaglia, perché poteva raggiungere velocemente le zone critiche. Le alte mura e le feritoie di un castello fornivano un'eccellente protezione per l'esercito che difendeva; un assedio contro una roccaforte ben rifornita poteva durare anni.

Il più grosso vantaggio di una guerra storica è che sembra propriamente epica, con file e file di soldati dal viso feroce che marciano in formazione serrata contro il nemico. Castelli e cavalieri sono al centro delle battaglie nella tradizione medievale, e le tattiche dell'unità rispettano le difficoltà di comunicazione, navigazione e comando.

La guerra storica non sempre interagisce bene con la magia o i mostri. Una singola palla di fuoco può devastare grandi gruppi di truppe in marcia, e mostri con alto GS possono avanzare attraverso colonne dopo colonne di soldati di fanteria con impunità. I castelli tradizionali sono difficili da difendere contro nemici che possono volare o teletrasportarsi.

Se si vuole che le proprie battaglie di D&D comprendano un forte elemento storico, bisogna utilizzare talenti quali *Combattere in Falange* e *Resistere alla Carica* per incrementare l'efficacia dei soldati in formazione. Fare in modo che i soldati si preparino a incantesimi che influenzano una grande area assottigliando le loro file con manovre di dispersione (vedi "Tattiche storiche", sotto). Rendere raro sul campo di battaglia le creature volanti e i mostri con capacità magiche.

Tattiche storiche

I soldati che marciano in file e colonne generalmente impiegano le seguenti tecniche per incrementare la loro efficacia sul campo di battaglia.

Raffica di frecce: Se almeno dieci arcieri sono in un gruppo contiguo (ognuno adiacente ad almeno un altro), possono scaricare un'ala raffica arcuata di frecce come azione di round completo. Invece che mirare ad un bersaglio specifico, concentrano le loro frecce in un'area specifica, nella speranza di colpire qualunque cosa vi sia. Siccome tirano formando un arco tanto alto, possono ignorare qualsiasi occultamento e copertura che non sia essenzialmente un tetto.

Il comandante degli arcieri (generalmente un ufficiale o soldato veterano) effettua uno speciale tiro per colpire usando solo il proprio bonus di attacco base, modificatore di Intelligenza e penalità all'incremento di gittata. Se l'attacco colpisce, le frecce atterrano nei quadrati bersaglio, che devono avere la stessa forma degli arcieri nel gruppo. Ad esempio, se due file di cinque arcieri ciascuna colpiscono con una raffica di frecce, le frecce atterrano in un'area di due quadrati per cinque quadrati.

Se la raffica di frecce manca il bersaglio voluto, atterra comunque da qualche parte. Fare riferimento al diagramma a pagina 156 del *Manuale del Giocatore* per determinare la traiettoria errata dell'attacco.

Qualsiasi creatura in un quadrato in cui atterra una freccia deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o subire i danni della freccia. Siccome ogni freccia con-

suma molta della sua energia a raggiungere il punto più alto della sua traiettoria, non si applica il bonus di Forza dell'arciere al tiro per i danni neppure se l'arciere sta impugnando un arco composito.

Preparare contro una carica: Un'alabarda, una lancia, una lancia lunga, un tridente o un urgrosh nanico può essere preparato contro una carica come azione preparata. Se un nemico alla carica entra in un quadrato minacciato, il soldato che si è preparato contro la carica compie un attacco (con il nemico alla carica che subisce una penalità di -2 alla CA) che infligge danni raddoppiati con un colpo messo a segno. Se un nemico non alla carica entra in un quadrato minacciato, il soldato che si è preparato contro la carica può comunque compiere un attacco ma non infliggerà danni raddoppiati.

Una formazione può avere lance, tridenti, alabarde o urgrosh nanici in prima linea e lance lunghe (che hanno una portata) in seconda linea per avere una doppia copertura nei quadrati appena di fronte alla formazione. In tal caso, le creature che caricano ottengono un bonus di +4 alla Classe Armatura contro le lance lunghe in seconda linea poiché i soldati in prima linea forniscono copertura alle creature alla carica.

Falange: Una formazione di soldati che avanzano sotto una grangine di attacchi a distanza può sollevare i propri scudi per proteggersi a spesa della velocità e della capacità di attacco. Per farlo, tutti i soldati compiono l'azione di difesa totale (vedi pagina 142 del *Manuale del Giocatore*). I soldati sul lato esterno della formazione ottengono un bonus di +4 alla Classe Armatura e quelli all'interno ottengono un bonus di +8 (+4 per la difesa totale e +4 per la copertura che i loro compagni forniscono).

Dispersersi: Se i soldati in formazione di ranghi e file sono preoccupati per gli incantesimi che hanno effetto su una grande area, a volte avanzano alla loro velocità ad ogni round, poi preparano un'azione allo scopo di disperdersi se sentono l'ordine di farlo. Il comandante, e talvolta gli esploratori spiegati davanti alla formazione, possono preparare un'azione per dare l'ordine di disperdersi se vedono un incantesimo o un mostro che potrebbe essere sul punto di usare un tale incantesimo.

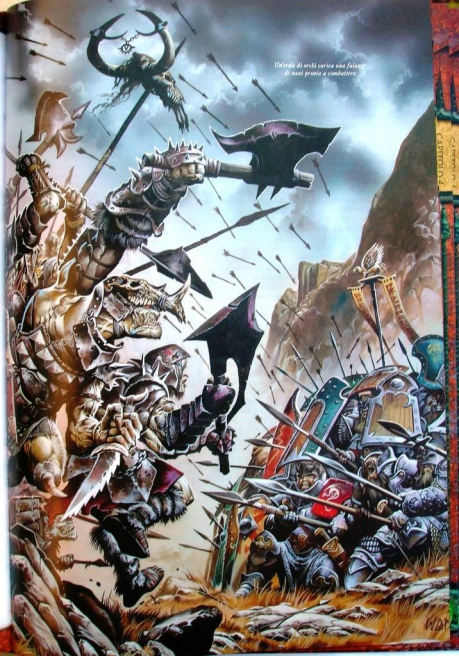
Quando una formazione si disperde, i soldati sul perimetro compiono un singolo movimento lontano dal centro della formazione, e tutti gli altri si muovono in uno spazio non adiacente a nessun altro soldato. Questa dispersione può aiutare a ridurre i caduti per una palla di fuoco, tempesta di ghiaccio o un altro incantesimo che ha effetto su una grande area.

Questa tattica è efficace, ma ha un costo: la formazione non può muoversi al doppio della sua velocità ogni round. Questo svantaggio può esporre la formazione a un pericolo maggiore, da parte di attacchi a distanza oppure di attacchi in mischia compiuti da nemici che raggiungono i soldati.

ARTE DELLA GUERRA DI ISPIRAZIONE MODERNA

Non è difficile immaginare un diverso modo di muovere guerra. Sostituendo la tecnologia con la magia e i mostri, gli eserciti di D&D possono sfruttare tattiche e tecniche che non sarebbero fuori posto su un campo di battaglia del XXI secolo. Una banda di elfi ranger potrebbe zigzagare tra le file di alberi al margine della foresta, in cerca di occultamento e copertura in mezzo ad essi. Ogni squadra di soldati potrebbe avere un chierico che funga da medico, un ladro da cecchino

*Un'orda di orchi carica una falange
di nani pronta a combattere.*



e uno stregone da artiglieria di supporto con i fulmini. I dragli possono scendere pattuglie aeree da combattimento. I mostri che si teletrasportano fungono da paracadutisti, che compaiono improvvisamente dietro alle linee nemiche e si impossessano di importanti obiettivi. Gli incantesimi vento sussurrante e messaggio possono servire per comunicazioni istantanee tra i comandanti sul campo di battaglia.

I mostri potenti e la magia dominano il campo di battaglia di ispirazione moderna. I giganti e gli altri mostri grossi sono l'equivalente di D&D dei carri armati: veloci, spaventosi e costruiti per assorbire parecchi danni. I soldati di fanteria di basso livello tendono a trincerarsi, affidandosi alla copertura e all'occultamento per proteggersi. I soldati di fanteria si disperdono anche più ampiamente e usano attacchi a distanza più spesso; nemmeno cinquanta combattenti di 1° livello possono sconfiggere un gigante in mischia, ma possono abbatterlo con le frecce, e se sono spargati, il gigante non ne ucciderà più di due o tre ogni round.

I castelli e le altre roccaforti sono più difficili da difendere, in particolare contro un nemico che può volare, teletrasportarsi o usare la magia per trasformare le mura della fortezza in fango. Di conseguenza, le roccaforti sotterranee (i dungeon, in altre parole) sono popolari, perché non possono essere attaccate dall'alto, e i nemici che non ne conoscono la disposizione non possono teletrasportarsi all'interno.

Il vantaggio della guerra di ispirazione moderna è che i giocatori la conoscono meglio, e che ricompensa le tattiche intelligenti e gli strumenti che hanno a disposizione i personaggi di livello da medio ad alto. Il Dungeon Master può trarre materiale da innumerevoli film di guerra e battaglie di vita reale per le idee delle sue avventure. Il combattimento ha una enorme varietà poiché la guerra comprende mostri fantastici e potenti incantesimi.

La guerra di ispirazione moderna può essere decisamente letale per i personaggi di livello basso perché il campo di battaglia è pieno di mostri potenti e magia. Una singola palla di fuoco che infligge 56 danni uccide praticamente ogni personaggio di 1° livello, così come un gigante del gelo che sparge devastazione nelle prime fila. Una battaglia di ispirazione moderna manca anche di parte della maestosità di una battaglia di impostazione storica. Per un osservatore, il campo di battaglia di ispirazione moderna è un luogo apparentemente vuoto; ognuno è trincerato o si nasconde, poiché rimanere all'aperto rende bersagli invitanti.

Tattiche di ispirazione moderna

Magia, mostri e personaggi di alto livello possono combinarsi in tutti i tipi di metodi astuti sul campo di battaglia. Le seguenti tattiche sono rappresentative dell'arte della guerra in una battaglia fantasy in stile moderno.

Perlustrazione aerea: Le aquile giganti hanno un modificatore di Osservare di +15, quindi diventano eccellenti esploratori, girando in tondo sul campo di battaglia a grande altitudine per osservare i movimenti delle truppe. Un'quila gigante può volare più alta di 90 metri e avere comunque ottime possibilità di scorgere una creatura Enorme (o 10 creature Medie che si muovono come unità). A meno che le creature a terra non stiano specificatamente osservando il cielo per cercare l'quila gigante, è necessaria una prova di Osservare con CD 26 per notare l'quila a quella altezza.

Medicina clericale: Alla metà del prezzo di un'armatura completa di piastre, un chierico di 1° livello può essere equipaggiato con una bacchetta di cura ferite leggera a piena carica. Un chierico simile generalmente prepara benedizione (da usare prima della battaglia), santuario e scudo entropico (da mantenersi al sicuro mentre corre, con la bacchetta in mano, da un soldato ferito all'altro).

Artiglieria di supporto: Una squadra di fanteria spesso comprende uno o più incantatori che possono far pesare in battaglia una poenenza di fuoco arcana. Uno stregone di 4° livello, ad esempio, può lanciare quattro incantesimi raggio rovente e avere di riserva molti incantesimi armatura magica e scudo per proteggerli. Bisognerebbe equipaggiarlo con una bacchetta di dardi incantati (750 mo) e tre pergamene con palla di fuoco (375 mo ciascuna), per avere l'equivalente magico di una mitragliatrice e di un lanciarazzi... e costa meno equipaggiare lo stregone di un tipico cavaliere.

Truppe specializzate: I sahuagin sono ottimi marinai; possono creare una testa di sbarco in territorio nemico nuotando a riva di notte e massacrando la guardia costiera, e possono assaltare una nave ancorata, attaccando l'equipaggio o semplicemente spingendolo fuori bordo perché sia divorato dagli squali in attesa. I barghest possono sfruttare porta dimensionale una volta al giorno per muoversi istantaneamente fino a 192 metri e sono efficaci segugi, quindi possono fungere in qualche modo da paracadutisti e impadronirsi di obiettivi chiave in anticipo rispetto al grosso dell'esercito.

Guerra lampo: Con una velocità di 15 metri, i lupi invernali sono veloci come tutti tranne che i cavalli più rapidi. Hanno un forte attacco in mischia e un'arma a soffio efficace contro truppe ammassate, quindi i lupi invernali possono spesso creare un varco in una linea difensiva che le truppe più lente possono poi sfruttare.

Dietro le linee nemiche: Una squadra di bardi di 4° livello può facilmente infiltrarsi dietro le linee nemiche usando invisibilità o alterare se stesso (forse insieme a prove di Camuffare, Diplomazia e Raggiare). Una volta nella retroguardia nemica, possono usare individuazione dei preseri o suggestione per raccogliere informazioni e un incantesimo animale messaggero per riferire quello che hanno appreso al quartier generale.

CAMPAGNA MERCENARIA

Le campagne di D&D tradizionali presentano principalmente avventure localizzate. Generalmente i PG esplorano un dungeon, combattono contro le creature malvagie che vi trovano, e riportano i tesori alla civiltà. È anche possibile creare un'intera campagna intorno al PG come parte di una più grande organizzazione militare. Invece che esplorare i dungeon, combattono il nemico sul campo di battaglia, intraprendendo missioni pericolose che potrebbero significare la vittoria o la sconfitta dell'intero esercito.

Molte di queste campagne vedono i personaggi come parte di una compagnia mercenaria o di un'organizzazione di guerriglia piuttosto che come parte di un esercito regolare, poiché è più facile immaginare che a uno stregone umano, due nani guerrieri/ladri e un mezzelfo druido sia assegnata la stessa missione in un'organizzazione militare che ricompensa in modo flessibile. I personaggi di basso livello iniziano come

soldati di fanteria e diventano specialisti man mano che crescono di livello. Alla fine, possono diventare un'unità d'élite, guadagnando l'ammirazione dei loro compagni e ispirando timore nei nemici. Alcuni PG potrebbero salire nei ranghi per avere un esercito ai loro ordini.

Una campagna mercenaria è una buona scelta se i propri giocatori apprezzano le sfide tattiche che offre il combattimento di D&D. Questo promette parecchia azione e pericolo, e i giocatori non manca mai un bel combattimento. I giocatori spesso amano pianificare le loro operazioni militari, per poi vederle realizzate sul campo di battaglia. I PG di solito sanno chi sono i cattivi e dove possono trovarli. Molti giocatori apprezzano le ricompense che vanno oltre un miglior equipaggiamento e i punti esperienza, nella speranza di guadagnare gradi superiori, nomine a unità migliori e medaglie al valore e per la vittoria.

Non è necessario modificare molto del proprio gioco di D&D, l'uso della parola "campagna" nel gioco per descrivere una serie di avventure collegate ha le sue radici nei giochi di guerra e nella storia militare. Il combattimento è fondamentale per le regole di gioco. Il sistema del Grado di Sfida funziona altrettanto bene sul campo di battaglia di quanto non faccia nel dungeon. Tuttavia, vi sono alcune differenze tra una campagna mercenaria e una tradizionale.

Chiarezza di intenti: Molti DM devolvono parecchio tempo a sviluppare agguati per i personaggi allo scopo di attirare i PG in un'avventura e convincerli a rischiare. In una campagna mercenaria, i PG sanno che sono pagati per combattere. In breve, il DM non ha bisogno di convincere i personaggi a scendere sul campo di battaglia, perché sono già lì e sanno cosa ci si aspetta da loro.

Seguire gli ordini: È facile iniziare un'avventura in una campagna mercenaria semplicemente con un ufficiale superiore che si presenta e ordina ai PG di andare in battaglia. Ma alcuni giocatori si irritano se devono seguire ordini dettagliati poiché non possono pianificare loro stessi l'operazione, mentre altri si aspettano che il PNG al comando diriga ogni loro singola azione. Le avventure funzionano al meglio se l'ufficiale superiore semplicemente identifica l'obiettivo, come ad esempio "conquistare quella roccaforte" oppure "difendere quella collina", lasciando ai PG i dettagli della missione. Questa flessibilità nelle missioni è un altro motivo per cui organizzazioni meno formali come le compagnie mercenarie sono una buona scelta per i PG.

Il DM non dovrebbe costringere i personaggi a seguire servilmente gli ordini. Le conseguenze per aver disobbedito a un ordine dovrebbero essere adeguate alle circostanze e all'importanza dell'ordine in primo luogo, a meno che il DM non abbia una ragione particolare per essere severo o indulgente. I personaggi non sono riusciti a conquistare la collina perché due dei quattro PG erano gravemente feriti? Molti comandanti la considerano una missione fallita e non insistono. I PG si sono teletrasportati nella città per fare compere quando avrebbero dovuto difendere le mura del castello? Il comandante allora deve escogitare una punizione adeguata.

La guerra ha il proprio ritmo: Quando i PG esplorano un dungeon, sono liberi di andarsene quando sono feriti, riposare per qualche giorno e ritornare sui loro passi. Quando i personaggi intraprendono una missione militare, altre unità (e potenzialmente l'intero esercito) potrebbero dipendere dal

raggiungimento dell'obiettivo da parte dei personaggi in un certo momento. L'incalzare del tempo rende più difficile il lavoro dei PG, ma essere "in tempo" può aggiungere urgenza ed esaltazione all'avventura. L'incalzare del tempo è una sfida come qualsiasi altra, e il DM dovrebbe tenerne conto quando progetta un'avventura militare.

Viceversa, molte guerre sono interrotte da momenti di calma nel combattimento mentre gli eserciti si riorganizzano per l'operazione successiva, addestrano nuovi soldati e attendono una mossa del nemico. Includendo alcuni momenti di quiete durante una guerra, il DM può dare ai PG tempo per creare oggetti magici e compiere ricerche per gli incantesimi senza avere la sensazione di perdersi qualcosa.

Dietro c'è l'esercito: Siccome ai PG vengono assegnate missioni con scadenze, hanno meno libertà di quanta non ne avrebbero in una campagna tradizionale. Dal momento che sono parte di una grande organizzazione, possono fare affidamento su molto più sostegno di quanto non abbia a disposizione una piccola banda di scavatori di dungeon. Se la missione dei PG è importante, i comandanti astuti devolvono maggiori risorse per essa.

I PNG sono spesso assegnati per assistere i PG. Un chierico potrebbe fungere da medico, oppure un ranger da guida ed esploratore. Forse un drago fornisce sostegno aereo per una missione, o un gruppo di gnomi illusionisti distrae il nemico prima dell'attacco dei PG. Ai PG potrebbero anche essere forniti equipaggiamento o incantesimi importanti per la loro missione. A PG di livello medio che affrontano un esercito di progenie vampiriche potrebbero essere fornite temporaneamente mazze della distruzione. Personaggi di basso livello a cui è stato chiesto di introdursi furtivamente in un avamposto nemico potrebbero avere incantesimi invisibilità estesi lanciati su di loro prima che si muovano.

Anche se ai personaggi non è stato assegnato alcun aiuto extra per la loro missione, potrebbero essere in grado di ottenere assistenza nel bel mezzo della battaglia se i loro piani vanno storti. Se i PG vengono bloccati al limite della foresta, un messaggio di vento sussurrante rimandato indietro al quartier generale può richiedere che un'altra unità bombardi il nemico con pietre da catapulte.

Il grado conta, fino a un certo punto: È naturale che man mano che i personaggi guadagnano esperienza e livelli, aumenta anche il loro status militare. Le promozioni possono essere un'efficace ricompensa extra per il riuscito completamento di una missione, e i giocatori generalmente apprezzano i privilegi del grado... anche semplici cose come l'essere salutato dai PNG.

Problemi di grado e autorità possono rendere il gioco meno divertente se non sono gestiti con attenzione. Alcuni giocatori di PG di alto livello potrebbero risentire del prendere ordini da ufficiali superiori che chiaramente non sono così potenti personalmente come lo sono loro. Il DM può minimizzare il problema se i generali indicano vaghi obiettivi quali "distruzione e rifornimenti per l'esercito di gnoll" e lasciano che siano i PG a escogitare come riuscirci. Dal punto di vista dei generali, hanno tutte le ragioni per trattare i PG di alto livello con precauzione, finché ottengono dei risultati.

Il grado potrebbe anche creare discordia se alcuni PG finiscono a comandare altri PG. Finché il PG di più alto livello si consulta con gli altri PG e non impone il proprio grado,

questa situazione non ha bisogno di diventare un problema. Tuttavia, se un giocatore pensa di poter comandare gli altri giocatori a proprio piacimento, quella è una ricetta per i guai al tavolo di gioco. Il modo più semplice per evitare questo problema, naturalmente, è di mantenere tutti i PG con lo stesso grado. Finché i giocatori si controllano e non abusano della loro autorità con gli altri giocatori, una differenza di grado non sarà un problema.

I PNG, naturalmente, fanno eccezione. Molti giocatori provano grande gioia nel comandare i PNG e urlare come sergenti istruttori. Dare ai PG quell'autorità è una parte importante in una campagna mercenaria, poiché sottolinea che chiunque nell'esercito (sia PG che PNG) sta giocando con le stesse regole. È più probabile che i giocatori accettino gli ordini quando vedono che i PNG prendono ordini da loro.

I PG cambiano il corso della battaglia: Una piccola banda di personaggi di 1° livello non può cambiare l'esito di una battaglia in cui sono coinvolti migliaia di combattenti. Se è una banda di personaggi di 15° livello, allora la storia è diversa. Il guerriero può avanzare in battaglia contro dozzine di avversari di basso livello con impunità, il ladro può introdursi furtivamente senza sforzo nel quartier generale nemico ed eliminare i comandanti, e il chierico e il mago possono far piovere fuoco dal cielo e rendere invisibile un'intera compagnia.

Mentre i loro personaggi aumentano di livello, i giocatori si aspettano sempre più che i loro sforzi siano riflessi nell'esito generale della battaglia, se non della guerra. Ovviamente non è realistico far terminare una battaglia in cui sono coin-

volte migliaia di creature, di cui solo quattro sono PG. Nel momento in cui i personaggi raggiungono i livelli intermedi, il DM dovrebbe fare in modo che il successo o il fallimento dei PG abbia un certo impatto sul maggiore sforzo bellico almeno in parte.

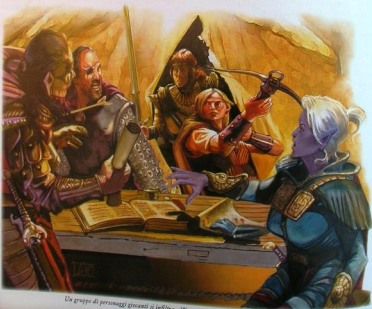
Un modo semplice per il DM per far sì che i PG influenzino la battaglia nel suo insieme è di assegnare loro una missione importante. Successivamente il DM sviluppa un elenco di sei possibili esiti e lascia che il relativo successo o fallimento dei giocatori determini quale si verifichi in realtà.

Ad esempio, diciamo che la missione dei PG durante una battaglia che sta per cominciare è di infiltrarsi negli scaglioni di retroguardia del nemico e attaccare il quartier generale nemico. I possibili esiti potrebbero essere questi:

1. I PG uccidono o catturano i comandanti nemici: Il fianco sud dell'esercito nemico crolla, e deve ritirarsi oltre il fiume con gravi perdite. I comandanti catturati rivelano piani importanti, che i personaggi possono ostacolare in una successiva avventura.

2. I PG costringono i comandanti nemici ad abbandonare il Quartier Generale: Il fianco sud dell'esercito nemico perde contatto con il resto dell'esercito perché il suo comandante è stato eliminato. Circondate, le unità che formano il fianco sud dell'esercito subiscono gravi perdite o si arrendono. Il resto dell'esercito nemico vacilla, ma per ora mantiene la propria posizione.

3. I PG scontrano con i comandanti nemici ma non conquistano il Quartier Generale: L'esercito nemico avanza, ad eccezione del fianco sud, che non riceve l'ordine di farlo poiché i suoi comandanti sono impegnati a combattere con i PG. L'esercito



Un gruppo di personaggi giocanti si infiltra all'interno di una tenda piena di comandanti nemici.

TABELLA 4-1: MISSIONI

d%	Ordini
01-05	Conquistare e tenere una configurazione territoriale (come una collina, un guado o un passo di montagna).
06-10	Respingere i nemici che tengono una configurazione territoriale.
11-15	Perilustrare una configurazione territoriale.
16-20	Difendere una configurazione territoriale.
21-25	Conquistare e tenere una struttura difensiva (come un muro, una trincea o una roccaforte).
26-30	Distruggere una struttura difensiva.
31-35	Perilustrare una struttura difensiva.
36-40	Difendere una struttura difensiva.
41-45	Interrompere il sistema di rifornimento nemico (come carovane o armerie).
46-50	Sorvegliare il sistema di rifornimento amico.
51-55	Consegnare rifornimenti a unità amiche.
56-60	Attaccare strutture di comando nemiche (come il Quartier Generale, ufficiali o comunicazioni).
61-65	Sorvegliare strutture di comando amiche.
66-70	Portare ordini a unità amiche.
71-75	Pattugliare un'area specifica.
76-80	Attaccare una specifica unità nemica.
81-85	Salvare un'unità amica in difficoltà.
86-90	Fornire diversivo per un'altra missione.
91-95	Eseguire doveri non militanti (addestramento, reclutamento, guardia d'onore ecc.).
96-100	Recarsi a una differente parte del fronte.

Il nemico vince per quel giorno, ma è sparpagliato e vulnerabile al contrattacco.

I PG non riescono a raggiungere il Quartier Generale ma distruggono la retroguardia nemica: l'esercito nemico vince per quel giorno, conquistando qualche territorio ma senza spingersi in avanti. Invece, si riposa, si riorganizza e inizia a pianificare la mossa successiva.

I PG non riescono a raggiungere la retroguardia nemica: l'esercito dei PG si ritira a mezzogiorno e l'esercito nemico cattura o circonda alcune unità. I PG potrebbero ricevere ordini di tentare un salvataggio.

I PG sono catturati o bloccati in territorio nemico: l'esercito nemico avanza rapidamente, sfruttando i buchi più grandi nelle linee dell'esercito dei PG. I PG devono districarsi dalla loro situazione disperata e raggiungere il territorio amico prima del prossimo assalto principale.

Anche se l'elenco di opzioni mette in parallelo il successo dei PG con il successo dell'esercito, questo non dovrebbe sempre essere il caso. A volte l'esercito dei PG perde uno scontro nonostante i migliori sforzi dei personaggi, e a volte l'esercito ha successo anche se fallisce la missione dei personaggi. In questo caso, gli esiti possibili descrivono variabili di successo o fallimento. I giocatori non dovrebbero avere la sensazione che il DM stia scrivendo la storia della guerra in base alle loro vittorie personali, ma dovrebbero avere l'impressione che le cose sarebbero andate molto peggio senza la presenza dei PG.

Tesoro o equipaggiamento: In una campagna basata su un dungeon tradizionale, i personaggi ottengono i tesori sconfiggendo i mostri e li usano per comprare l'equipaggiamento che li rende più potenti. In una campagna mercenaria tendono ad esserci in giro molti meno tesori. I personaggi vengono pagati se sono dei mercenari, e possono sottrarre l'equipaggiamento ai corpi dei nemici caduti o catturati. Se come non stanno affrontando creature nelle loro tane, potrebbero rimanere indietro rispetto alle cifre della ric-

TABELLA 4-2: COMPLICAZIONI

d%	Complicazione
01-05	L'obiettivo si è spostato in una nuova posizione.
06-10	L'obiettivo è nascosto, possibilmente con la magia.
11-15	L'obiettivo è pesantemente sorvegliato.
16-20	È una trappola! Il nemico aspetta in agguato vicino a un falso obiettivo.
21-25	Fallimento delle informazioni (mappa è sbagliata, obiettivo non esiste ecc.).
26-30	Nel bel mezzo della missione, un'unità amica chiede aiuto.
31-35	Nel bel mezzo della missione, il comandante comunica nuovi ordini.
36-40	Un allestante bersaglio nemico si presenta da qualche altra parte.
41-45	Il tempo atmosferico si guasta (vedi Tabella 3-23, pagina 94 della Guida del Dungeon Master).
46-50	Unità amiche intraprendono una missione non collegata nelle vicinanze.
51-55	Unità nemiche intraprendono una missione non collegata nelle vicinanze.
56-60	PG bloccati nel fuoco incrociato di unità amiche e nemiche.
61-65	Obiettivo invaso dalla forza principale dell'esercito nemico.
66-70	Modificata la tabella di marcia della missione.
71-75	Rinforzi o sostituti dei PG non arrivano.
76-80	I PG ricevono ordini contraddittori o incompleti.
81-85	Esercito amico si ritira, lasciando i PG esposti.
86-90	I PG affrontano un'insolita unità nemica (come mostri o PNG di alto livello).
91-95	Un'unità amica attacca per errore i PG.
96-100	Forze nemiche contrattaccano la postazione dei PG.

chezza del personaggio per livello indicate nella Tabella 5-1, pagina 135 della Guida del Dungeon Master.

Il DM può compensare questa mancanza facendo in modo che l'esercito fornisca ai personaggi un equipaggiamento migliore man mano che raggiungono livelli più alti. Un equipaggiamento superiore può anche essere fornito per

TABELLA 4-3: SUPPORTO

d%	Tipo di supporto
01-05	Artiglieria di supporto in un momento specifico (catapulte o incantesimi con effetto ad area).
06-10	Artiglieria di supporto quando richiesta.
11-15	Artiglieria di supporto in continuazione.
16-20	Inserzione aerea (con mostri o magia).
21-25	Estrazione aerea.
26-30	Supporto aereo (creature o PNG volanti) in un momento specifico.
31-35	Supporto aereo quando richiesto.
36-40	Supporto aereo in continuazione.
41-45	Truppe d'assalto in un momento specifico (fanteria pesante, giganti ecc.).
46-50	Truppe d'assalto quando richieste.
51-55	Cavalleria veloce in un momento specifico (cavalieri in sella, bugbear su ululatori ecc.).
56-60	Cavalleria veloce quando richiesta.
61-65	Guarigione clericale.
66-70	Ispirazione bardica.
71-75	Esplorazione di ranger o druidi.
76-80	Diversivo magico.
81-85	Inserzione magica.
86-90	Estrazione magica.
91-95	Furtività magica.
96-100	Divinazione/comunicazione magica.

Da notare che alcune delle opzioni di supporto (come quelle dipendenti dalla magia e dai mostri) sono più appropriate in campagne di ispirazione moderna che non in quelle storiche.

missioni particolarmente pericolose. In molti casi, il DM può anche lasciare che i personaggi richiedano oggetti specifici mediante il sistema di requisizione dell'esercito (che, in base all'esercito, potrebbe essere qualsiasi cosa da un'intera burocrazia fino al fabbro nanico Grizzlehook distaccato al quartier generale). Non otterranno sempre esattamente quello che chiedono, naturalmente, ma il DM può assicurarsi che ottengano l'equipaggiamento che si sono guadagnati sul campo di battaglia.

Quando i giocatori si abituano al sistema di requisizione, non perderanno più tempo a raccogliere ogni singola arma dai nemici morti poiché sanno che riceveranno una giusta ricompensa in forma di periodici adeguamenti dell'equipaggiamento. Come i veri soldati, i personaggi possono comunque raccogliere qualche ricordo e oggetti di valore dai nemici caduti.

MINI-AVVENTURE MERCENARIE

Il DM può determinare a caso o scegliere direttamente sulle precedenti tabelle per lanciare un'avventura centrata su una missione che i PG devono portare a termine. Una volta che il DM ha una missione e una o più complicazioni e unità di supporto, ha i semi della sua prossima sessione di D&D.

Per esempio, un DM per PG di 4° livello potrebbe tirare 04 sulla tabella delle missioni, 99 e 53 sulla tabella delle complicazioni e 84 e 51 sulla tabella dei tipi di supporto. Per la partita di D&D di quella serata, l'avventura si incontra su un assalto ad una torre in riva al fiume sovrvegliata da gnoll. Il DM disegna la mappa della torre e la popola di gnoll e iene. Prima di muoversi, ai personaggi è offerto un certo supporto in forma di furtività magica (Incantesimi invisibilità, in questo caso) per intrufolarsi furtivamente nella torre, ma dovranno vedersela con le iene, che hanno la capacità di olfatto acuto.

Il DM usa le due complicazioni nella seconda parte dell'avventura. Una volta che hanno preso la torre, i PG vedono alcuni bugbear assaltatori pronti a tendere un'imboscata a una pattuglia amica dall'altra parte del fiume. I PG devono scegliere se difendere la torre o aiutare i loro alleati. Alla fine, il DM progetta di introdurre ondate di gnoll che tentano di riconquistare la torre (in gruppi da LI 4). I personaggi devono resistere abbastanza a lungo perché gli elfi in sella a unicorni diano loro il cambio poco dopo l'alba.

COMBATTIMENTO SPORTIVO

Il combattimento generalmente è una questione letale, ma l'azione e il pericolo attirano molti spettatori. Diverse culture fantasy hanno sviluppato sport e divertimenti che sfruttano le abilità dei combattenti. Giostre, lotte tra gladiatori e tornei tra arcieri sono forse gli esempi più comuni di sport ispirati al combattimento, ma in un mondo fantasy diversificato ve ne sono molti altri.

Il combattimento sportivo è un buon metodo per i personaggi di guadagnare punti esperienza in ambientazioni non letali (o almeno meno letali), e vincere una gara può migliorare la reputazione di un personaggio. Un recente vincitore di un combattimento sportivo generalmente ottiene un bonus (+2 per gare di routine e +4 per gare di campionato) per migliorare l'atteggiamento di un PNG se questi ha assistito alla vittoria. Molti combattimenti sportivi hanno anche un premio (denaro contante, gioielli oppure oggetti d'arte).

Ogni tipo di gara descritto sotto comprende una ricompensa in punti esperienza suggerita per la vittoria di un combattimento sportivo. Queste ricompense sono appropriate se tali eventi sono solo avvenimenti occasionali nella campagna. Se il proprio gioco di D&D si affida decisamente agli eventi sportivi non letali, il DM può voler sviluppare delle regole personali per l'avanzamento di livello. In molte campagne, i personaggi non dovrebbero essere in grado di aumentare di livello semplicemente vincendo tornei tra arcieri nella tenuta del visconte.

GIOSTRE

In una giostra tradizionale, due cavalieri in sella caricano l'uno contro l'altro con lance smussate, separati da una staccionata che divide due percorsi paralleli. Quando si incontrano al centro, si scontrano con grande impeto e forza, e poi continuano lungo il percorso dalla loro parte della staccionata. Ripetono il processo fino a che un cavaliere non si arrende o non viene disarcionato. Parecchia ostentazione e rituali accompagnano molte giostre, e araldiche colorate, abiti o stendardi spesso identificano i cavalieri.

Siccome i partecipanti alla giostra corrono a tutta velocità l'uno contro l'altro con armi smussate, le giostre funzionano in modo diverso dal combattimento in sella. L'iniziativa non è necessaria; durante ogni passaggio, ogni cavaliere compie semplicemente un attacco speciale con la lancia smussata, e i risultati di entrambi gli attacchi sono risolti contemporaneamente. Ogni cavaliere effettua un tiro per colpire normalmente; se colpisce, il cavaliere può anche tentare di disarcionare l'avversario (considerarlo un attacco per sbilanciare) oppure compiere un tentativo di spezzare contro l'arma o lo scudo del nemico. Né il tentativo di sbilanciare né il tentativo di spezzare provoca un attacco di opportunità. Un colpo messo a segno infligge danni da lancia da cavaliere (raddoppiati poiché entrambi i cavalieri stanno caricando), ma sono danni non letali. Un cavaliere con il talento Attacco in Sella ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire durante una giostra.

In alcune versioni di una giostra, un cavaliere può continuare con una spada lunga smussata se perde la lancia. Una tale spada lunga infligge danni non letali e può compiere il tentativo di spezzare gratuito descritto sopra, ma non l'attacco per sbilanciare.

La variante più ovvia alla giostra tradizionale è semplicemente di usare lance da cavaliere reali e attaccare con forza letale. Questo funziona esattamente come il normale combattimento in sella, con la differenza che un cavaliere può comunque compiere un tentativo di sbilanciare o spezzare gratuito se il suo attacco colpisce (lo slancio di due cariche opposte rende possibili questi attacchi speciali, non la prodigiosità dei cavalieri). Un'altra variante è di usare destrieri diversi dai cavalli, comprese scelte esotiche quali worg, peggri, cinghiali crudeli o pegasi. I githyanki hanno giostre in cui cavalcano draghi rossi, e i draghi stessi si attaccano tra di loro durante ogni passaggio.

Siccome con ogni probabilità hanno un destriero e gradi in Cavalcare (per non parlare delle abilità diplomatiche per sfruttare al meglio il bonus della vittoria sull'arrogamento del PNG) i PG paladini sono quelli che più facilmente saranno attirati in una giostra. I guerrieri hanno le abilità e i talenti per diventare buoni giostatori, così come i barbari e i ranger, anche se queste ultime due classi hanno difficoltà a cavalcare



Il terreno dell'arena è ricoperto dai corpi delle vittime, ma gli spettatori (e il vincitore) si stanno divertendo molto.

e combattere in armatura pesante. Ad altre classi manca la capacità di cavalcare o la competenza nell'uso della lancia da cavaliere per essere giostratori efficaci, ma possono aiutare un combattente in altri modi. I chierici possono lanciare incantesimi su destriero e cavaliere, ad esempio, mentre un bardo può usare la musica per dare ispirazione a un cavaliere. Con una sufficiente immaginazione, qualsiasi PG può essere efficace in una giostra. La vista di un mago in sella a un destriero fantasmatico con una lucente spada di Mordenkainen che fluttua al suo fianco fa esitare anche un cavaliere molto sicuro.

Per ricompensare con esperienza le giostre, calcolare il Grado di Sfida del cavaliere rivale normalmente, ma concedere solo la metà della normale ricompensa in PE poiché una giostra è meno letale ed è meno probabile che il personaggio sia costretto a spendere risorse significative. Solo il vero combattente riceve i punti esperienza, a meno che un altro personaggio nel gruppo non abbia aiutato in modo significativo o abbia lanciato incantesimi importanti a favore del cavaliere.

LOTTE TRA GLADIATORI

Alcune culture hanno costruito massicce arene in cui a migliaia si riuniscono per guardare gladiatori armati che combattono in battaglie sanguinose, mentre altre società si raccolgono intorno a fosse, ring e altre strutture informali per guardare (e di solito scommettere su) i combattimenti. Siccome gli organizzatori delle lotte gladiatorie vogliono dare spettacolo, molto spesso introducono regole che facciano durare lo scontro più a lungo di pochi round. A meno che non siano usate come metodo di esecuzione pubblica, le lotte gladiatorie di solito non risultano nella morte del perdente.

La più comune lotta gladiatoria è un combattimento uno contro uno tra due nemici con armi leggere. Raramente

viene fornita l'armatura ai combattenti, poiché gli spettatori vogliono poter vedere ogni singola ferita. Allo stesso modo sono proibiti gli oggetti magici, siccome tendono a far finire troppo velocemente gli incontri. Se è permesso l'uso di incantesimi, generalmente è ristretto ad appariscenti invocazioni ed evocazioni.

Gladiatori e la folla

Una lotta gladiatoria segue le normali regole per il combattimento nel gioco di D&D, con una eccezione: la presenza della folla può ispirare o demoralizzare un gladiatore.

Considerate la folla come un singolo PNG, e usare il suo atteggiamento nei confronti di ogni gladiatore per determinare il bonus o la penalità morale che riceve. Se la folla è amichevole verso un gladiatore, quel gladiatore ottiene un bonus morale di +1 al tiro per colpire e per i danni. Se la folla è premurosa, il gladiatore ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire e per i danni. Una folla indifferente o maldisposta non conferisce alcun bonus né penalità, ma una folla che è ostile verso un gladiatore conferisce una penalità di -1 al tiro per colpire e per i danni.

A meno che un gladiatore non sia particolarmente noto, la folla comincia con l'essere indifferente verso entrambi i combattenti. Ogni gladiatore di solito effettua una prova di Intrattenere (esercizi con le armi) (vedi la sezione sulle abilità alla fine del Capitolo 3) prima di iniziare il combattimento, usando il risultato della prova in un tentativo di influenzare la folla (come descritto in "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del Manuale del Giocatore). Una volta che la lotta comincia, solo certe azioni modificano l'atteggiamento della folla, come descritto nella tabella alla pagina seguente. Da notare che l'atteggiamento della folla nei confronti di ogni

TABELLA 4-4: REAZIONE DELLA FOLLA AI GLADIATORI

Situazione	Prova	Conseguenza ¹
Gladiatore tira 1 naturale su tiro per colpire	—	Atteggiamento verso gladiatore peggiora
Gladiatore conferma colpo critico	—	Atteggiamento verso gladiatore migliora
Riuscire a finire in combattimento	Raggiungere vs. Percepire Intenzioni ²	Atteggiamento verso avversario peggiora
Riuscire a demoralizzare avversario	Intimidire vs. prova di livello ³	Atteggiamento verso avversario peggiora
Acrobazia riuscita attraverso quadretto nemico	Acrobazia CD 25	Atteggiamento verso gladiatore migliora
Prova riuscita di intrattenere (esercizi con le armi)	Intrattenere CD 20	Atteggiamento verso gladiatore migliora
Distruggere arma dell'avversario	Vedi regole per spezzare	Atteggiamento verso gladiatore migliora
Sbilanciare avversario	Vedi regole per sbilanciare	Atteggiamento verso gladiatore migliora ¹
Disarmare avversario	Vedi regole per disarmare	Atteggiamento verso gladiatore migliora ¹
Immobilitare avversario	Vedi regole per lottare	Atteggiamento verso avversario peggiora
Spingere avversario per 3 metri ⁴	Vedi regole per spingere	Atteggiamento verso gladiatore migliora
Gladiatore scoperto a barare	—	Atteggiamento verso gladiatore peggiora di due gradi

¹ Tutti i cambiamenti di atteggiamento sono di un grado (ad esempio, da indifferente a maldisposto) a meno che non sia indicato diversamente.

² Modificatori speciali applicati a questa prova. Vedi la descrizione dell'abilità appropriata nel *Manuale del Giocatore*.

³ Se il personaggio è a sua volta sbilanciato o disarmato in un tentativo fallito, l'atteggiamento nei suoi confronti peggiora.

⁴ Se il personaggio cade prono durante un tentativo fallito, l'atteggiamento nei suoi confronti peggiora.

gladiatore è seguita separatamente. Il possibile che due gladiatori inesperti siano entrambi disprezzati dagli spettatori, e due gladiatori veterani possono avere entrambi la folla in piedi che li incita.

In lotte gladiatorie più esotiche, potrebbero esserci altri metodi per influenzare la folla. In una lotta che presenta gladiatori a cavallo, ad esempio, essere disarcionati potrebbe peggiorare l'atteggiamento della folla nei propri confronti di un grado. Se la folla è composta da mind flayer, un colpo di grazia riuscito che rivela il cervello dell'avversario potrebbe migliorare l'atteggiamento della folla di due gradi.

Anche se gli scontri gladiatorie uno contro uno sono i più comuni, sono popolari anche le lotte a squadra (e possono essere più convenienti poiché possono partecipare tutti i PG). Una variante comune contrappone una singola creatura Grande o Enorme contro un gruppo di gladiatori più piccoli. Ogni tanto, una lotta gladiatoria comprende un combattimento in sella o un combattimento a distanza.

Inoltre, è abbastanza comune per gli organizzatori di lotte aggiungere elementi di terreno per rendere uno scontro più memorabile o letale. A volte due gladiatori combattono in cima ad alte piattaforme, tentando di spingersi l'un l'altro verso il proprio destino. Alcuni organizzatori nascondono armi in tutta l'arena, creando così un folle tafferuglio man mano che i gladiatori impugnano le armi. Talvolta all'interno dell'arena è costruito un labirinto o una palizzata, anche se gli spettatori non saranno disposti a pagare per assistere ad una lotta gladiatoria che non possono vedere.

Per ricompensare con esperienza le lotte gladiatorie, calcolare il Livello di Incontro per la lotta normale, ma tagliare dal 25% al 50% della ricompensa in punti esperienza se l'equipaggiamento o le regole della lotta la rendono meno letale di un combattimento normale. Se la lotta è deliberatamente impari (cosa che di solito si verifica solo quando la lotta serve come punizione), aumentare la ricompensa in punti esperienza fino al 25% per chi ha la peggio.

TORNEI TRA ARCIERI

Che usino un arco in guerra oppure per cacciare, i bravi arcieri apprezzano la possibilità di mettere alla prova il loro

valore contro i loro pari. A differenza delle giostre e delle lotte gladiatorie, i tornei tra arcieri richiedono molto poco in termini di equipaggiamento extra, sebbene i tornei tra arcieri preferiti dalla nobiltà talvolta comprendano elaborati manichini come bersagli.

Nella forma più semplice di torneo tra arcieri, un bersaglio rotondo diviso in tre sezioni concentriche è posto a una distanza di 45 metri. La sezione più esterna del bersaglio è Minuscola (CA 7), la sezione appena più interna è Minuta (CA 9) e la sezione al centro è Piccolissima (CA 13). Ogni arciere ottiene cinque frecce, guadagnando 4 punti per ogni colpo nel centro, 2 punti per ogni colpo nel cerchio più esterno e 1 punto per ogni freccia che colpisce il bordo del bersaglio. Confrontare il tiro per colpire contro ognuna delle tre Classi Armature a turno, dal centro verso l'esterno. Se due o più arcieri sono pari con più punti dopo che tutti hanno avuto un turno, i bersagli vengono spostati a una distanza di 75 metri e ognuno degli arcieri in parità tira altre cinque frecce. Se sono ancora in parità, ognuno tira cinque frecce contro un bersaglio a una distanza di 105 metri. Se sono ancora in parità dopo questo, gli organizzatori del torneo generalmente dichiarano il risultato di parità oppure risolvono la questione con frecce tirate a bersagli mobili.

È possibile (ma estremamente difficile) colpire e dividere una freccia già conficcata nel centro del bersaglio. Una tale freccia ha una CA di 35.

La variante più comune è di preparare un bersaglio mobile: montare il bersaglio su un carro oppure farlo oscillare come un pendolo da un ramo sono due metodi semplici per aumentare la difficoltà. Entrambe le tecniche aumentano di 5 la CA dei bersagli. Gli elfi arcieri fanno un gioco in cui uno indica un bersaglio Piccolissimo a una certa distanza, generalmente una foglia svolazzante o un ramo oscillante. Ognuno degli altri arcieri tira una freccia il più velocemente possibile, tirando l'iniziativa per vedere chi va per primo. Gli elfi poi si avvicinano ed esaminano il bersaglio, e chiunque abbia colpito il bersaglio per primo o si sia avvicinato di più se tutti lo hanno mancato (il tiro per colpire più alto) sceglie il bersaglio successivo. I dwarf fanno un gioco simile, ma usando gobbi in fuga come bersagli.

Per ricompensare con esperienza un torneo tra arcieri, considero un incontro con una creatura con GS pari al miglior PNG arciero, e dimezzare la ricompensa in considerazione della mancanza di pericolo. Solo il vincitore guadagna punti esperienza.

SCACCHI DEGLI EVOCATORI

Questa gara elaborata contrappone due incantatori uno contro l'altro in una prova della loro capacità di evocare creature combattenti da altri piani. Richiede che gli incantatori siano in grado di lanciare incantesimi *evoca mostri* più volte e che siano in grado di comunicare con le creature richiamate. Di conseguenza, è la giurisdizione di evocatori di livello da medio ad alto, non un intrattenimento per le masse.

I due incantatori concordano un certo numero di round di richiamo (di solito quattro) e un tempo limite (1 minuto è comune, sebbene gli incantatori di livello più basso optino a volte per 30 secondi). Gli incantatori si posizionano su angoli opposti della scacchiera (un'area quadrata di 10 per 10 sulla griglia di battaglia).

All'inizio di ognuno dei round di richiamo, un giudice tira un dado (generalmente un d4 o d6) e dice un numero. Ciascuno dei due evocatori lancia un incantesimo *evoca mostri*, scegliendo un mostro dall'elenco che corrisponde a quel numero. Ad esempio, se il giudice tira un 4, gli evocatori possono evocare qualsiasi mostro dall'elenco di *evoca mostri* IV. Tuttavia, non hanno necessità di lanciare *evoca mostri* IV; possono lanciare *evoca mostri* V per ottenere 1d3 mostri o *evoca mostri* VI per ottenere 1d4+1 mostri. Qualsiasi mostro evocato deve comparire adiacente all'evocatore che lo ha evocato, o il più vicino possibile a quell'evocatore.

Nel successivo round di richiamo, si verificano due cose: gli evocatori lanciano di nuovo *evoca mostri*, in base a un nuovo tiro di dado del giudice, e i mostri evocati nei precedenti round di richiamo possono spostarsi di un quadrato in ogni direzione. Ogni incantatore ha la responsabilità di guidare i mostri evocati, e se questi dovessero mai spostarsi più di un quadrato per round o allontanarsi dalla griglia, quell'evocatore perde la sfida.

Se mostri contrapposti finiscono nello stesso quadrato, combattono sotto la guida dei loro evocatori. Una volta che i round di richiamo sono finiti, gli evocatori continuano a guidare le loro creature fino al termine del tempo limite. A quel punto, l'evocatore che ha le proprie creature nel maggior numero di quadrati della griglia è il vincitore.

La variante più comune agli scacchi degli evocatori è di cambiare il dado tirato dal giudice, il numero di round di richiamo o il tempo limite. Per ricompensare con esperienza una partita vinta di scacchi degli evocatori, basare la ricompensa sul GS dell'avversario, e dimezzare la ricompensa in considerazione della mancanza di pericolo.

COPPA DI ALABASTRO

La Coppa di Alabastro è un esempio delle competizioni sportive a più gare che si svolgono nel corso di parecchi giorni in molte ville nobili. In origine pensata come una serie di prove per gli aspiranti cavalieri del reame, la Coppa di Alabastro si è evoluta in un evento annuale che attira speranzosi combattenti da tutte le parti.

La competizione consiste in sette gare svolte in tre giorni. Una giovane nobildonna (di solito una figlia nobile del nobile

che ospita l'evento) siede davanti a un tavolo basso con una dozzina di coppe di alabastro: una per ogni sfidante. Dopo ogni gara, lascia cadere tre monete di platino nella coppa del vincitore, due monete nella coppa del secondo classificato e una moneta nella coppa del terzo classificato. Poi toglie metà delle monete dalla coppa dell'ultimo classificato (se in quella coppa c'è qualche moneta).

Il primo giorno inizia con un torneo tra arcieri (come descritto sopra). Poi i concorrenti si sfidano in una corsa a ostacoli il cui percorso si sviluppa all'interno della tenuta, con mura da scalare, fossati da saltare e stretti torrenti da attraversare. Alla fine, hanno un incontro di lotta libera ad eliminazione singola: perde chi viene reso privo di sensi o immobilizzato.

Il secondo giorno, gli sfidanti si affrontano in una giostra ad eliminazione singola alla mattina. A mezzogiorno, sono inviati in una vicina foresta con l'ordine di riportare indietro un cinghiale crudele albino sfuggente per il banchetto della sera. Dopo il banchetto si svolge la più strana delle gare: la nobildonna dice ad ogni sfidante a turno, "Stupiscimi". Assegna le monete a sua sola discrezione.

A mezzogiorno dell'ultimo giorno, gli sfidanti si riuniscono per la gara finale: un duello a eliminazione singola che vale il doppio del normale numero di monete. I personaggi possono avere qualsiasi equipaggiamento non magico che desiderano ad eccezione delle armi a distanza. Possono lanciare incantesimi purché lo facciano solo dopo l'inizio del duello. Ogni duello dura esattamente 1 minuto ed è decisamente letale, ma entrambi i duellanti hanno scuse se altri lanciato su di loro da PNG chierici prima che inizi il combattimento. Perde il duello chi si arrende al proprio avversario, cade privo di sensi oppure ha subito più danni dell'avversario quando scade il minuto (secondo il giudizio dell'ospite, che ha un occhio esperto per le ferite).

Dopo un altro banchetto, la nobildonna conta le monete in ogni coppa di alabastro, poi proclama il vincitore. Lo sfidante con il maggior numero di monete ottiene di tenere la coppa (del valore di 1.000 mo, anche se è considerato di malaugurio venderla) e ha il diritto di essere chiamato Campione della Coppa di Alabastro.

Per ricompensare con esperienza le gare della Coppa di Alabastro, considerare le gare di ogni giorno come un singolo incontro con L1 pari a un normale incontro con gli sfidanti PNG significativi. Finché un personaggio ha più monete alla fine della giornata di quante ne aveva all'inizio, guadagna punti esperienza per quel giorno.

OGGETTI MAGICI

I seguenti oggetti magici e materiali speciali completano quelli descritti nel Capitolo 7 della Guida del Dungeon Master.

NUOVE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMATURE

Anti-impatto: L'armatura con la qualità anti-impatto è fatta per attenuare il colpo da parte di massicci traumi contundenti. Un'armatura anti-impatto non fornisce protezione extra contro i danni da arma (oltre il suo bonus alla CA), ma vengono dimezzati i danni contundenti che influenzano tutto o la maggior parte dell'intero corpo (come i danni da stritolamento o da caduta).

Abituazione debole: LI 4'; Creare Armi e Armature Magiche, *caduta morbida*; Prezzo +2.000 mo.

Blocca-ascia: Questa armatura è potenziata magicamente per deviare le armi taglienti quali asce e molte spade. Chi la indossa ottiene riduzione del danno 5/contundente o perforante.

Se un singolo scudo o armatura ha due delle tre qualità di blocco delle armature (blocca-ascia, blocca-martello e blocca-lancia), garantisce a chi lo indossa solo 5 punti di riduzione del danno per quale tipo di danni compare due volte. Ad esempio, un giaco di maglia+3 con le capacità speciali di blocca-ascia (RD 5/contundente o perforante) e blocca-martello (RD 5/perforante o tagliente) fornisce solo RD 5/perforante.

Abituazione moderata: LI 11'; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi* di un oggetto; Prezzo bonus +2.

Blocca-lancia: Un'armatura con questa qualità funziona allo stesso modo di un'armatura blocca-ascia, con la differenza che fornisce riduzione del danno 5/contundente o tagliente.

Abituazione moderata: LI 11'; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi* di un oggetto; Prezzo bonus +2.

Blocca-martello: Un'armatura con questa qualità funziona allo stesso modo di un'armatura blocca-ascia, con la differenza che fornisce riduzione del danno 5/perforante o tagliente.

Abituazione moderata: LI 11'; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi* di un oggetto; Prezzo bonus +2.

DESCRIZIONI DI NUOVE ARMATURE SPECIFICHE

Armatura della caccia infinita:

Questa cotta di maglia+2 in mithral è stata creata dagli elfi per i ranger impegnati in pattuglie a lunga distanza. Oltre alle sue qualità protettive, fornisce a chi la indossa immunità all'affaticamento e all'esaurimento.

Abituazione moderata: LI 8'; Creare Armi e Armature Magiche, *ristorare*; Prezzo 21.500 mo; Costo 10.900 mo + 848 PE; Peso 10 kg.

NUOVE CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Le seguenti capacità speciali delle armi completano quelle descritte nella Guida del Dungeon Master.

Cerca sangue: Le armi con la qualità di cerca sangue spesso hanno una vista innaturale. Le munizioni tirate con armi cerca sangue girano intorno alla copertura se necessario per colpire una creatura vivente, negando qualsiasi bonus alla Classe Armatura che il bersaglio potrebbe avere grazie alla copertura interposta. Il tiratore può perfino tirare contro un bersaglio con copertura totale, ma deve sapere dove si trova il bersaglio, ci deve essere un percorso senza ostacoli perché la munizione raggiunga il bersaglio, e il bersaglio ha comun-

que occultamento totale (e quindi una probabilità del 50% di essere mancato). La capacità di cerca sangue non funziona contro vegetali, melme, non morti e costrutti.

Divinazione moderata: LI 9'; Creare Armi e Armature Magiche, *occhio arcano*; Prezzo bonus +1.

Deflettente: Se il personaggio impugna un'arma deflettente della sua taglia o più grande di una taglia, può tentare di colpire i proiettili diretti contro di lui per deviarli. Una volta per round quando sarebbe normalmente colpito da un'arma a distanza, può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 (se l'arma a distanza ha un bonus di potenziamento magico, la CD aumenta di quella cifra). Se ha successo, l'arma a distanza o il proiettile viene deflettato senza danni. Il personaggio deve essere a conoscenza dell'attacco e non colto alla sprovvista. Solo le armi da mischia possono avere questa capacità.

Trasmutazione debole: LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo entropico*; Prezzo bonus +1.

Disarmante: Questa capacità delle armi funziona in modo diverso se viene applicata a un'arma da mischia o a un'arma a distanza. Se applicata a un'arma da mischia, la capacità disarmante elimina i bonus dell'avversario sia per la taglia dell'arma che per le armi a due mani. Se applicata a un'arma a distanza, la capacità disarmante rende possibile un attacco per disarmare: il personaggio può strappare un'arma dalle mani di qualcuno. Le relative taglie dell'arma non sono rilevanti per un tentativo di disarmare a distanza, ma il difensore ottiene un bonus di +4 perché impugna un'arma a due mani.

Trasmutazione moderata: LI 11'; Creare Armi e Armature Magiche, *teleinesi*; Prezzo bonus +2.

Esplosiva: Sempre leggermente calda al tatto, le armi con la capacità esplosiva infliggono danni extra a chiunque si trovi vicino al bersaglio voluto. Ogni colpo messo a segno con un'arma esplosiva infligge 2d4 danni a tutti i bersagli in una esplosione di 1,5 metri (Riflessi CD 15 dimezza), compreso il bersaglio originale. La capacità esplosiva può essere applicata a qualsiasi arma da mischia (anche se chi la impugna potrebbe essere soggetto ai danni extra) o arma a distanza. Le armi da tiro così potenziate conferiscono la capacità esplosiva alle loro munizioni.

Trasmutazione moderata: LI 10'; Creare Armi e Armature Magiche, *frantumare*; Prezzo bonus +2 (bonus +3 per armi a distanza).

Ferita d'uscita: Le armi con la capacità di ferita d'uscita spingono la loro munizione a trapassare completamente i bersagli viventi che colpiscono. Questo effetto infligge 1d6 danni extra. L'arma o il proiettile continua in linea retta oltre



Armatura della caccia infinita

il bersaglio originale. I bersagli in quella traiettoria sono attaccati usando lo stesso tiro per colpire del bersaglio originale; questi bersagli aggiuntivi ottengono un bonus di +4 alla CA per ogni precedente bersaglio in traiettoria. Quando un'arma o un proiettile con ferita d'uscita colpisce un oggetto, si ferma. La capacità di ferita d'uscita può essere applicata a qualsiasi arma a distanza; le armi da tiro così potenziate forniscono la capacità alle loro munizioni.

Trasmutazione moderata; LI 8'; Creare Armi e Armature Magiche, *franca* acida di Melf; Prezzo bonus +2.

Sospingente: Le armi sospingenti spesso emettono un basso mormorio quasi impercettibile quando vengono sguainate. Ogni volta che un'arma sospingente colpisce il bersaglio, inizia un attacco di spinta oltre a infliggere danni normali. Per risolvere il tentativo di spinta, considerare il proiettile come una creatura Media con un bonus di Forza +8. Il proiettile non provoca un attacco di opportunità, e tenta sempre di spingere il bersaglio il più indietro possibile. Solo le armi a distanza possono avere la capacità sospingente, e la conferiscono alle loro munizioni.

Invocazione moderata; LI 11'; Creare Armi e Armature Magiche, *mano possente* di Bigby; Prezzo bonus +3.

Ultima risorsa: Un'arma da mischia (di solito un pugnale) con la capacità di ultima risorsa è particolarmente efficace in una lotta. Chi la impugna non subisce la penalità di -4 per aver attaccato con un'arma mentre lotta, e l'arma infligge 1d6 danni extra in una lotta per ogni categoria di taglia per cui il bersaglio è più grande di chi impugna l'arma. Ad esempio, un halfling armato con un pugnale dell'ultima risorsa +1 infliggerebbe 2d6 danni extra quando lotta con un ogro.

Trasmutazione moderata; LI 7'; Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento*; Prezzo bonus +1.

DESCRIZIONI DI NUOVE ARMI SPECIFICHE

Le seguenti armi completano quelle descritte nel Capitolo 7 della Guida del Dungeon Master.

Freccia scavante: Questa freccia +1 con un colpo messo a segno si conficca nel bersaglio e si incastra nella ferita. Una freccia scavante deve essere estratta prima che possa verificarsi la guarigione naturale, e questa estrazione infligge 1d8 danni ulteriori. Se il bersaglio riceve una guarigione magica, la freccia scavante infligge immediatamente 1d8 danni mentre la magia la spinge fuori dalla ferita.

Necromanzia debole; LI 4'; Creare Armi e Armature Magiche, *infliggi ferite leggere*; Prezzo 167 mo; Costo 87 mo + 6 PE.

Lancia dell'ultimo cavaliere: Ogni volta che il personaggio che impugna questa lancia da cavaliere +1 carica un nemico in sella essendo a sua volta in sella a un destriero, l'arma concede un tentativo di spinta gratuito con un colpo messo a segno. Se il tentativo di spinta ha successo, il cavaliere nemico indietreggia, ma la cavalcatura del nemico rimane dov'è.

Trasmutazione debole; LI 5'; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del loto*; Prezzo 8.306 mo; Costo 4.306 mo + 320 PE.

Risposta finale di Oglien: Questa catena chiodata +2 ha uno splendore scintillante, ma molti incantatori non la identificano come magia grazie al suo effetto persistente di anti-individuazione. Una prova di Sapienza Magica con CD 25 è richiesta ad un incantatore per individuare la magia della risposta finale di Oglien. L'arma fornisce a chi la impugna un bonus di +5 alle prove di Intraprendere (esercizi con le armi). (Vedi la sezione sulle abilità alla fine del Capitolo 3.) Oglien, un noto gladiatore di un'epoca passata, usava la sua "risposta finale" per avere un vantaggio nell'arena. Dalla sua morte, l'arma è passata da gladiatore a gladiatore, molti dei quali inconsapevoli della sua natura magica.

Trasmutazione e abluazione moderata; LI 10'; Creare Armi e Armature Magiche, *anti-individuazione*; Prezzo 26.325 mo; Costo 13.325 mo + 1.040 PE.

NUOVI OGGETTI MERAVIGLIOSI

I seguenti oggetti meravigliosi completano quelli descritti nel Capitolo 7 della Guida del Dungeon Master.

Bracciali dell'alba: Questi bracciali ornati con gemme hanno un minuscolo dispositivo con lente e quadrante montato sull'esterno di uno dei due bracciali.

Quando il quadrante viene ruotato a sinistra, i bracciali sembrano normali.

Quando chi li indossa gira il quadrante nella posizione intermedia (un'azione di movimento), un raggio di luce si sprieggia dalla lente, illuminando la zona circostante

come una lanterna a lente sporgente. Quattro volte al giorno, chi li indossa può girare il quadrante verso destra come azione standard e puntare la lente verso un bersaglio, sprieggando un raggio di luce intransigente che infligge 3d8 danni alla maggior parte delle creature, e 6d8 danni alle creature con sensibilità alla luce. Il quadrante torna nella posizione intermedia dopo ogni luce intransigente. Sebbene solo uno dei due bracciali contenga l'apparato di lente e quadrante, perché la magia abbia effetto devono essere indossati entrambi i bracciali.

Invocazione moderata; LI 6'; Creare Oggetti Meravigliosi, *luce intransigente*; Prezzo 26.000 mo; Peso 0,5 kg.

Fodero sacro: Questo oggetto ha un aspetto variabile. Quando viene trovato la prima volta, c'è una probabilità del 25% che sembri un fodero da pugnale, una probabilità del 25% che sembri una custodia per ascia e una probabilità del 50% che sembri qualche tipo di fodero da spada. Tuttavia, chi lo utilizza scopre rapidamente che un fodero magico può cambiare forma per accogliere qualsiasi pugnale, spada o ascia lo tocchi, perfino facendo spazio per armi doppie. Questo fodero mantiene qualsiasi arma in esso trasportata pulita e affilata. Inoltre, fino a tre volte al giorno, l'utilizzatore può riporre



Bracciali dell'alba

un'arma nel fodero, pronunciare una parola di comando e invocare *benedire un'arma* sull'arma al suo interno.

Trasmutazione debole; LI 4; Creare Oggetti Meravigliosi, *benedire un'arma*; Prezzo 4.400 mo; Peso 0,5 kg.

Guanto della forgia nantica: Questo guanto d'arme di ferro si estende fino al gomito ed è sempre freddo al tocco di chi lo indossa. Quando si pronuncia la sua parola di comando, un *guanto della forgia nantica* risplende di rosso incandescente per 10 round, illuminando tutto ciò che si trova entro 3 metri come se emettesse la luce di una torcia. Chiunque altro sia toccato dal guanto durante questo lasso di tempo subisce 1d6+10 danni da fuoco. Chi indossa un *guanto della forgia nantica* subisce danni dimezzati dagli attacchi basati sul fuoco mentre il guanto risplende. Gli attacchi basati sul fuoco che concedono un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni non infliggono alcun danno a chi lo indossa se supera il tiro salvezza.

Invocazione moderata; LI 10; Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo di fuoco*; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 kg.

Guanto dell'apatia: Questo guanto di cuoio con cinghie d'ottone si trasforma magicamente per modellarsi alla mano di chi lo indossa, e quindi può essere indossato su entrambe le mani. Con un attacco di contatto in mischia riuscito, il *guanto dell'apatia* rallenta il bersaglio per 5 round (Volontà CD 14 nega).

Trasmutazione debole; LI 5; Creare Oggetti Meravigliosi, *lentezza*; Prezzo 27.000 mo; Peso 1 kg.

Guanto della morte estrema: Questo guanto d'arme chiodato di acciaio nero come l'inchiostro puzza debolmente di zolfo. Se chi lo indossa compie con successo un attacco di contatto in mischia, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o essere ridotto a un mucchio di cenere fumanti. Se effettua il tiro salvezza con successo, il bersaglio invece subisce 10d6 danni. Un *guanto della morte estrema* è utilizzabile tre volte al giorno.

Necromanzia forte; LI 13; Creare Oggetti Meravigliosi, *distruzione*; Prezzo 96.000 mo; Peso 1 kg.

Stendardo del coraggio: Perché uno stendardo del coraggio sia efficace, deve essere fissato a un'arma ad asta a due mani come un'alabarda o una lancia da cavaliere. Il portatore dello stendardo e tutti gli alleati entro 9 metri dall'oggetto ottengono un bonus morale di +4 contro gli effetti di paura.

Abiurazione debole; LI 5; Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi paura*; Prezzo 15.000 mo; Peso 0,5 kg.

Stendardo dell'eroismo: Questo stendardo funziona come uno stendardo del coraggio, con la differenza che il portatore dello stendardo e tutti gli alleati entro 9 metri dall'oggetto ottengono un bonus morale di +2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Ammalimento e abiurazione deboli; LI 5; Creare Oggetti Meravigliosi, *creismo*, *rimuovi paura*; Prezzo 0,5 kg.

Stendardo della non ritirata: Questo stendardo funziona come uno stendardo del coraggio, con la differenza che impedisce anche i viaggi extradimensionali verso l'esterno entro 9 metri, come se le creature fossero soggette a un incantesimo *ancora dimensionale*. Le creature che tentano di fuggire dall'area dello stendardo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 oppure il loro tentativo di fuggire fallisce. Uno stendardo della non ritirata non impedisce alle creature di utilizzare i viaggi extradimensionali per entrare nell'area, ma solo per uscire. In ogni caso, le creature evocate all'interno dell'area dello stendardo spariscono come di norma quando termina l'incantesimo che le ha condotte qui.

Abiurazione moderata; LI 11; Creare Oggetti Meravigliosi, *ancora dimensionale*, *rimuovi paura*; Prezzo 145.000 mo; Peso 0,5 kg.

NUOVI MATERIALI SPECIALI

I seguenti materiali speciali completano quelli descritti nel Capitolo 7 della Guida del Dungeon Master. Ad eccezione delle armi doppie, un particolare oggetto può essere fatto solo con un materiale speciale.

Argento pandemonico: Estratto da sottili vene di minerale sul piano di Pandemonium, l'argento pandemonico ha tutte le proprietà dell'argento alchemico (vedi pagina 283 della Guida del Dungeon Master). Inoltre, un flebile urlo soprannaturale viene emesso da un'arma dotata di lama fatta di argento pandemonico ogni volta che viene sguainata in almeno una leggera brezza. Questo urlo è una compulsione sonora di influenza mentale che è un effetto di paura. Ad eccezione di chi impugna lama, quelli entro 9 metri che sentono l'urlo devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà oppure tremare per 1d4 round. La CD del tiro salvezza sulla Volontà dipende dalla forza del vento, come indicato nella tabella sotto.

Forza del vento	CD del tiro salvezza
Leggero (0-15 km/h)	10
Moderato (16-30 km/h)	13
Forte (31-45 km/h)	16
Molto forte (46-75 km/h)	19
Bufera (76-111 km/h)	22
Uragano (112-261 km/h)	25
Tornado (262-540 km/h)	28

L'argento pandemonico può essere usato per ricoprire la superficie colpente di qualsiasi arma tagliente o perforante fatta di acciaio. Il costo dell'arma aumenta come indicato sotto.

Tipo di oggetto in argento pandemonico	Modificatore al costo dell'oggetto
Arma tagliente o perforante leggera	+9.000 mo
Arma tagliente o perforante a una mano, o una estremità di un'arma doppia tagliente o perforante	+11.000 mo
Arma tagliente o perforante a due mani, o entrambe le estremità di un'arma doppia tagliente o perforante	+13.000 mo

Trama di maglia susaliana: Creata con una tecnica conosciuta solo dai più grandi fabbricanti d'armi elfici, la trama di maglia susaliana è un elaborato sistema di anelli di cotte di maglia intrecciati insieme per fornire protezione aggiuntiva contro alcuni colpi. Quando un attacco con un'arma tagliente o contundente colpisce un personaggio che indossa della trama di maglia susaliana, l'armatura si indurisce nel punto di contatto e disperde la forza dell'attacco. Questa qualità garantisce a chi la indossa riduzione del danno 3/perforante finché indossa l'armatura di trama di maglia susaliana.

Tipo di oggetto in trama di maglia susaliana	Modificatore al costo dell'oggetto
Armatura leggera	+28.000 mo
Armatura media	+35.000 mo
Armatura pesante	+42.000 mo

Thinaun: Questa scura lega di acciaio scintillante rappresenta un'attrazione per le anime recentemente liberate dal

corpo. Ovviamente, questo ha un'applicazione per le armi da mischia. Se un'arma da mischia in thinaun viene toccata da una creatura quando muore, l'anima di quella creatura viene rischiarata all'interno dell'arma invece che passare al suo destino finale. L'anima rimane nell'arma in thinaun fino a che l'arma non è distrutta o che un'altra creatura non muore mentre tocca l'arma in thinaun (la nuova anima sostituisce la vecchia). Resurrezione, rianimare morti e simili incantesimi non riporteranno in vita una creatura la cui anima sia intrappolata in un'arma in thinaun a meno che l'incantatore non abbia l'arma in suo possesso. Siccome l'anima è vicina, sono richieste meno componenti materiali per questi incantesimi: reincarnazione, resurrezione, resurrezione pura e rianimare morti richiedono la metà della relativa componente materiale (zangheri o diamanti) per lanciare se l'anima è all'interno di un'arma in thinaun.

Un'arma in thinaun cattura un'anima da chiunque sia ucciso mentre tocca l'arma. Questo significa che se muore chi sta impugnando l'arma in thinaun, l'arma ne cattura l'anima.

Solo le armi da mischia costituite principalmente di metallo possono essere forgiate come armi in thinaun.

Tipi di oggetto in thinaun	Modificatore al costo dell'oggetto
Arma leggera	+10.000 mo.
Arma a una mano, o una estremità di un'arma doppia	+15.000 mo.
Arma a due mani, o entrambe le estremità di un'arma doppia	+20.000 mo.

COMBATTENTI NELLA CAMPAGNA

Questa sezione comprende una vasta gamma di argomenti appropriati a qualsiasi campagna che presenti (o anche solo includa) personaggi marziali, compresi suggerimenti per campagne orientate al combattimento, armi esotiche e improvvisate, organizzazioni per i combattenti, combattenti di livello epico e interazioni di un combattente con le divinità del pantheon della campagna.

CAMPAGNA PER COMBATTENTI

Per un interessante cambiamento nella tradizionale esperienza di DUNGEONS & DRAGONS, consigliamo di mettere da parte i libri degli incantesimi e i simboli sacri per giocare una campagna orientata al combattimento. In questo tipo di campagna, molti personaggi del gruppo si focalizzano su classi legate al combattimento: barbaro, guerriero, paladino e ranger, e in misura minore, ladro e monaco.

Per definizione, una campagna orientata al combattimento tende ad avere meno magia. Questa semplice definizione può avere una varietà di significati, in base alla visione che ha il DM del mondo della campagna. Lanciare incantesimi può essere difficile, raro o semplicemente non conosciuto; gli oggetti rari possono essere rari o molto costosi; e qualsiasi altra cura che non sia la lenta guarigione naturale può essere difficile da reperire.

LANCIARE INCANTESIMI

Il modo più semplice per creare una campagna orientata al combattimento è di proibire ai PG di acquisire livelli in

una classe di incantatore, ma permettere l'occasionale PNG incantatore. La chiave qui è di evitare di far sentire inferiori i giocatori ai propri PNG limitando la loro esposizione a personaggi incantatori. Se i PG incontrano un incantatore in ogni avventura, con ogni probabilità si chiederanno perché non possono usufruire delle stesse opzioni.

In alternativa, il DM potrebbe scegliere di eliminare gli incantatori da questo mondo. In un tale mondo, nessun personaggio (PG o PNG) può acquisire livelli in una classe di incantatore (a questo fine, definiti come bardo, chierico, druido, mago e stregone), e neppure altre classi che normalmente otterrebbero incantesimi (paladino e ranger) non ottengono alcun slot incantesimo. Ad opzione del DM, può scegliere di garantire ai paladini e ranger privilegi di classe alternativi che compensino questa perdita (vedi la sezione sulle varianti delle classi alla fine del Capitolo 4).

Quando si popola una comunità (vedi pagine 137-139 della Guida del Dungeon Master) in un'ambientazione priva di incantatori, sostituire tutti i bardi che potrebbero essere presenti con dei ladri, tutti i druidi con dei ranger (o con dei barbari se in un'area particolarmente selvaggia o non civilizzata), tutti gli stregoni con dei monaci e tutti i maghi con dei guerrieri. Sostituire il 25% dei chierici con dei paladini e l'altro 75% con dei guerrieri.

Supponendo che il DM semplicemente non bandisca le classi di incantatore per i personaggi giocanti, potrebbe invece limitare l'accesso dei PG a tali classi. Un metodo per farlo è di restringere il numero di livelli di classe che qualsiasi personaggio può acquisire in una classe di incantatore. Ad esempio, ogni personaggio potrebbe essere limitato a non più di metà dei suoi livelli di personaggio totali in una classe di incantatore (bardo, chierico, druido, mago o stregone). Nessun personaggio potrebbe iniziare a giocare come bardo, chierico, druido, mago o stregone di 1° livello. In questa campagna, paladini e ranger mantengono le loro normali capacità di lancio degli incantesimi.

Un altro metodo per limitare l'accesso a incantesimi potenti è di considerare le classi di incantatore più o meno come classi di prestigio. Qualsiasi personaggio che desideri iniziare ad acquisire livelli come incantatore deve prima essere un personaggio almeno di 3° livello con 3 gradi sia in Sapienza Magica che in un'appropriata abilità di Conoscenza (arcano per bardi, maghi o stregoni; religione per chierici; natura per druidi). Questo requisito assicura che quei personaggi siano ben oltre alla curva di potere di un tradizionale incantatore a classe singola, ma anche che abbiano altre doti su cui fare affidamento in caso di necessità.

OGGETTI MAGICI

Parte integrante di un mondo con poca magia è la scarsità di oggetti magici. Anche se nel mondo sono presenti gli incantatori, è improbabile che trafficchino in oggetti magici al livello presupposto nella Guida del Dungeon Master. Consigliamo di parlare con il DM per determinare cosa significhi esattamente "poca magia" in termini di oggetti magici, e regolarli di conseguenza.

Per esempio, anche in un'ambientazione con poca magia, il personaggio potrebbe essere in grado di acquistare oggetti minori, quali pozioni o l'occasionale pergamena, dall'alchimista del luogo o da un mago mediocre. In particolare, se il

personaggio non ha un chierico o un altro guaritore, qualche pozione curativa può fornirgli un certo aiuto.

Un'altra questione importante sono le armi e le armature magiche. Anche se il personaggio può essere in grado di sopravvivere solo con equipaggiamento perfetto per un po', alla fine potrebbe scontrarsi con avversari resistenti alle sue armi o al tipo di danni che infliggono. Controllare con il DM se esistono armi magiche nella campagna: tali oggetti possono essere rari oggetti di famiglia, reliquie di un'epoca passata, o artefatti preziosi, o potrebbero solo essere straordinariamente costosi da creare (due volte, tre volte o anche 10 volte il normale costo di creazione).

SOPRAVVIVERE IN UNA CAMPAGNA PER COMBATTENTI

La più preziosa risorsa del guerriero è la sua riserva di punti ferita. In termini per niente dubbi, i punti ferita di un guerriero misurano la sua capacità di continuare a fare ciò che fa meglio: combattere. Senza punti ferita, o prescindere da quanto sia forte o veloce, perderà comunque il combattimento.

Un guerriero accorto gestisce con attenzione questa risorsa, e in una campagna orientata al combattimento, questo diventa ancora più importante (siccome probabilmente non c'è un chierico a disposizione quando se ne ha bisogno). In generale, gestire i propri punti ferita si riduce a due cose: conservarli finché non sono necessari, e recuperarli quando sono persi.

Conservare punti ferita

In un gruppo tipico, un guerriero può spesso evitare di scontrarsi con i servitori del nemico poiché il mago li tiene a distanza con incantesimi quali sono o palla di fuoco. Questo vantaggio tattico permette al guerriero di conservare i suoi preziosi punti ferita fino a che non ne ha veramente bisogno (la battaglia con il grande nemico). Senza l'artiglieria di supporto fornita dagli incantatori, è probabile che il guerriero debba affrontare combattimenti in mischia con i nemici molto più spesso (e più a lungo), con il risultato di un maggiore esaurimento di punti ferita. Qui sono presentati alcuni metodi per evitare o risolvere quel problema in un gruppo composto da molti guerrieri.

Stare all'erta: Anche se nessuna quantità di preparazione o di selezione di talenti può assicurare che il personaggio non sia mai colto alla sprovvista, ogni volta che evita di concedere un round di sorpresa o un attacco furtivo a un nemico, ha guadagnato qualcosa. Assicurarsi che qualcuno nel gruppo (come il barbero o il ranger) abbia un alto modificatore di iniziativa (Iniziativa Migliorata è fondamentale) e un buon modificatore di Osservare o Ascoltare.

Mantenere le distanze: Il motivo per cui i maghi di 1° livello preferiscono dardo incantato invece che stretta folgorante è che il primo permette loro di colpire gli avversari da una certa distanza. Bisognerebbe imparare bene questa lezione. Molti personaggi nel gruppo dovrebbero avere un arco, o non potendo, una balestra carica, quando si addentrano in un dungeon. (Se si ha un gruppo abbastanza grande, ci si può permettere di avere almeno un personaggio specializzato nel combattimento a distanza.) Supponendo di non subire un'imboscata, è probabile che un personaggio sia in grado di fare almeno un tiro contro l'avversario prima che inizi la mischia. Anche se i pochi danni inflitti da quel tiro potreb-

bero non sembrare significativi se confrontati con un colpo d'ascia o spada, quelli potrebbero essere i pochi danni che impediscono al mostro di ottenere un altro attacco completo contro il personaggio più tardi nell'incontro. Infatti, in molti combattimenti, più a lungo si rimane fuori dalla mischia, maggiori sono le probabilità di successo. Eccezione, naturalmente, è se l'avversario ha attacchi a distanza migliori del personaggio.

Combattimenti più piccoli sono meglio: Sebbene uno stregone possa lamentarsi di avere solo due bugie da incenerire con la sua palla di fuoco, meno sono gli avversari affrontati contemporaneamente da un guerriero, e meglio è. In molti round, il personaggio può danneggiare solo un numero molto limitato di avversari (a differenza di un tipico incantatore), ma molti avversari potrebbero essere in grado di danneggiarlo. Non bisogna mai lasciar scappare un nemico (sta probabilmente cercando rinforzi), e non bisogna mai lasciare che un nemico lanci un avvertimento. Se uno dei goblin porta un corno, ci si deve occupare di lui per primo. Se c'è un grosso tamburo in mezzo alla postazione di guardia, trafiggerlo subito con una freccia.

Neutralizzare incantatori: Il tallone di Achille di un guerriero tipico è la sua tendenza a fallire i tiri salvezza sulla Volontà e sui Riflessi. Mentre è improbabile che un tiro salvezza sui Riflessi fallisse costi al personaggio la battaglia (solo un po' più di quei preziosi punti ferita) un tiro salvezza sulla Volontà fallito può cambiarne il corso in un momento. Se tra i nemici c'è un incantatore, bisogna focalizzare su di lui i propri sforzi immediatamente. Probabilmente vale la pena provocare un attacco di opportunità superando in carica i servitori del chierico o necromante malvagio solo per mettersi nella posizione di impedirgli di bombardare con i suoi incantesimi. Se non ci si riesce, utilizzare il proprio arco o balestra (vedi sopra) per scacciarlo. Una tattica decisamente potente contro un incantatore è di preparare un'azione per attaccarlo proprio quando lancia un incantesimo (compreso un passo di 1,5 metri per seguirlo se tenta di indietreggiare per sottrarsi alla mischia). Anche se questo potrebbe costare al personaggio qualche attacco (siccome sta virtualmente concedendo un attacco completo in cambio di un singolo attacco preparato), un colpo messo a segno costringe l'incantatore a effettuare una prova di Concentrazione decisamente difficile per riuscire a lanciare l'incantesimo. Molti incantatori, di fronte a questa situazione, preferiscono fuggire piuttosto che rimanere ed essere picchiati.

Evitare combattimenti inutili: Solo perché una mezza dozzina di orchi si trova tra il personaggio e l'entrata alla fortezza nemica non significa che si debba affrontarli adesso, né mai. Nonostante il suggerimento spesso ripetuto di non lasciare mai dietro di sé i nemici, se si fa bene il proprio lavoro, un nemico evitato ora può facilmente diventare un nemico evitato per sempre. Chi può realmente pensare che quegli orchi rimangano lì per combattere contro il personaggio dopo che questo ha sconfitto il loro padrone e incendiato il castello? Solo perché il personaggio è in grado di affrontare gli orchi non significa che debba farlo. Anche se il risultato dello scontro sembra una conclusione scontata, tutto ciò che deve fare uno di quegli orchi è mettere a segno un colpo critico chiave per rendere il combattimento molto più costoso di quanto non avesse anticipato il personaggio.

Recuperare punti ferita

Nonostante i suoi sforzi migliori, il guerriero deve inevitabilmente subire dei danni. Questo introduce una grossa preoccupazione per qualsiasi gruppo con molti guerrieri: cioè, chi fornisce la guarigione? Senza un chierico (o almeno un druido), è difficile per i personaggi ripristinare i punti ferita che consumano in combattimento. Prendere in considerazione una o tutte le seguenti opzioni per la propria campagna orientata al combattimento, supponendo che siano disponibili.

Tendersi cura di se stessi: Ogni personaggio deve essere molto più autosufficiente per quel che riguarda il curarsi. Se possibile, ogni PG dovrebbe portare con sé una scorta di pozioni di vari incantesimi curare. Se il personaggio non ha abbastanza pozioni da ripristinare i propri punti ferita da 0 ai normali punti ferita totali (supponendo tiri medi), sta seriamente rischiando di non arrivare alla fine dell'avventura. Naturalmente, alcune classi sono avvantaggiate a questo proposito. Sia il monaco che il paladino hanno qualche limitata capacità di guarigione soprannaturale, e il paladino e il ranger hanno a disposizione incantesimi di guarigione quando raggiungono livelli più alti.

Utilizzare tutte le risorse disponibili: Un'opzione spesso trascurata per ranger e paladini è di accumulare bacchette di incantesimi curare. Siccome entrambe le classi hanno cura ferite leggere, cura ferite moderate e cura ferite gravi nelle loro liste degli incantesimi, possono usare bacchette con questi incantesimi senza difficoltà, anche prima di poter in realtà lanciare gli incantesimi. Anche se una bacchetta di cura ferite leggere probabilmente non salverà la situazione nel bel mezzo di una battaglia campale, una volta che lo scontro finisce è un modo poco costoso di eliminare parecchi danni. Supponendo tiri medi, una bacchetta di cura ferite leggere (prezzo di mercato 750 mo) cura all'incirca 275 danni prima di esaurirsi. Meno di 3 mo per punto ferita, che è il miglior affare possibile. Tuttavia, nonostante il valore delle bacchette meno costose, bisognerebbe considerare l'opportunità di scegliere una bacchetta di cura ferite gravi non appena sia possibile per guarirgli più rapide. (Naturalmente, questa opzione potrebbe non essere disponibile in un'ambientazione con poca magia.)

Multiclasse: Multiclasse guerriero/chierico, barbaro/druido e simili ottengono accesso agli incantesimi, alle pergamene e alle bacchette proprio come i ranger e i paladini. Perfino un singolo livello di bardo o ladro permette di investire pesantemente nell'abilità Utilizzare Oggetti Magici, che permette l'uso di pergamene, bacchette o bastoni che potrebbe altrimenti impugnarne un chierico.

Riposare: Quando fallisce tutto il resto, concedersi un po' di tempo lontano dal combattimento. Ogni giorno di riposo corrisponde a qualche altro punto ferita per la prossima battaglia. Assicurarsi di avere almeno un personaggio con qualche grado nell'abilità Guarire; le cure a lungo termine riducono drasticamente il tempo di riposo tra le avventure dovute alla perdita di punti ferita.

ORGANIZZAZIONI DI COMBATTENTI

Le sei organizzazioni qui presentate sono idonee praticamente per tutte le campagne di DUNGEONS & DRAGONS. Ognuna è legata a una specifica classe di prestigio presentata

nel Capitolo 2 di questo volume, permettendo così di dare a quelle classi un ricco background nel proprio mondo.

CAVALIERI PROTETTORI

Meno un'organizzazione che non una varietà di individui che condividono un codice di condotta, i cavalieri protettori sono dediti al mantenimento (e ripristino) degli ideali dell'onore, della cavalleria e del coraggio. I protettori si considerano gli ultimi rimasti di un ordine di cavalieri un tempo grandioso, ma attualmente possono provenire da diversi background. Di solito, vengono da defunti ordini di cavalleria o dal servizio a signori decaduti che aspiravano a compiere grandi gesta ma per qualche motivo non vi sono riusciti. Colui che intraprendono la carriera del cavaliere protettore sperano nel ritorno di "giorni migliori", e credono di poter accelerare quel processo e riparare i torti della società vivendo la propria vita come esemplari del loro venerabile codice cavalleresco.

I cavalieri protettori non hanno una gerarchia ufficiale né procedure di ammissione. A differenza di molti ordini cavallereschi, dichiararsi un cavaliere protettore non richiede tempo di servizio, prove di merito né giuramenti di obbedienza, se non al codice di condotta condiviso dagli altri dell'ordine. Tuttavia, i cavalieri controllano i propri membri e un cavaliere protettore che non merita quel titolo alla fine si ritrova in conflitto con i membri più devoti, che considerano una tale ipocrisia un grave crimine contro i loro ideali. Un cavaliere che involontariamente o inconsapevolmente viola il codice, o lo viola volontariamente nella convinzione che farlo contribuisca ad un atto di grande bene, può redimersi intraprendendo e portando a termine una cerca o un'altra pericolosa missione assegnatagli da cavalieri più anziani. Un protettore che volontariamente e consapevolmente viola questo codice per nessuna ragione adeguata non è più considerato un membro dell'ordine, e viene evitato (se non disprezzato o anche cacciato) dagli altri cavalieri protettori.

Esempio di membro

Joris Welker era un tempo un fiero membro di un grande ordine di paladini. Col passare del tempo, giunse a credere che i suoi compagni fossero troppo lenti nel combattere la corruzione o la debolezza morale altrui, preferendo la carità all'ordine. Joris combatté con questo dilemma per molti mesi. Quando fu chiamato a servire un duca locale di cui sapeva fosse moralmente allo sbando, Joris rifiutò di obbedire, ma mentì ai propri superiori sulla motivazione. Sebbene non conoscesse la verità, i suoi superiori riconobbero la bugia (oltre che la mancanza di rispetto per l'autorità) e bandirono Joris dal loro ordine. In cerca di un nuovo codice da seguire, Joris incontrò un cavaliere protettore che gli insegnò i dogmi del gruppo. Ora, Joris vaga nelle diverse terre in cerca di corruzione e decadenza morale contro cui combattere. Si allea con PG con simili scopi, e parla con fermezza a chiunque sia interessato dei suoi nuovi compagni e della loro missione nella vita.

Joris Welker: Mezzelfo ex-paladino 6/cavaliere protettore 3; GS 8⁺; umanoide Medio; DV 4d10 +12 più 3d10+6; pf 72; Iniz +1; Vel 6 m; CA 25, contatto 12, colpo alla spovvista 24; Att base +9; Lotta +13; Att +12/+7 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga+1, o 1d8+2/x3, lancia da cavaliere perfetta); AS incalzare supremo; QS grande determinazione +2, posizione

difensiva +2, luce interiore; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +7; AL LN; For 14, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 16.

"Modifica ad hoc del GS per mancanza delle capacità da paladino.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cavalcare +7, Cercare +1, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4, Diplomazia +13, Osservare +5, Raccogliere Informazioni +5; Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Incalzare, Incalzare Potenziato, Travolgere, Volontà di Ferro³.

Incalzare supremo (Str): Joris può fare un passo di 1,5 metri tra un attacco e l'altro quando usa il talento Incalzare o Incalzare Potenziato.

Grande determinazione (Str): Joris può aggiungere un bonus di +2 a una qualunque prova di abilità una volta al giorno.

Posizione difensiva (Str): Joris può trasferire fino a 2 punti di Classe Armatura a un alleato entro 1,5 metri, sottraendo lo stesso numero alla propria CA.

Luce interiore (Sop): Tutti gli alleati di Joris entro 3 metri ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Se Joris è paralizzato, privo di sensi, o altrimenti reso indifeso, i suoi alleati perdono questo bonus.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+2, spada lunga+1, anello di protezione+1, lancia da cavaliere perfetta, cavallo da guerra pesante con bardatura di maglia, 27 mo.

DISTRUTTORI

Alcuni degli atti più visceralmente maligni e crudeli che il mondo abbia mai conosciuto possono essere direttamente attribuiti ai Distruttori, un gruppo molto ristretto di letali peccatori. Fortunatamente per le aree più civilizzate del mondo, il numero totale di individui Distruttori rimane piuttosto esiguo. Comunque, questi assassini spietati compensano il loro numero limitato con la loro incredibile ferocia. Riuniti in bande da guerra il cui

numero può variare da tre membri a due dozzine, colpiscono senza preavviso, calando sulle città ignare, sui villaggi e sui borghi, e a volte anche sulle fattorie isolate e sulle carovane in viaggio. I loro violenti assalti vengono resi ancora più orribili dal fatto che sembrano animati solo dalla volontà di menomare e uccidere, e non di rubare o rapire o da qualche altra motivazione più comprensibile (anche se altrettanto sgradevole).

I Distruttori conducono un'esistenza semi-nomadica, ergendo accampamenti più o meno permanenti nascosti nelle terre selvagge e in altre aree remote, da cui pianificano le loro crudeli razzie. A volte entrano in città o in paesi in cui sanno di poter trovare un tempio segreto dedicato al culto di Erythnul o a una simile divinità del massacro, spesso ricevendo provviste e rifornimenti dal clero locale, e a volte anche incarichi speciali. Coloro che sono abbastanza sfortunati da imbattersi in un accampamento di Distruttori solitamente vanno incontro allo stesso destino delle vittime designate dei Distruttori.

I Distruttori non hanno bisogno di reclutare nuovi membri, poiché sanno che l'infamia delle loro gesta attrae inevitabilmente quanti non hanno più alcun rispetto per la vita. Odio, malizia e amarezza verso tutte le genti sono alla base di ogni comportamento e ogni convinzione dei Distruttori. Tra le loro schiere si contano alcune delle persone più orribili e crudeli che abbiano mai visto la luce del sole. Soldati che hanno tradito la loro nazione e il loro giuramento per profito, rapitori che hanno assassinato le loro vittime anche se il riscatto era stato pagato interamente, assassini di massa i cui crimini sono troppo orribili persino per essere nominati; i Distruttori accettano questa gente a braccia aperte nelle loro bande da guerra, in quanto sono ottimi candidati per diffondere caos e distruzione nel mondo.

Quando un aspirante membro si avvicina a una banda da guerra ed esprime la sua intenzione di unirsi a loro, i Distrut-



Un'innevole samurai affronta una banda di Distruttori.

non lo attaccano in massa. Se il nuovo arrivato riesce a tenerlo testa per un determinato periodo di tempo (di solito tra i 3 e i 10 round, a seconda delle dimensioni della banda e della relativa crudeltà del capobanda), si guadagna un posto tra i Distruttori, almeno per il momento. In un momento successivo (e apparentemente casuale), il capobanda sceglie un membro a caso che affronti il nuovo arrivato in un singolo combattimento in mischia, senza alcuna regola tranne il divieto di lanciare incantesimi, in quanto è ferma convinzione dei Distruttori che ognuno di loro debba guadagnarsi la vittoria con la sola forza della braccia. Se il nuovo arrivato vince (il combattimento è sempre all'ultimo sangue), viene sottoposto alla fase finale della sua iniziazione: il sacrificio del fuoco. (Erythnul o la divinità appropriata alla campagna fa automaticamente risorgere i membri che perdono il combattimento con un inizio e che hanno combattuto secondo il codice dei Distruttori.)

Mentre il candidato attende in ginocchio, supplicando Erythnul di riempire il suo cuore di odio e rancore, gli altri membri della banda da guerra reperiscono una vittima sacrificale adeguata (preferibilmente umana, ma in casi di necessità va bene qualsiasi umanoide). L'aspirante Distruttore deve sacrificare la vittima secondo gli empî riti di Erythnul, che prevedono un copioso versamento di sangue seguito dalla vittima bruciata viva. Dopo questo atto crudele e orribile, la banda dipinge una repellente serie di tatuaggi sul volto dell'aspirante, marchiandolo per sempre come un Distruttore. Una volta che la cerimonia è completa, la sola via d'uscita è la morte. (Il DM dovrebbe sentirsi libero di rendere la cerimonia di iniziazione dei Distruttori moralmente ed eticamente riprovevole e fisicamente ardua per quanto gli permetta la sua immaginazione, e il buon gusto del suo gruppo di giocatori.)

Unirsi ai Distruttori significa lasciarsi alle spalle tutto ciò che esiste di buono e di decente. Per questa organizzazione e per i suoi membri non esiste alcun elemento degno di essere salvato. Coloro che intendono unirsi alle loro fila devono essere pronti a partecipare integralmente alla loro divina missione di malignità gratuita, se non vogliono affrontare la distruzione per mano dei loro stessi compagni. I Distruttori funzionano meglio in una campagna che non sia già di potenza dotata di toni cupi e oppressivi, in quanto la loro inclusione e la loro presenza da sola è sufficiente a generare quel tipo di atmosfera.

Esempio di membro

Zyera è stata cresciuta da un gruppo di monaci consacrati a Wee Jas e per un po' di tempo è riuscita a inserirsi nell'ordine. Sebbene trovasse grande realizzazione nei suoi studi sulla morte, le profezie battaglie interiori contro la natura legale dell'ordine aumentarono dopo la maturità, e alla fine si rivolse contro la profezia famiglia adottiva, sia spiritualmente che fisicamente. Esiliata, ha vagato in cerca di uno scopo fino a quando non ha sentito dell'esistenza dei Distruttori. (Ironicamente, i genitori di Zyera sono stati massacrati dai Distruttori molti anni prima, costringendo l'orfana a trovare casa presso i monaci.) Da quando è sopravvissuta alla propria iniziazione, Zyera ha dimostrato ai suoi compagni parecchie volte la propria selvaggia ferocia. Trova diletto nella distruzione diffusa dai Distruttori, e sarebbe un'eccezionale nemica ricorrente per PG di allineamento buono.

Zyera: Mezzorota ex-monaca 4/guerriera 2/distruttrice 4; GS 10; umanoide Medio; DV +4d8+8 più 2d30+4 più 4d10+8; pf 74; Iniz +1; Vel 12 m; CA 16, contatto 13, celto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +14; Att +14 in mischia (1d8+5, colpo senz'armi) o +11 a distanza (1d2+6, shuriken+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+5, colpo senz'armi) o +12/+12/+7 in mischia (1d8+5, colpo senz'armi) o +11/+6 a distanza (1d2+6, shuriken+1) o +9/+9/+4 a distanza (1d2+4, shuriken+1); AS ferite profonde 2 volte al giorno, raffica di colpi, colpo ki (magico), tocco doloroso 2 volte al giorno; QS aura di paura, eludere, caduta lenta 6 m, mente lucida; TS Temp +13, Rifl +6, Vol +7; AL NM; For 20, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Conoscenze (religioni) +3, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +13, Sopravvivenza +6; Attacco Poderoso, Duro a Morire, Pugno Stordente, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Spazzare Migliorato.

Ferite profonde (Str): Se Zyera dichiara che sta usando ferite profonde prima di compiere un attacco, e l'attacco riesce a colpire, infligge 1d4 danni extra temporanei alla Costituzione.

Raffica di colpi (Str): Zyera può usare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco e ogni altro attacco compiuto in quel round subisce ognuno una penalità di -1. Questa penalità si applica per 1 round, quindi influenza gli attacchi di opportunità che Zyera potrebbe compiere prima della sua azione successiva. Se armata con kama, nunchaku o siangham, Zyera può compiere l'attacco extra con quell'arma oppure senz'armi. Se armata con due di quelle armi, ne usa una per i suoi attacchi regolari e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus ai danni per l'attacco con la mano secondaria non è ridotto.

Colpo ki (Sop): Il colpo senz'armi di Zyera può infliggere danni a una creatura con riduzione del danno come se il colpo fosse inflitto con un'arma magica.

Tocco doloroso (Sop): L'attacco di contatto in mischia di Zyera infligge 1d8+4 danni. Può anche usare tocco doloroso con un'arma da mischia, infliggendo 1d4+4 danni.

Aura di paura (Sop): I nemici entro 3 metri da Zyera subiscono una penalità morale di -2 ai tiri salvezza fino a che rimangono all'interno del raggio di azione.

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

Caduta lenta (Str): Quando è a portata di mano da un muro, Zyera può sfruttarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse di 6 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola dell'ammalimento.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +3, 12 shuriken +1, guanti del potere oncheso, stivali ofit, 21 ma.

DRAGHI PURPUREI

I Draghi Purpurei sono un esercito di disciplinati soldati leali e dediti al servizio di un nobile re. Sono largamente rispettati per la loro abilità ed eroismo in battaglia, e godono di una fiera tradizione che risale a molte generazioni prima.

L'appartenenza ai Draghi Purpurei è aperta a chiunque sia desideroso di impegnarsi al servizio del re. Dopo una minima quantità di addestramento per assicurarsi la dedizione e l'attitudine del postulante, il nuovo membro riceve il suo assegnamento iniziale in base alle sue abilità. Alcuni vengono assegnati al servizio attivo nell'esercito permanente, mentre altri possono essere designati come assaltatori, esploratori o anche come parte di un distaccamento indipendente di soldati d'élite che partecipano a missioni specifiche contro le forze del male.

Molti termini di servizio nel Draghi Purpurei durano un minimo di cinque anni, anche se numerosi godono di carriere a vita nell'organizzazione. Individui particolarmente dotati possono anche diventare cavalieri dei Draghi Purpurei, che sono spesso responsabili del comando dei soldati. (Vedi la classe di prestigio nel Capitolo 2 per maggiori informazioni.)

Esempio di membro

Thorvald è un esploratore e assaltatore dei Draghi Purpurei. Aspira a diventare un cavaliere dei Draghi Purpurei, e parla del suo sogno con chiunque lo ascolti. Sa di avere le doti per unirsi ai ranghi dei cavalieri, ma deve ancora dimostrare il proprio valore ai suoi superiori. Se dovesse incontrare un PG cavaliere dei Draghi Purpurei, cercherebbe disperatamente di impressionare quell'individuo, forse anche gettandosi a capofitto in una situazione oltre le sue possibilità.

Thorvald: Nano guerriero 2/ranger 3; GS 5; umanoide Medio; DV 2d10+4 più 3d8+6; pF 38; Iniz +6; Vel 6 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8+1, ascia da battaglia perfetta) o +7 a distanza (1d6+2, arco corto composito+1 [bonus di For +1]); Att comp +7 in mischia (1d8+1, ascia da battaglia perfetta) o +7 a distanza (1d6+2, arco corto composito+1 [bonus di For +1]) o +5/+5 a distanza (1d6+2, arco corto composito+1 [bonus di For +1]); AS -; QS tratti dei nani, nemico prescelto goblinoidi +2, empatia selvatica +4; TS Temp

+9, Rifl +6, Vol +1; AL LN; For 13, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +8, Intimidare +3, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +5, Scalare +2, Sopravvivenza +5; Combattere in Sella, Iniziativa Miglioata, Negoziatore, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Tratti dei nani (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere all'essere spinto o sbilanciato; bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi ed effetti magici; bonus di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi; bonus di +4 a CA contro giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare legate a pietra o metallo.

Nemico prescelto (Str): Thorvald ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Ragirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i goblinoidi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro i goblinoidi.

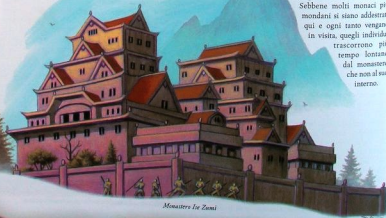
Empatia selvatica (Str): Thorvald può migliorare il comportamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+4 oppure 1d20 se sta tentando di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Proprietà: giaco di maglia perfetto, mantello della resistenza+1, ascia da battaglia perfetta, arco corto composito+1 (bonus di For +1), 10 frecce, 10 frecce argenteate, 25 mp.

MONASTERO ISE ZUMI

La tradizione del monaco tatuato deriva dal Monastero Ise Zumi, nascosto nelle montagne. Qui, l'ordine dei monaci tatuati addestra i nuovi venuti nei loro misteri mentre cercano l'illuminazione personale.

Molti monaci che vivono nel Monastero Ise Zumi hanno una visione ascetica dell'esistenza, preferendo una tranquilla solitudine alla vita complessa del mondo esterno. Sebbene molti monaci più mondani si siano addestrati qui e ogni tanto vengano in visita, quegli individui trascorrono più tempo lontano dal monastero che non al suo interno.



Monastero Ise Zumi

Per unirsi al monastero, uno deve semplicemente essere di allineamento legale e dimostrare una certa devozione al conseguimento dell'illuminazione mentre evita le tentazioni. Generalmente, questa dimostrazione della propria devozione comprende un rituale di tre giorni in cui uno deve negarsi alle tentazioni rivolte ai cinque sensi. Quanti desiderano appendere i misteri della classe di prestigio del monaco tatuato devono soddisfare requisiti più severi (vedi la classe di prestigio del monaco tatuato nel Capitolo 2).

In aggiunta agli ovvi benefici di diventare un monaco tatuato, il Monastero Ise Zumi è un deposito di conoscenze religiose da un'ampia varietà di razze e culture. Si possono solo immaginare gli antichi segreti che giacciono nelle profondità dei sotterranei del monastero.

Esempio di membro

Mesehti Tahara: Uomo monaco 5/monaco tatuato 6; GS 15; umanoide Medio; DV 5d8 più 6d8 più 3; pf 56; Iniz +6; Vel 18 m; CA 21, contatto 19, colpo alla sprovvista 19; Att base +7, Lotta +8; Att +10 in mischia (1d10+1, colpo senz'armi); Att comp +10/+5 in mischia (1d10+1, colpo senz'armi) o +8/+4/+3 (1d10+1, colpo senz'armi); AS raffica di colpi, colpo di magia; tatuaggio del leone; QS tatuaggio del granchio, chiave, purezza del corpo, caduta lenta 6 m, mente lucida, tatuaggio della maschera bianca; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +14; AL LN; For 13, Des 14, Cos 10, Int 12, Sag 21, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artista della Fuga +16, Ascoltare +19, Conoscenze (religioni) +9, Muoversi Silenziosamente +8, Raggiare +16; Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frece, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Resistenza Fisica, Robustezza.

Raffica di colpi (Str): Mesehti può usare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco è ogni altro attacco compiuto in quel round subisce ognuno una penalità di -1. Questa penalità si applica per i round, quindi influenza gli attacchi di opportunità che Mesehti potrebbe compiere prima della sua azione successiva. Se armato con kama, ranchaku o siangham, Mesehti può compiere l'attacco extra con quell'arma oppure senz'armi. Se armato con due di quelle armi, ne usa una per i suoi attacchi regolari e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus ai danni per l'attacco con la mano secondaria non è ridotto.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artista della Fuga +16, Ascoltare +19, Conoscenze (religioni) +9, Muoversi Silenziosamente +8, Raggiare +16; Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frece, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Resistenza Fisica, Robustezza.

Raffica di colpi (Str): Mesehti può usare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o con un'arma da monaco speciale al suo più alto bonus di attacco base, ma questo attacco è ogni altro attacco compiuto in quel round subisce ognuno una penalità di -1. Questa penalità si applica per i round, quindi influenza gli attacchi di opportunità che Mesehti potrebbe compiere prima della sua azione successiva. Se armato con kama, ranchaku o siangham, Mesehti può compiere l'attacco extra con quell'arma oppure senz'armi. Se armato con due di quelle armi, ne usa una per i suoi attacchi regolari e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus ai danni per l'attacco con la mano secondaria non è ridotto.

Colpo lei (Sop): Il colpo senz'armi di Mesehti può infliggere danni a una creatura con riduzione del danno come se il colpo fosse inferto con un'arma magica.

Tatuaggio del leone (Sop): Questo tatuaggio fornisce a Mesehti la capacità di punire un nemico, ottenendo un bonus di +4 a un singolo attacco in mischia e un bonus di +5 al tiro per i danni se l'attacco colpisce. Può compiere un tentativo di punizione fino a tre volte al giorno.

Tatuaggio del granchio (Sop): Questo tatuaggio fornisce a Mesehti riduzione del danno 6/magica.

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

Purezza del corpo (Str): Mesehti ha immunità a tutte le malattie tranne che a quelle magiche come la paterfazione della mummia e la licanropia.

Caduta lenta (Str): Quando è a portata di mano da un muro, Mesehti può sfruttarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse di 6 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti dalla scuola dell'ammaliamento.

Tatuaggio della maschera bianca: Mesehti è immune a individuazione dei pensieri, rivela bugie e a qualsiasi tentativo di individuare magicamente il suo allineamento. Ottiene un bonus di +10 a tutte le prove di Raggiare (incluso nelle statistiche sopra).

Proprietà: Talismano della saggezza +4, bracciali dell'armatura +2, pozione di cura ferite gravi, 250 mo.

ORDINE DELL'ARCO

L'Ordine dell'Arco insegna che il vero carattere di un individuo può essere determinato mediante la sua abilità come arciero. Praticando una forma di tiro con l'arco semplicemente chiamata la Via dell'Arco, i membri dell'ordine ricercano la verità, la pazienza e la bellezza mediante l'impegno, la pratica dilige e la sincerità spirituale. Le sue origini non sono chiare, e alcuni studiosi dichiarano abbia avuto origine tra gli elfi, ma comunque sia, si è diffusa a molte razze senzienti.

La Via dell'Arco è un'arte spirituale. Studiandola, l'arciero scopre se stesso. Migliorandosi nella Via dell'Arco, l'arciero migliora se stesso.

Perfino con questi scopi condivisi, ogni seguace della Via dell'Arco vede il tiro con l'arco in modo diverso. Alcuni lo vedono come una forma di illuminazione spirituale, mentre altri lo considerano un'arte filosofica. Possono impiegare come una cerimonia religiosa, praticarlo come uno stile di vita, o semplicemente vedere l'arte di uccidere usando l'arco come una dote importante in un mondo pieno di pericoli. Come i seguaci sono soliti dire, la Via dell'Arco è sempre più di quanto si creda.

La pura abilità non è sufficiente per unirsi a questa organizzazione; solo coloro che sono veramente dedici alla Via dell'Arco possono diventare un iniziato dell'ordine (vedi la classe di prestigio dell'iniziato dell'Ordine dell'Arco nel Capitolo 2).

Esempio di membro

Chanticleer Winterwood ha desiderato diventare un iniziato dell'Ordine dell'Arco ancora prima di conoscere un tale gruppo. Da quando ha cominciato a camminare, Chanticleer ha sempre avuto



in mano un arco, che è parte di lui come le dita della mano o dei piedi. Durante le sue avventure in una grande metropoli umana, ha appreso dell'esistenza dell'ordine e dei suoi insegnamenti, e non ha perso tempo per dimostrarne il proprio valore. Oggi, aiutato dal suo leale compagno Quilambel Straylight (elfo chierico 7), Chanticleer vaga di terra in terra alla ricerca di modi per dimostrare le proprie doti contro le forze del male e della tirannia. Può essere un alleato enigmatico per i PG, un mentore per un giovane arciere o un letale nemico per quanti lo offendono.

Chanticleer Winterwood: Elfo guerriero 5/iniziato dell'Ordine dell'Arco 4; GS 9; umanoide Medios; DV 5d10+5 più 4d8+4; pf 59; Iniz +4; Vel 9 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +9; Letta +11; Att +16 a distanza (1d8+5, arco lungo composto folgorante+1 [bonus di For +2]) o +12 in mischia (1d8+3, spada lunga+1); Att comp +16/+11 a distanza (1d8+5, arco lungo composto folgorante+1 [bonus di For +2]) o +14/+9 a distanza (1d8+5, arco lungo composto folgorante+1 [bonus di For +2]) o +12/+7 in mischia (1d8+3, spada lunga+1); AS precisione a distanza +2d8; QS tiro in combattimento ravvicinato; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +4; AL CB; For 14, Des 18, Cos 12, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire archi) +5, Ascoltare +1, Cercare +2, Conoscenze (religioni) +2, Osservare +10, Scalee +7, Arma Focalizzata (arco lungo), Arma Focalizzata Superiore (arco lungo), Arma Specializzata (arco lungo), Mobilità, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Tiro in combattimento ravvicinato (Str): Chanticleer può attaccare con un'arma a distanza mentre è in un quadrato minacciato senza provocare un attacco di opportunità.

Precisione a distanza (Str): Come azione standard, Chanticleer può compiere un singolo attacco dalla mira precisa con un'arma a distanza, infliggendo 2d8 danni extra se l'attacco colpisce. Quando compie un attacco di precisione a distanza, Chanticleer deve essere entro 9 metri dal bersaglio. Un attacco di precisione a distanza funziona solo contro creature viventi con anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura che sia immune ai colpi critici (compresi non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee) non è vulnerabile a un attacco di precisione a distanza.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, arco lungo composto folgorante+1 (bonus di For +2), 20 frecce, spada lunga+1, porzione di velocità, 47 mo.

ORDINE DEL CALICE

L'Ordine del Calice è un ordine sacro di cavalieri virtuosi che si sono votati a una nobile impresa: lo sterminio di tutti i demoni. Fedeli ai sommi standard di bene, legge e nobiltà, i cavalieri di quest'ordine rappresentano tutto ciò che può venire associato alla parola "paladino": esemplari di virtù, puri di cuore, perfetti nel valore, educati e raffinati, pii e devoti e, fin troppo spesso, arroganti e vanitosi.

L'ordine del Calice trae il proprio nome da una reliquia sacra in possesso dei capi supremi dell'ordine: una coppa d'argento decorata che sembra aver raccolto il sangue versato da un solar mentre era impegnato in una lotta contro un principe dei demoni. Il calice è dotato di grandi poteri sacri, o almeno così si narra, ma è assai più importante come costante fonte di ispirazione per i cavalieri dell'ordine impegnati nel conseguimento della loro ardua missione.

L'ordine è un'organizzazione profondamente legale buona,

e i suoi membri spesso innalzano preghiere a Heironeos (o a una simile divinità legale buona dell'onore e del valore se il DM non usa Heironeos nella propria campagna) all'inizio di ogni riunione. Tuttavia, anche i personaggi che venerano altre divinità legali buone sono i benvenuti nell'ordine, purché non dimostrino riluttanza nel rivolgere preghiere anche alla divinità patrona dell'ordine.

Fedele al suo allineamento, l'Ordine del Calice è retto da una struttura gerarchica assai rigida. A capo dell'ordine stanno nove Maestri del Calice, la cui responsabilità più grande è la protezione del calice sacro stesso. Ogni Maestro del Calice (generalmente un personaggio di almeno 10° livello) ha ai suoi comandi nove Marescialli del Calice (di solito personaggi di livello da 7° a 10°), ogni maresciallo ha autorità su nove Comandanti del Calice (di solito personaggi di livello da 5° a 8°), e ogni comandante è a capo di nove Sergenti del Calice (che generalmente vanno dal 3° al 6° livello).

Molti cavalieri dell'ordine si preparano fin dalla gioventù a questa importante chiamata, servendo come scudieri cavalieri più anziani e con maggiore esperienza, mentre imparano le responsabilità del cavalierato. Dopo un minimo di cinque anni di servizio incondizionato, lo scudiero viene giudicato da un consiglio di nove cavalieri anziani, il cui giudizio si basa principalmente su quanto riferisce il cavaliere sotto il quale ha servito lo scudiero. Se il giudizio è favorevole, lo scudiero viene promosso al grado di questuante ed è ora un personaggio di 1° livello (di solito un paladino, ma ogni tanto un ranger, un chierico o un membro di un'altra classe). I personaggi giocanti che iniziano le loro carriere da avventurieri come membri dell'Ordine del Calice di solito sono di questo rango.

È possibile unirsi all'ordine come questuante senza sottoporsi a questo periodo di preparazione, ma un tale personaggio deve soddisfare i requisiti minimi simili a (ma meno severi di) quelli richiesti dalla classe di prestigio del cavaliere del Calice, composti un allineamento legale buono, 4 gradi in Conoscenze (religioni), 2 gradi in Conoscenze (pianti), e la capacità di lanciare incantesimi divini (compreso protezione dal male), la capacità di punire il male oppure gli esterni malvagi come nemici prescelti.

Molti questuanti mirano a qualificarsi come cavaliere dell'ordine a pieno diritto, che richiede al personaggio di soddisfare tutti i requisiti necessari ad acquisire livelli nella classe di prestigio del cavaliere del Calice. Una volta che questi requisiti sono stati soddisfatti, il questuante fa ritorno al consiglio cavalleresco e mostra le prove di ciò che è riuscito a compiere. Supponendo che il consiglio approvi l'ammissione nell'ordine del questuante, questi trascorre una notte in preghiera e in astinenza, e infine presta giuramento sacro di fedeltà all'ordine al sorgere del sole, diventando un vero cavaliere a pieno diritto. In qualsiasi momento successivo, il personaggio può cominciare ad acquisire livelli nella classe di prestigio del cavaliere del Calice.

Oltre ai principi generali richiesti ai paladini e all'allineamento legale buono descritti nel Manuale del Giocatore, l'ordine del Calice esige che i suoi membri giurino di obbedire a un codice di condotta più rigido. I cavalieri del Calice devono essere casti e celibi, non devono mai inquinare il proprio corpo toccando un cadavere e devono sempre porre lo sterminio di un demone al di sopra di qualsiasi altra priorità. Il fallimento nell'aderire a questo codice di condotta può risultare nella censura o anche nell'espulsione dall'ordine.

Esempio di membro

Colette Daumier è un cavaliere appena ammesso nell'ordine, dopo lunghi anni come questuante che combatte i demoni. È ansioso di dimostrare il proprio valore, lanciandosi coraggiosamente in battaglia contro demoni e altri nemici malvagi. Può servire come alleata di PG dall'allineamento buono (in particolare di un questuante o di un altro nuovo cavaliere dell'ordine), come reclutatrice per l'ordine o come vigorosa nemica dei personaggi malvagi.

Colette Daumier: Umana paladina 7/ranger 1/cavaliere del Calice 1; GS 9; umanoide Male; DV 6d10+6 più 2d8+2 più 1d10+1; pf 61; Iniz +3; Vel 6 m; CA 22, conato 9, colta alla spovvista 22; Att base +9; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+3/x3, martello da guerra di ferro freddo perfetto) o +13 in mischia (1d4+4/19-20, pugnale+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+3/x3, martello da guerra di ferro freddo perfetto) o +13/+8 in mischia (1d4+4/19-20, pugnale+1); AS massacro di immondi +1/+1d6, punire il male 5 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno; QS aura di coraggio, aura di bene, individuazione del male, grazia divina, salute divina, nemico prescelto esterni malvagi +2, imposizione delle mani, rimossi malattie; TS Temp +12, Rifl +6, Vel +6; AL LB, For 17, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Concentrazione +15, Conoscenza (piani) +5, Conoscenza (religioni) +10, Intimidire +5, Osservare +3, Raggiare +2, Sopravvivenza +8; Alletta, Arma Focalizzata (martello da guerra), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Massacro di immondi (Str): Come membro della classe di prestigio del cavaliere del Calice, Colette ha un bonus di +1 al tiro per colpire contro esterni malvagi. Se l'attacco viene compiuto con successo, infligge 1d6 danni extra. Ha anche un bonus di competenza +1 alle prove di Ascoltare, Intimidire, Osservare e Percepire Intenzioni contro gli esterni malvagi, e un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e alle prove di caratteristica contrapposte contro gli esterni malvagi.

Punire il male (Sop): Colette può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 7 danni extra. Punire una creatura che non è malvagia non ha effetto ma conta come utilizzo della capacità per quel giorno.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 4° livello. **Aura di coraggio (Sop):** Colette è immune alla paura (sia magica che non). Gli alleati entro 3 metri da lei ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Aura di bene (Str): L'aura di bene di Colette (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un chierico di 7° livello.

Individuazione del male (Mag): volontà, come per l'incantesimo omonimo.

Grazia divina (Sop): Colette ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopraindicate).

Salute divina (Str): Colette è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche quali la puerfazione della mummia e la licanthropia.

Nemico prescelto (Str): Per la sua esperienza come ranger, Colette ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro gli esterni malvagi.

Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli esterni malvagi.

Imposizione delle mani (Sop): Colette può curare 14 punti ferita al giorno.

Rimuovi malattia (Mag): Come per l'incantesimo, una volta alla settimana.

Incantesimi da paladino preparati (2; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1° - *benedizione armata, protezione dal male*.

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, martello da guerra di ferro freddo perfetto, pugnale+1, anello di sostentamento, 45 mo.

DIVINITÀ E COMBATTENTI

A differenza del tipico personaggio di orientamento divino, il legame di un personaggio combattente con la sua divinità è meno basato su "quali poteri mi concede la mia divinità" e più basato su "la chi devo rivolgere il mio rispetto e i miei omaggi per le mie vittorie". Un guerriero non venera una divinità per ottenere incantesimi o altre capacità speciali, adora una divinità perché crede che tale adorazione gli porti buona fortuna in battaglia e lo protegga dalla sorte avversa.

Per questo motivo, la scelta per quel personaggio della divinità (o delle divinità) da venerare è contemporaneamente meno importante e più importante della stessa scelta compiuta da un chierico. Da una parte, siccome è improbabile che la scelta influenzi le capacità del personaggio in un combattimento, alcuni giocatori potrebbero semplicemente prendere una decisione. "Il mio guerriero venera qualsiasi divinità mi fornisca la guarigione" è una dichiarazione comune da parte di un tale giocatore.

Ma quella mentalità ignora le grandi opportunità di interpretazione di ruolo suggerite dalla scelta della propria divinità patrona. Certo, è facile per un combattente dire che non gli interessano le divinità, ma quanto è credibile una tale affermazione in un mondo in cui i poteri delle divinità sono in piena vista per tutti? È molto più probabile che qualsiasi personaggio veda una o più divinità come suo patrono, mostrando rispetto, venerazione o anche compiendo sacrifici in suo nome.

UTILIZZARE LE DIVINITÀ DEL MANUALE DEL GIOCATORE

Il materiale che segue fornisce qualche delucidazione sul perché un guerriero potrebbe selezionare una divinità del *Manuale del Giocatore* come suo patrono, e che tipo di guerriero ogni divinità tende ad attirare. Per le divinità patrona insolite e rare, ogni voce comprende anche brevi note su come modificare quella divinità per renderla più interessante per i combattenti (o più apprezzata in una campagna orientata al combattimento).

L'allineamento di ogni divinità è indicato tra parentesi dopo il suo nome, ma non si deve dimenticare che i personaggi non chierici possono venerare qualsiasi divinità, indipendentemente dal loro allineamento.

Divinità patrona dei guerrieri comuni

Erythnul (CM) è una scelta popolare dei guerrieri e barbari malvagi, in particolare tra le razze più selvagge. In quanto divinità del massacro, Erythnul raramente trova seguaci

tra quei guerrieri che seguono rigidi codici marziali o che appartengono ad eserciti organizzati. Un guerriero che adora Erythnul vive solo per distribuire morte e distruzione, e diventa impaziente se gli viene impedito di farlo per lunghi periodi di tempo. I seguaci di Erythnul di solito hanno alti punteggi di Costituzione, la cosa migliore per incrementare il loro potere di permanenza in un combattimento.

Heironeus (LB) è la migliore divinità patrona per qualsiasi guerriero che abbia la cavalleria e il valore come sommi ideali. I paladini ovviamente rientrano in questa categoria, ma qualsiasi guerriero o monaco buono o legale potrebbe facilmente trovare molto da rispettare negli insegnamenti di Heironeus. Questi personaggi tenderebbero a combattere in prima fila in battaglia, guidando la carica contro la tirannia e l'ingiustizia. Sono spesso fieri e schietti, e possono avere un alto punteggio di Carisma. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere i domini del Coraggio e della Nobiltà (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui Heironeus concede l'accesso.

Hextor (LM) è lo specchio malvagio di Heironeus, promotore di conflitto e distruzione. Molte guardie nere venerano Hextor, proprio come i guerrieri e i monaci malvagi. Questi personaggi preferiscono combattere contro la libertà e il bene, privilegiando l'azione rispetto all'astuzia. Spesso hanno alti punteggi di Carisma. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere il dominio della Tirannia (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui Hextor concede l'accesso.

Ladorazione di Kord (CB) attrae coloro che apprezzano il valore fisico e la capacità atletica, compresi sia i barbari che i guerrieri. Anche i combattenti che affermano di non adorare alcuna divinità potrebbero inconsciamente chiedere a Kord di concedere loro il suo favore in una competizione di muscoli e resistenza. Tali personaggi si irritano in ambientazioni in cui la forza non fa la differenza, spesso perdendo la pazienza con funzioni diplomatiche o altre interazioni. Oltre ad alti punteggi di Forza, i seguaci di Kord hanno spesso buoni punteggi di Costituzione.

St. Cuthbert (LN) attira molti seguaci che credono nell'autorità della legge e dell'ordine, e che condividono la sua dedizione nel punire i trasgressori. Paladini, monaci, e guerrieri e ranger legali sono ottimi adoratori di St. Cuthbert. I suoi seguaci tendono a essere troppo sinceri nel loro appoggio alla vita, e possono avere una prospettiva molto rigida sulle cose. Tali personaggi spesso hanno alti punteggi di Saggezza.

Divinità patrona dei guerrieri insolite

Ehlonna (CB) è spesso adorata da ranger e arcieri, così come da elfi, gnomi, mezzelfi e halfling. Anche alcuni barbari, soprattutto quelli che si sentono vicini al mondo naturale della foresta, scelgono la divinità delle foreste come divinità patrona. I seguaci di Ehlonna di solito sono buoni e tendono ad essere molto protettivi nei confronti delle zone boschive, e possono avere alti punteggi di Saggezza. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere tiro con l'arco all'area di influenza di Ehlonna per renderla più idonea a una campagna orientata al combattimento.

Fharlanghn (N) di solito non è associato con i combattenti, ma qualsiasi lama a pagamento errante deve tributare almeno qualche omaggio alla divinità delle strade. Un guerriero che adora Fharlanghn probabilmente non ama rimanere a lungo in un posto, preferendo la strada anche a una casa confortevole.

Un guerriero che venera Fharlanghn può avere un alto punteggio di Destrezza. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere mercenari all'area di influenza di Fharlanghn per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento.

Come la sua rivale Ehlonna, Obad-Hai (N) attrae l'adorazione di ranger, barbari e altri personaggi interessati alla natura. Quelli che venerano Obad-Hai vivono in armonia con la natura e spesso hanno alti punteggi di Saggezza, rendendoli più simili ai loro rivali di quanto potrebbero voler ammettere. Alcuni dei più dediti seguaci di Obad-Hai si assumono l'impegno non solo di proteggere la natura, ma anche di impartire un castigo a coloro che non la rispettano. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere castigo all'area di influenza di Obad-Hai e il dominio del Fato (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui concede l'accesso per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento.

Olidammara (CN) è un'eccellente divinità patrona per i rodomonti e per altri personaggi marziali che sopravvivono grazie all'ingegno e all'abilità così come al valore fisico. Quei personaggi spesso hanno buoni punteggi di Carisma o Destrezza, e possono avere livelli di bardo o ladro per trarne il miglior vantaggio dalla forza della loro personalità. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere duello all'area di influenza di Olidammara per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento.

Pelor (NB), in quanto acerrimo nemico del male, è adorato dai personaggi marziali di allineamento buono di tutte le classi, dai barbari ai paladini. Inoltre, siccome tutti i guerrieri necessitano di cure frequenti, è raro il guerriero che non conosca almeno una preghiera di ringraziamento da offrire allo Splendore. I guerrieri che adorano Pelor tendono ad essere premurosi e amichevoli, soprattutto con i bisognosi. Generalmente hanno buoni punteggi di Saggezza o Carisma. L'area di influenza di Pelor comprende la forza, ed è quindi perfettamente idoneo a una campagna orientata al combattimento. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere il dominio della Nobiltà (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui Pelor concede l'accesso.

Divinità patrona dei guerrieri rare

Boccob (N) potrebbe proprio essere la più inusuale delle divinità patrona per un guerriero, barbaro o altro personaggio marziale. In quanto divinità della magia e delle conoscenze, Boccob sembrerebbe particolarmente inappropriato come divinità di un personaggio devoto al combattimento. Tuttavia, un guerriero particolarmente intelligente potrebbe dimostrare rispetto per Boccob l'Indifferente, come potrebbe un signore della guerra mercenario neutrale. Naturalmente, anche i guerrieri multiclasse con capacità di lanciare incantesimi arcani avrebbe ottimi motivi per venerare Boccob. Un guerriero seguace di Boccob potrebbe non preoccuparsi troppo del perché (o per chi) brandisce la sua spada, purché il lavoro lo mantenga perfettamente retribuito. Questi personaggi generalmente hanno un alto punteggio di Intelligenza. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere strategia all'area di influenza di Boccob e il dominio della Pianificazione (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui Boccob concede l'accesso per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento.

TABELLA 4-5: PANTHEON COMBATTENTE

Nome	Allineamento	Domini	Arma	Area di influenza
Altua (F)	Legale buono	Bene, Guerra, Legge, Nobiltà*	Spada lunga	Onore, nobiltà
Syreh (F)	Neutrale buono	Bene, Guarigione, Protezione	Mazza pesante	Protezione, comunità
Valkar (M)	Caotico buono	Bene, Caos, Coraggio*, Forza	Ascia da battaglia	Coraggio
Halmir (M)	Legale neutrale	Guerra, Legge, Pianificazione*	Stocco	Strategia, abilità
Lyris (F)	Neutrale	Fato*, Fortuna, Guerra	Martello da guerra	Vittoria, fato
Konkresh (M)	Caotico neutrale	Caos, Distruzione, Forza	Randello pesante	Forza bruta
Typhos (M)	Legale malvagio	Guerra, Legge, Male, Tirannia*	Spadone	Tirannia
Sulerain (F)	Neutrale malvagio	Distruzione, Male, Morte	Ascia bipenne	Massacro
Nadirech (M)	Caotico malvagio	Caos, Fortuna, Inganno, Male	Spada corta	Codardia, inganno

*Nuovo dominio descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Divinità per razza		Divinità per classe	
Razza	Divinità	Classe	Divinità (allineamento)
Umano	Per classe e allineamento	Barbaro	Valkar (CB), Konkresh (CN), Sulerain (NM)
Nano	Altua o per classe e allineamento	Bardo	Altua (LB), Valkar (CB), Lyris (N), Nadirech (CM)
Elfo	Valkar o per classe e allineamento	Chierico	Qualsiasi
Gnomo	Halmir, Syreh o per classe e allineamento	Druido	Syreh (NB), Lyris (N), Konkresh (CN), Sulerain (NM)
Goblin	Nadirech o per classe e allineamento	Guerriero	Qualsiasi
Mezzelfo	Valkar o per classe e allineamento	Ladro	Valkar (CB), Halmir (LN), Nadirech (CM)
Halfling	Syreh, Valkar o per classe e allineamento	Mago (qualsiasi)	Halmir (LN)
Hobgoblin	Typhos o per classe e allineamento	Abiuratore	Syreh (NB)
Coboldo	Nadirech o per classe e allineamento	Ammalatore	Typhos (LM)
Orc o mezzorco	Konkresh o per classe e allineamento	Divinatore	Lyris (N)
		Illusionista	Nadirech (CM)
		Necromante	Sulerain (NM)
		Monaco	Altua (LB), Halmir (LN), Typhos (LM)
		Paladino	Altua (LB)
		Ranger	Syreh (NB), Valkar (CB), Sulerain (NM)
		Stregone	Valkar (CB), Konkresh (CN)

Nerull (NM) di solito è associato ai necromanti e agli assassini, ma nel suo gregge conta anche guardie nere e altri personaggi marziali puramente malvagi. Prima di ogni altra cosa, i guerrieri che venerano Nerull lavorano per impartire morte impietosa a tutto ciò che vive. Questi personaggi spesso acquisiscono livelli da ladro per potenziare le loro capacità omicide. I guerrieri che scelgono Nerull come divinità patrona cercano solo di conquistare e distruggere i loro avversari, e spesso hanno punteggi di Saggia superiore alla media. Per aumentare l'idoneità di Nerull per le campagne orientate al combattimento, prendere in considerazione la possibilità di aggiungere conquista alla sua area di influenza e il dominio del Fato (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui concede l'accesso.

Vecna (NM), come Boccob, ha molti più seguaci tra i personaggi manipolatori di magia che non tra i personaggi marziali. Tuttavia, i guerrieri con segreti da proteggere possono ritrovarsi a offrire una preghiera più che occasionale al sussurrato, e alcuni si spingono fino a giurare a questa divinità la loro totale obbedienza. I guerrieri che venerano Vecna spesso hanno buoni punteggi di Intelligenza e tendono ad essere individui tranquilli e riservati, che raramente si fidano di qualcuno per le loro trame e macchinazioni. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere dominazione all'area di influenza di Vecna e i domini della Pianificazione o della Tirannia (oppure entrambi; vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui concede l'accesso per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento.

Wee Jas (LN), un'altra divinità che controlla la magia, non attira molti guerrieri verso la sua adorazione. Quei pochi che la selezionano come patrona spesso sono maestri seveti, che

generalmente appartengono a una organizzazione disciplinata e gerarchica (come una forza militare). Sono obbedienti ai superiori e richiedono simili atteggiamenti da quanti sono sotto di loro. Spesso hanno alti punteggi di Carisma. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere disciplina all'area di influenza di Wee Jas e i domini della Pianificazione o della Tirannia (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui concede l'accesso per renderla più idonea a una campagna orientata al combattimento.

Divinità specifiche di una razza

Corellon Larethian (CB) è la divinità patrona di molti elfi guerrieri e ranger, ma di solito è venerato solo da un piccolo numero di non elfi. Tuttavia, in una campagna più integrata dal punto di vista razziale, Corellon potrebbe facilmente diventare una scelta comune per ranger e guerrieri di molte razze, in particolare quelle che preferiscono la spada o l'arco. I guerrieri che adorano Corellon tendono ad essere molto sicuri di sé, e spesso hanno alti punteggi di Destrezza. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere abilità con la spada e tiro con l'arco all'area di influenza di Corellon per renderlo più idoneo a campagne orientate al combattimento più integrate dal punto di vista razziale.

Tra gli gnomi, ve ne sono pochi che seguono il cammino del combattimento per esclusione, e quindi Garl Glittergold (NB) non conta molti guerrieri tra i suoi seguaci. Molto più comuni sono guerrieri o ranger che hanno anche livelli da ladro o bardo, e che tendono ad apprezzare l'amore di Garl per l'ingegnosità. In una campagna integrata dal punto di vista razziale, i non gnomi che condividono simili gusti potrebbero considerare Garl un patrono appropriato. I guerrieri

che venerano Garl Glittergold apprezzano un bello scherzo e potrebbero anche essere artigiani realizzati, ma non dimenticano mai le lezioni di vigilanza impartite dalla loro divinità patrona. Molto spesso hanno alti punteggi di Intelligenza. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere vigilanza all'area di influenza di Garl per renderlo più idoneo a una campagna orientata al combattimento più integrata dal punto di vista razziale.

Gruumsh (CM) trae la maggior parte dei suoi seguaci tra orchi e mezzorchi, ma qualsiasi guerriero che creda che la potenza possa fare giustizia può trovare molte cose da apprezzare negli insegnamenti della divinità con un solo occhio. I guerrieri che venerano Gruumsh non hanno alcuna pietà per i deboli, e credono che solo quanti sono in grado di difendere le proprie terre e proprietà hanno diritto su di esse. Possono avere alti punteggi di Carisma, che è la cosa migliore per intimidire i loro nemici e guidare i propri seguaci. L'area di influenza di Gruumsh comprende la guerra, ed è quindi perfettamente idonea a una campagna marziale.

Moradin (LB), come Gruumsh, è sia una divinità della propria gente che della guerra, e ben si inserisce in una campagna orientata al combattimento. In un'ambientazione integrata dal punto di

vista razziale, molti non nati con ogni probabilità sarebbero attirati dalla fazione dello Spirito Foggiatore. I guerrieri che adorano Moradin sono stoici e tenaci, e tendono ad avere buoni punteggi di Costituzione.

Yondalla (LB) è una dea protettrice. In una campagna integrata dal punto di vista razziale, qualsiasi guerriero responsabile della difesa di una comunità o di un simile gruppo di innocenti potrebbe scegliere Yondalla come divinità patrona. I suoi seguaci sono gentili verso quanti devono sorvegliare, ma risoluti e spietati con i loro nemici. Siccome la sua area di influenza comprende la protezione, è idonea a una campagna orientata al combattimento. Prendere in considerazione la possibilità di aggiungere il dominio del Coraggio (vedi Capitolo 3) alla lista dei domini a cui Yondalla concede l'accesso.

PANTHEON COMBATTENTE

In un'ambientazione orientata al combattimento, è naturale supporre che le divinità che sorvegliano le diverse attività abbiano aree di influenza che riflettono il mondo. Il pantheon delle divinità descritto in questa sezione è pensato per un mondo in cui il combattimento marziale è la regola del giorno. È possibile utilizzare l'intero pantheon

Simbolo di Syreth

come struttura religiosa del proprio mondo, oppure aggiungerne una o più all'elenco delle divinità già presenti nella campagna, aumentando oppure sostituendo le divinità della guerra e del combattimento che si stanno utilizzando al momento. Le informazioni base su queste divinità sono riassunte nella Tabella 4-5: "Pantheon combattente".

*Simbolo di
Halmyr*

Altua

La divinità dell'onore e della mobilità, Altua protegge i Sacri Dogmi dell'Arte della Guerra secondo cui tutte le razze civilizzate scendono in battaglia. I suoi seguaci comprendono paladini, guerrieri e monaci buoni e un certo numero di ordini cavallereschi. I chierici di Altua pregano per ricevere gli incantesimi al sorgere del sole.

Syreth

Conosciuta anche come la Guar-

diana, Syreth protegge i bisogni. I suoi seguaci comprendono guerrieri e ranger buoni, insieme a chiunque si dedichi a proteggere gli altri. Concede gli incantesimi ai suoi chierici all'imbrunire in modo da proteggere la comunità durante la lunga notte buia.

Valkar

La divinità del coraggio, Valkar, è il preferito di barbari, banditi, guerrieri e ladri buoni. Ricompensa il coraggio in battaglia, ma può essere incostante con quanti scelgono la discrezione invece del valore. I suoi chierici pregano per ricevere gli incantesimi a mezzanotte, quando il coraggio è più necessario.

Halmyr

La divinità della strategia e dell'abilità nell'arte della guerra, Halmyr è paziente e premuroso in tutte le cose. Guarda con benevolenza quanti usano la pianificazione e la previdenza nei loro sforzi. Molti generali e signori della guerra rivolgono una preghiera ad Halmyr la sera prima di una battaglia. I personaggi legali di molte classi, soprattutto guerrieri, monaci, ladri e perfino qualche mago lo venerano. I chierici di Halmyr pregano per ricevere gli incantesimi al crepuscolo.

Lyril

In quanto divinità sia della vittoria che del fato, Lyril ha due aspetti. Per gli audaci, simboleggia l'inevitabilità della vittoria. Altri la vedono come colei che controlla la grande ruota del fato, con la promessa che ogni persona riceverà la sua giusta ricom-

Simbolo di Valkar



pensa (o punizione) nell'aldilà. I chierici di Lyris pregano per ricevere gli incantesimi a mezzogiorno, il "punto d'equilibrio" della giornata.

Konkresh

La divinità della forza bruta, Konkresh è il fratello di Halmyr. I due non potevano essere più diametralmente opposti nella loro visione della vita: dove Halmyr è paziente, Konkresh è avventato; Halmyr premia l'abilità, mentre Konkresh crede solo nella forza. Konkresh è una divinità preferita dei barbari e dei druidi che sostengono l'aspetto selvaggio della natura. I suoi chierici pregano per ricevere gli incantesimi all'alba.

Simbolo di Konkresh



Typhos

La divinità della tirannia, Typhos è il nemico giurato di tutte le genti che amano la libertà. È il patrono di quanti credono che il metodo migliore per governare sia il totale dominio, compresi guerrieri malvagi, guardie nere e ammaliatori malvagi. Concede gli incantesimi ai propri chierici all'alba.

Simbolo di Typhos



Sulerain

La divinità della morte e del massacro, Sulerain è spesso chiamata la Sinistra Signora. Si compiace solo con la distruzione e la perdita della vita: maggiore è la perdita e meglio è. I suoi seguaci comprendono assassini, necromanti malvagi, e chiunque altro sia attratto dal potere della morte. I chierici di Sulerain pregano per ricevere gli incantesimi al crepuscolo, chiamato "la morte del sole".

Simbolo di Sulerain



Nadirech

Conosciuto anche come il Disdegnato, Nadirech è chiamato la divinità della codardia da alcuni e il dio dell'inganno e della fortuna da altri. I seguaci di Vilkar deridono gli adoratori di Nadirech per la loro mancanza di valore, mentre i fedeli di Lyris contestano la pretesa di Nadirech di essere una divinità della fortuna. I chierici di Nadirech pregano per ricevere gli incantesimi a mezzanotte, e di solito in segreto.

Simbolo di Nadirech



Tali personaggi sono chiamati personaggi di livello epico e usano regole leggermente modificate per gestire le loro interazioni.

Questa sezione discute alcune questioni relative ai personaggi marziali epici, dal diventare un personaggio di livello epico, all'avanzare a livelli epici in classi di prestigio, fino a nuovi talenti epici.

DIVENTARE UN COMBATTENTE DI LIVELLO EPICO

Il passaggio dall'eroe di tutti i giochi altero epico non è stabilito a priori in tutti i giochi. Ogni DM ha le proprie opinioni su come (o se) incorporare personaggi di livello epico nella campagna. Supponendo che la propria campagna offra ai personaggi l'opportunità di raggiungere il 21° livello, questa sezione fornisce qualche consiglio per il giocatore di un personaggio marziale e per il DM da usare quando ci si avvicina a quel punto.

I grandi combattenti leggendari sono spesso definiti dai loro avversari. Cosa sarebbe Ercole senza Ildra di Lerna o il Leone di Nemea, oppure Beowulf senza Grendel? Quale modo migliore di descrivere un guerriero epico del fare la cronaca degli avversari più potenti che ha combattuto durante la sua carriera? Al fine di attraversare la soglia verso il 21° livello, il personaggio potrebbe dover sconfiggere un mostro rinomato come un potente diavolo della fossa, un grande drago, un titano o perfino il leggendario tarasque. In alternativa, il suo avversario potrebbe essere un gruppo o un'organizzazione, quale un culto dedicato a Erythnul, un esercito di giganti del fuoco incline alla distruzione di massa, oppure un'enclave di mind flayer con l'intenzione di conquistare la capitale del regno.

In altri casi, i combattenti epici sono meglio simbolizzati da un grande conseguimento. La rianzione degli Argonauti e la loro cerca del Vello d'Oro ha reso Glasone un eroe leggendario, e Alessandro Magno è ricordato storicamente per le sue grandi conquiste. Imprese legendarie appropriate ad un combattente potrebbero essere di guidare un esercito di paladini e angeli contro i cancelli degli Inferi, di liberare un regno (o anche un intero piano) da un governo tirannico, oppure di ripristinare l'equilibrio della vita sovvertito da forze necromantiche provenienti da un'altra realtà.

Un terzo segno distintivo per un combattente leggendario è la sua arma. Dalla Durlindana di Orlando, all'Excalibur di Re Artù, alla lama brandita dal traditore Kas luogotenente di Vecna, una grande arma diventa

COMBATTENTE EPICO

Il Manuale del Giocatore stabilisce il 20° livello come limite al potere e all'esperienza di un giocatore. La Guida del Dungeon Master, tuttavia, fornisce regole per proseguire oltre quel limite al 21° livello e oltre.

inestricabilmente legata al suo possessore. Per raggiungere livelli epici, un personaggio potrebbe dover impugnare un'arma leggendaria. Quest'arma può essere un artefatto, come la Mazza di Culbri o la Spada di Kas, o può semplicemente essere un non artefatto estremamente potente, come un intelligente sacro venditore, una ascia bipenne vorpal o una chiamata Lattice di Morte o qualsiasi altra arma unica. In una campagna con poca magia, anche un oggetto relativamente debole potrebbe fare la sua parte, purché abbia avuto un significato speciale nel mondo. Ciononostante, l'arma dovrebbe essere un oggetto speciale, qualcosa che non si può semplicemente trovare in giro (o compere ovunque). Il personaggio potrebbe dover costruire l'arma lui stesso (magari con l'aiuto di potenti alleati), recuperarla da una tomba a lungo dimenticata o sottrarla all'attuale possessore.

PERSONAGGI CON CLASSE DI PRESTIGIO DI LIVELLO EPICO

La Guida del DUNGEON MASTER possiede informazioni sull'avanzamento dei personaggi delle classi base oltre il 20° livello (vedi "Personaggi epici", a partire da pagina 205). Il personaggio può anche avanzare oltre il 10° livello in una classe di prestigio che offre già dieci livelli, ma solo se il livello del personaggio è già il 20° o più. Il personaggio non può avanzare in una classe di prestigio con meno di dieci livelli oltre il livello massimo indicato per quella classe, indipendentemente dal livello del personaggio.

Quando un personaggio di livello epico avanza oltre il 10° livello in una classe di prestigio, segue tutte le regole presentate nella Guida del DUNGEON MASTER. (Molte di quelle regole sono ripetute o riassunte più avanti in questa sezione, per convenienza.) Inoltre, deve creare una progressione di livelli epici per la classe di prestigio, proprio come la Guida del DUNGEON MASTER presenta progressioni di livelli epici per le classi del Manuale del Giocatore. Molti, ma non tutti, i privilegi di classe continuano ad accumularsi oltre il 10° livello. Le seguenti linee guida descrivono come creare una progressione di classe di prestigio epica, e sono seguite da un esempio di progressione epica per la classe di prestigio del berserker furioso (presentata nel Capitolo 2 di questo volume).

DIETRO IL SIPARIO: LIVELLI EPICI E CLASSI DI PRESTIGIO

Le regole epiche permettono di andare oltre il normale limite di livelli in una classe di prestigio, ma solo se è una classe con dieci livelli. Perché non è possibile aggiungere livelli ad una classe di prestigio con meno di dieci livelli?

È troppo facile: Raggiungere il livello massimo di una classe di prestigio da dieci livelli richiede parecchio tempo e sforzo, sottraendone significativamente al conseguimento di altre classi. Ma dopo aver raggiunto il livello massimo in una classe di prestigio con solo cinque livelli, ad esempio, il personaggio non ha necessariamente fatto più di una piccola deviazione dalla sua classe (o classi) principali.

Non è abbastanza significativo: I personaggi con dieci livelli nella classe di prestigio della guardia nera indubbiamente si ritengono guardie nere, indipendentemente dal fatto che abbiano anche dieci

— Bonus ai tiri salvezza base e bonus di attacco base legati alla classe non aumentano dopo il 20° livello. Invece, utilizzare la Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici", pagina 206 della Guida del DUNGEON MASTER, per determinare i bonus epici del personaggio ai tiri salvezza e al tiro per colpire.

— Il personaggio continua a ottenere Dadi Vita e punti abilità come di norma oltre il 10° livello.

— In generale, qualsiasi privilegio di classe che usa il livello di classe del personaggio come parte di una formula matematica, come per la prova di sapienza di un maestro del sapere, continua ad aumentare come di norma per livello di classe. Tuttavia, qualsiasi privilegio di classe di prestigio che calcola una CD del tiro salvezza usando il livello di classe (come per l'attacco mortale dell'assassino) dovrebbe sommare solo metà dei livelli di classe del personaggio oltre il 10°.

Quindi, un attacco mortale di un assassino di 24° livello avrebbe una CD al tiro salvezza di $27 + \text{modificatore di Int } (10 + \text{livello di classe fino al } 10^\circ + \text{metà dei livelli di classe oltre il } 10^\circ)$.

Senza questa modifica, le CD dei tiri salvezza per le capacità di classe di prestigio

di un personaggio di livello epico aumentano ad un ritmo molto più veloce di quelle delle normali capacità di classe.

— Per gli incantatori, il livello dell'incantatore continua ad aumentare dopo il 10° livello allo stesso ritmo con cui aumentava durante i primi dieci livelli della classe di prestigio. Di conseguenza, un maestro del sapere di 13° livello aggiunge 13 al suo livello dell'incantatore derivato da un'altra classe per determinare il livello dell'incantatore totale. Tuttavia, gli incantesimi al giorno non aumentano dopo il 20° livello del personaggio.

— I poteri di famiglia, cavalcature speciali e servitori immondi continuano ad aumentare man mano che i loro padroni acquisiscono livelli, se sono basati su una formula che include il livello del personaggio.

— Tutti i privilegi di classe che aumentano o si accumulano come parte di uno schema ripetuto continuano anche ad aumentare o accumularsi dopo il 10° livello allo stesso ritmo. Un'eccezione a questa regola è qualsiasi progressione

livelli in una o più altre classi. Se il personaggio ha acquisito meno di dieci livelli in una classe di prestigio, quei livelli rappresentano una frazione più piccola dell'identità del personaggio.

È difficile creare una progressione epica: Con solo pochi livelli come guida, è difficile determinare quale potrebbe essere un'appropriate progressione dei privilegi di classe per la classe. Il ritmo di incremento di una capacità speciale potrebbe essere troppo veloce da estrapolare su un infinito numero di livelli, oppure potrebbero semplicemente esserci troppi pochi privilegi di classe per creare una progressione epica unica.

Detto ciò, se il DM vuole permettere ad un personaggio di acquisire livelli epici in una classe di prestigio con meno di dieci livelli nella propria progressione, non c'è problema. Bisognerebbe collaborare con il proprio DM per creare una progressione epica per la classe (vedi "Dietro il sipario: Progressione epica", pagina 210 della Guida del DUNGEON MASTER).



di talento bonus garantita come privilegio di classe. Se il personaggio ottiene talenti bonus come parte di un privilegio di classe, questi non aumentano con i livelli epici. Invece, queste classi ottengono una nuova progressione di talenti bonus (che varia da classe a classe; vedi sotto).

—In aggiunta ai privilegi di classe mantenuti dai livelli non epici, ogni classe ottiene un talento bonus ogni due, tre, quattro o cinque livelli oltre il 10°. Questo beneficio aumenta la progressione di privilegi di classe di ogni classe, perché altrimenti non tutte le classi migliorano i privilegi di classe oltre il 10° livello. Questi talenti bonus sono in aggiunta al talento che ogni personaggio ottiene ogni tre livelli.

—Il personaggio non ottiene nessun nuovo privilegio di classe, poiché non ci sono nuovi privilegi di classe descritti per questi livelli. I privilegi di classe con una progressione che rallenta o si ferma prima del 10° livello e i privilegi che hanno un limitato elenco di opzioni non migliorano man mano che il personaggio acquisisce livelli epici. Similmente, non migliorano i privilegi di classe che sono ottenuti ad un singolo livello.

Esempio di progressione di classe di prestigio epica Berserker furioso epico

Pochi esseri mortali possono superare le capacità distruttive del berserker furioso epico.

Dado Vita: di 12.

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

Furia: Un berserker furioso epico può cadere in preda alla furia una volta aggiuntiva al giorno per ogni due livelli ottenuti dopo il 9° (6 volte al giorno all'11°, 7 volte al giorno al 13° e così via).

Fare infuriare: Un berserker furioso epico può usare questa capacità una volta aggiuntiva al giorno per ogni due livelli ottenuti dopo il 10° (4 volte al giorno al 12°, 5 volte al giorno al 14° e così via).

Talent bonus: Un berserker furioso epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli oltre il 10° (13°, 16°, 19° e così via).

TALENTI EPICI

I talenti descritti di seguito sono disponibili solo ai personaggi di livello epico; cioè, personaggi almeno di 21° livello. La versione di un talento descritta qui sostituisce qualsiasi versione precedentemente pubblicata di quel talento.

Archiere in Combattimento [Epico]

Il personaggio può tirare con un arco in mischia senza pericoli.

Prerequisiti: Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio non provoca attacchi di opportunità quando tira con un arco.

Normale: Senza questo talento, il personaggio provoca attacchi di opportunità da parte di tutti gli avversari che lo minacciano ogniquale volta usa un arco.

Arma Focalizzata Epica [Epico]

Il personaggio è particolarmente bravo nell'usare un tipo prescelto di arma.

Prerequisiti: Arma Focalizzata e Arma Focalizzata Superiore con l'arma prescelta.

Beneficio: Aggiungere un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire che il personaggio compie l'arma selezionata. Questo bonus si

somma agli altri bonus ai tiri per colpire, compresi i bonus derivanti da Arma Focalizzata e Arma Focalizzata Superiore.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che acquisisce il talento, si applica a un diverso tipo di arma.

Cavaliere Leggendaria [Epico]

Il personaggio può cavalcare un destriero in combattimento con agilità, anche senza sella.

Prerequisiti: Cavalcare 24 gradi.

Beneficio: Il personaggio non subisce penalità alle prove di Cavalcare quando cavalca un destriero senza sella. Non ha mai bisogno di effettuare una prova di Cavalcare per controllare una cavalcatura in combattimento (e anche controllare una cavalcatura non addestrata al combattimento non richiede un'azione).

Normale: Senza questo talento, il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Cavalcare senza sella, e deve effettuare una prova di Cavalcare per controllare una cavalcatura in combattimento (e controllare una cavalcatura non addestrata al combattimento richiede un'azione di movimento).

Combattere con Due Armi Perfetto [Epico]

Il personaggio può attaccare con l'arma secondaria lo stesso numero di volte che con l'arma primaria.

Prerequisiti: Des 25, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore.

Beneficio: Quando compie un attacco completo, il personaggio può compiere tanti attacchi con l'arma secondaria quanti con l'arma primaria, usando lo stesso bonus di attacco base. Ad esempio, un personaggio con questo talento e un bonus di attacco base di +18/+13/+8/+3 potrebbe compiere quattro attacchi per round con l'arma primaria e quattro attacchi per round con l'arma secondaria, usando la stessa serie di bonus di attacco base. Il personaggio subisce comunque le normali penalità per il combattimento con due armi.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può compiere solo un singolo attacco con un'arma secondaria durante un attacco completo (o due attacchi con un'arma secondaria se ha Combattere con Due Armi Migliorato, o tre attacchi con un'arma secondaria se ha Combattere con Due Armi Superiore).

Impugnare Arma Sovrabbondante [Epico]

Il personaggio può usare con facilità armi più grandi del normale.

Prerequisiti: For 25, Presa della Scimmia*, bonus di attacco base +21.

Beneficio: Il personaggio può considerare qualsiasi arma come se fosse più piccola di una categoria di taglia rispetto al normale e "più leggera" di una categoria ai fini del determinare la quantità di sforzo necessaria per impugnarla. Per esempio, un halfling con questo talento potrebbe impugnare una spada corta Media come arma leggera Piccola, oppure un umano potrebbe impugnare il randello pesante Grande di un ogre come arma Media a due mani. L'arma infligge comunque il suo normale ammontare di danni.

Normale: Il personaggio può impugnare solo armi della sua taglia senza penalità.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Intuizione in Combattimento [Epico]

L'acuto intelletto del personaggio gli permette di compiere attacchi in mischia dove infliggeranno più danni.

Prerequisiti: Maestria in Combattimento, Prodezza Epica, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Quando impugna un'arma da mischia, il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza invece che il modificatore di Forza ai tiri per i danni dell'arma.

Maestria in Combattimento Epica [Epico]

Il personaggio ha doti straordinarie nell'utilizzare le proprie abilità in combattimento per difendersi.



Con il talento Inapaguare Arma Sovrabbondante questo halfling può dire la sua contro un gigante del ghiò.

Prerequisiti: Int 19, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +21.

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di attacco o l'azione di attacco completo in mischia, può subire una penalità fino a -5 al tiro per colpire e aggiungere lo stesso numero (+5 o meno) come bonus di schivare alla sua Classe Armatura e alla Classe Armatura di una creatura amichevole adiacente. Le modifiche al tiro per colpire e alla Classe Armatura durano fino all'azione successiva del personaggio.

L'effetto di questo talento sostituisce l'effetto del talento Maestria in Combattimento; non è possibile usare entrambi i talenti contemporaneamente per ottenere due bonus di schivare.

Pelle Corazzata [Epico]

La pelle del personaggio diventa come un'armatura.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di armatura naturale +1 alla Classe Armatura, oppure il suo bonus di armatura naturale già esistente aumenta di +1.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

Prodezza Epica [Epico]

Il personaggio ha grandi abilità in combattimento.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

Riduzione del Danno [Epico]

Il personaggio può evitare alcuni danni dagli attacchi.

Prerequisiti: Cos 21.

Beneficio: Il personaggio ottiene riduzione del danno 3/-. Questo beneficio non si somma con la riduzione del danno garantita da oggetti magici o effetti magici non permanenti, ma si somma alla riduzione del danno garantita da effetti magici permanenti, privilegi di classe o questo talento stesso.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, la riduzione del danno aumenta di 3.

Robustezza Epica [Epico]

Il personaggio è robusto in modo preternaturale.

Beneficio: Il personaggio ottiene +30 punti ferita.

Speciale: Un personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti si sommano.

Spezzare Epico [Epico]

Il personaggio infligge danni extra quando attacca gli oggetti.

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Prodezza Epica, Spezzare Migliorato.

Beneficio: Quando attacca un oggetto, il personaggio può raddoppiare qualsiasi danno extra derivato dalla Forza. Quando tenta di rompere un oggetto con forza improvvisa invece che infliggendo danni, il personaggio ottiene un bonus di +4 alla prova di Forza.



UN COMBATTENTE E LE SUE ARMI

In molti casi, un combattente è definito dalla sua scelta delle armi. Un barbaro che brandisce un'ascia bipenne presenta una prova di abilità molto diversa rispetto a un guerriero con spade corte gemelle, un ranger con un arco lungo composito o un paladino con una spada lunga e uno scudo. Perfino un monaco, che spesso non impugna un'arma nel senso più stretto, e lui stesso un'arma vivente che presenta sfide speciali per gli avversari.

Molti guerrieri tendono a scegliere un gruppo limitato di armi preferite ad un livello relativamente basso, investendo in queste armi talenti (come Arma Focalizzata o Competenza nelle Armi Esotiche) e denaro (sotto forma di potenziamenti magici). Prima che passi molto tempo, un guerriero si è guadagnato la fama di combattere in un certo modo, e quello stile quasi sicuramente riflette la sua scelta dell'arma. Più della maggior parte dei personaggi, il guerriero sceglie uno stile e vi si mantiene fedele. È raro, ad esempio, il guerriero che rinuncia a una carriera di combattimento con spada e scudo per un'arma a due mani, ma un mago o un druido può cambiare la sua selezione di incantesimi ogni giorno. Oltre a tutto ciò, molti guerrieri non possono facilmente cambiare le armi durante una battaglia, quindi specializzarsi in un'arma con una limitata nicchia di utilità (come un'arma con portata o un'arma a distanza) può mettere in posizione di svantaggio quando quella non è l'arma giusta per quel lavoro (come combattere in uno stretto corridoio di dungeon).

Tutto ciò rende estremamente importante la scelta dell'arma del guerriero. All'8° livello, molti personaggi combattenti hanno speso almeno due talenti per un'arma specifica (Arma Focalizzata e Critico Migliorato), e possibilmente tre o più. L'ultima cosa di cui vuole preoccuparsi un guerriero è se riuscirà a scoprire che quest'arma per cui ha speso così tanto sforzo per averne la padronanza non è la scelta giusta.

Quindi come si può essere sicuri di fare la scelta giusta? Non c'è una risposta perfetta, ma ci sono alcune linee guida da prendere in considerazione quando si sceglie un'arma.

Se si possiede, ostentarla: Se si ha un alto punteggio di Forza, non c'è arma migliore di un'arma a due mani per distribuire quantità di danni decisamente massicce. Questa opzione sacrifica in parte la Classe Armatura (siccome non è possibile portare uno scudo), quindi probabilmente è necessario fare affidamento su una buona Destrezza (per punti extra di CA) oppure su un'alta Costituzione (per più punti ferita). Allo stesso modo, il guerriero dall'alto punteggio di Forza con un arco lungo composito costruito secondo le sue personali specifiche fa vergognare l'utilizzatore di balestra.

Nascondere le proprie debolezze: Se si ha una Forza bassa ma un'alta Destrezza, non bisogna combattere con una grossa arma. Invece, si deve utilizzare un'arma leggera (o meglio ancora, uno stocco) con Arma Accurata come metodo poco costoso di migliorare drasticamente il proprio tiro per colpire. Se il proprio modificatore di Destrezza è almeno 2 punti più alto del modificatore di Forza, Arma Accurata è meglio di Arma Focalizzata. È vero che il personaggio deve rinunciare a qualche danno potenziale se utilizza un'arma più leggera, ma in molte situazioni è preferibile colpire più spesso e infliggere leggermente meno danni che non colpire meno spesso e infliggere qualche danno in più.

Un personaggio con un basso punteggio di Destrezza può necessitare del bonus extra alla Classe Armatura fornito da un'armatura pesante e da uno scudo, rendendo inaccessibili armi a due mani e il combattimento con due armi. Questo personaggio dovrebbe focalizzare la sua attenzione ad ottenere la più grossa arma a una mano possibile, quale una spada bastarda o un'ascia da guerra nanica.

Considerare i propri talenti: Molti talenti si prestano ad essere usati con certi tipi di armi. Ad esempio, Attacco Poteroso è molto più potente con un'arma a due mani che non con un'arma a una mano, ed è inutile con un'arma leggera. Un personaggio con Combattere con Due Armi dovrebbe impugnare la stessa arma leggera in entrambe le mani per ridurre le penalità e massimizzare i bonus derivanti dagli altri talenti. Se il personaggio ha Riflessi in Combattimento, dovrebbe impugnare un'arma con portata per ampliare il numero di quadretti che minaccia (e quindi compiere più attacchi di opportunità). Attacco Rapido è molto più utile a un personaggio che impugna una singola grande arma (come una spada bastarda o un'ascia bipenne) che non a un personaggio che brandisce due armi leggere, siccome ottiene solo di compiere un attacco durante ogni round in cui usa Attacco Rapido. Estrazione Rapida permette di cambiare arma velocemente, concedendo così una più ampia gamma di opzioni in qualsiasi combattimento.

Seguire il proprio cuore: Alcuni guerrieri insistono nell'affermare che un'arma con un più grande intervallo di minaccia (come una spada lunga o, meglio ancora, una scimitarra) è preferibile a un'arma con un più grande moltiplicatore per il critico (come un'ascia da battaglia o un piccone pesante) poiché è "più affidabile". D'altra parte, un colpo critico con danni triplicati inferto da un barbaro con un'ascia bipenne può far terminare il combattimento prima ancora di cominciare. Per concludere, la scelta tra un ampio intervallo

di minaccia e un grande moltiplicatore dipende molto se il personaggio preferisce avanzare a fatica ma costantemente, distribuendo con regolarità colpi critici con danni raddoppiati, oppure far oscillare selvaggiamente lo scontro nella rara occasione di un colpo critico con danni triplicati. Entrambe sono ottime scelte, ma il personaggio dovrebbe scegliere quella che si adatta meglio al suo temperamento.

ARMI ESOTICHE

Come già detto sopra, la scelta dell'arma per un guerriero la dice lunga sulle sue tattiche e sul suo stile di combattimento. Quelli che usano armi esotiche (che sia una frusta, un mazzafrusto doppio o una delle armi descritte di seguito) si differenziano coscientemente dai comuni utilizzatori di ascia e spada. Il guerriero che brandisce una catena chiodata o un lajatang dice ai suoi avversari: "Io sono diverso dagli altri che hai combattuto, e le tue precedenti esperienze non ti hanno preparato per ciò che sono in grado di fare." A volte, questo è tutto il vantaggio di cui ha bisogno un personaggio.

Familiarità nelle armi

Alcune razze sono associate a specifiche armi esotiche, come i nani con l'ascia da guerra nanica. Il Manuale del Giocatore garantisce la familiarità nell'arma a queste razze, permettendo loro di considerare certe armi esotiche come armi da guerra. Con il limitato numero di armi esotiche specifiche di una razza presentate nel Manuale del Giocatore, questo non dà a nessuna razza un vantaggio ineguale. Tuttavia, se si introducono altre armi esotiche specifiche di una razza, come quelle comprese in questo volume, il vantaggio aumenta di significato.

Per compensare, prendere in considerazione la possibilità di limitare il numero di armi esotiche in cui un certo personaggio di quella razza può avere familiarità a non più del numero di armi associate alla razza nel Manuale del Giocatore.

TABELLA 4-6: NUOVE ARMI ESOTICHE

Arma esotica	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso ¹	Tipo
Armi da mischia leggera							
Buckler-ascia nanico	20 mo	1d4	1d6	x3	—	2 kg	Tagliente
Lama leggera elica	50 mo	1d4	1d6	18-20/x2	—	0,5 kg	Perforante
Lama-testuggine gnomesca	10 mo	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Perforante
Armi da mischia a una mano							
Flagello	20 mo	1d6	1d8	x2	—	1 kg	Tagliente
Lama sottile elica	100 mo	1d6	1d8	18-20/x2	—	1,5 kg	Perforante
Maglio	15 mo	1d8	1d10	x3	—	10 kg	Contundente
Mazza da guerra	25 mo	1d10	1d12	x2	—	5 kg	Contundente
Piccone gigante	30 mo	1d6	1d8	x4	—	6 kg	Perforante
Armi da mischia a due mani							
Accalappiatore ¹	20 mo	1d3 ¹	1d4 ¹	x2	—	4 kg	Contundente
Lajatang ¹	90 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	3,5 kg	Tagliente
Lancia gigante ¹	20 mo	1d10	2d6	x3	3 m	4,5 kg	Perforante
Mannaia pesante ¹	20 mo	1d10	2d6	x3	—	7,5 kg	Perforante o Tagliente ²
Martello doppio ¹	70 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	9 kg	Contundente
Armi a distanza							
Arco gigante	150 mo	1d8	1d10	x3	36 m	3 kg	Perforante
Arco gigante composito	200 mo	1d8	1d10	x3	39 m	3 kg	Perforante
Bolas uncinate	10 mo	1d3	1d4	x2	3 m	1,5 kg	Perforante
Boomerang	10 mo	1d3 ¹	1d4 ¹	x2	6 m	1 kg	Contundente
Cerbotana superiore	15 mo	1d2	1d3	x2	3 m	1 kg	Perforante
Dardi (10)	1 mo	—	—	—	—	0,25 kg	—

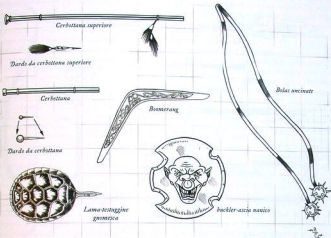
¹ I valori del peso sono per armi Medie. Un'arma Piccola pesa la metà, e un'arma Grande pesa il doppio di quanto indicato.

² L'arma infligge danni perforanti o danni taglienti (a scelta del giocatore al momento dell'attacco).

³ L'arma infligge danni non letali invece che danni letali.

⁴ Arma con portata.

⁵ Arma doppia.



(oppure nel Manuale dei Mostri per gli orchi). Di conseguenza, uno specifico nano guerriero potrebbe essere in grado di considerare come armi da guerra l'ascia da guerra nanica e il buckler-ascia nanico (una nuova arma descritta qui), ma dovrebbe considerare come arma esotica l'arghosh nanico. Uno gnomo ranger potrebbe considerare come arma da guerra il martello-picca gnomesco oppure la lama-testuggine gnomesca (una nuova arma), ma non entrambe. Un elfo guerriero non può considerare come arma da guerra nessuna arma esotica, siccome gli elfi non hanno familiarità nelle armi con nessuna arma esotica secondo il Manuale del Giustiziere. I personaggi che desiderano acquisire la padronanza di tutte le armi esotiche della loro razza possono selezionare il talento Familiarità nelle Armi Migliorate descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Se il personaggio deve scegliere quali armi esotiche considerare come armi da guerra, questa decisione dovrebbe essere presa la prima volta che il personaggio ottiene la competenza in tutte le armi da guerra (al 1° livello per un barbaro, guerriero, paladino o ranger, oppure la prima volta che un personaggio acquisisce un livello in una qualsiasi di queste classi o in qualsiasi classe di prestigio che garantisca la competenza in tutte le armi da guerra). Una volta presa la decisione, non può più essere cambiata; tuttavia, il DM può permettere ai personaggi di cambiare le loro decisioni se più avanti vengono introdotte nel gioco nuove armi esotiche specifiche di una razza.

Anche se un personaggio considera come arma da guerra un'arma esotica grazie alla familiarità nelle armi, viene comunque considerata un'arma esotica al fine di qualificarsi per talenti, classi di prestigio o altri benefici che richiedono che il personaggio sia abile nell'uso di un'arma esotica.

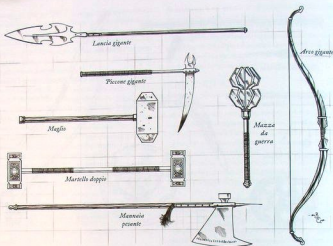
DESCRIZIONI DELLE ARMI ESOTICHE

Le armi della Tabella 4-6 sono descritte di seguito, insieme alle opzioni speciali che ha chi le impugna per il loro utilizzo.

Accalappiatore: Le guardie cittadine e altri che preferiscono catturare i loro avversari illusi usano l'accalappiatore. Chi impugna un accalappiatore e colpisce un bersaglio della sua taglia o più piccolo di una categoria di taglia può tentare immediatamente di lottare (come azione gratuita) senza provocare un attacco di opportunità. Qualsiasi prova di lotta effettuata dal personaggio usando un accalappiatore include il bonus di potenziamento dell'accalappiatore (se ne ha uno) e qualsiasi altro bonus che il personaggio potrebbe avere al tiro per colpire con l'arma (ad esempio, derivante dal talento Arma Focalizzata). Se il personaggio entra in lotta con un bersaglio usando un accalappiatore, viene a sua volta considerato in lotta, ma a meno che il bersaglio non possa raggiungerlo, non può tentare di attaccare, danneggiare né immobilizzare il personaggio. Quest'ultimo può sfuggire alla lotta automaticamente liberando il bersaglio come azione standard.

Oltre alle normali opzioni a disposizione del lottatore, chi impugna un accalappiatore può tentare di costringere il bersaglio a terra (l'equivalente di un attacco per sbalanciare, sebbene non sia necessario alcun tiro per colpire). L'accalappiatore è un'arma con portata e non può essere usata contro avversari adiacenti.

Arco gigante: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un arco gigante per un personaggio Medio è 180 cm o più in lunghezza quando teso. Un arco gigante è troppo ingombrante da usare in sella. Come altri archi, se il personaggio ha una penalità per un basso punteggio di Forza, lo applica ai tiri per i danni



quando usa un arco gigante. Se ha un bonus per un alto punteggio di Forza, lo può applicare ai tiri per i danni quando usa un arco gigante composito (vedi sotto) ma non a un arco gigante regolare.

Arco gigante composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Un arco gigante composito è troppo ingombrante da usare in sella. Un arco gigante composito per un personaggio Medio è 180 cm o più in lunghezza quando teso. Gli archi giganti compositi seguono tutte le normali regole per gli archi compositi, compresi i gradi di forza. Ogni punto del bonus di Forza garantito dall'arco aggiunge 200 mo al costo.

Bolas uncinate: Quest'arma è simile a una normale coppia di bolas, con la differenza che le sue palle pesanti sono costellate di uncini e quindi infliggono danni letali (invece che non letali). Siccome le bolas uncinate possono avvolgersi intorno alla gamba o a un altro arto di un avversario, è possibile usare quest'arma per compiere un attacco per sbilanciare a distanza contro un avversario. Non è possibile essere sbilanciati durante il proprio tentativo di sbilanciare quando si usa una coppia di bolas uncinate.

Ai fini della competenza con le armi e di simili talenti, le bolas uncinate sono considerate come se fossero bolas. Quindi, se un personaggio ha Competenza nelle Armi Esotiche (bolas), è anche competente nell'uso delle bolas uncinate.

Boomerang: Il boomerang è un bastone curvo da lancio che ritorna nelle mani del lanciatore se manca il bersaglio. Per prendere un boomerang che torna indietro, il lanciatore deve effettuare un tiro per colpire (come se stesse lanciando il boomerang) e colpire CA 10. Il fallimento indica che il boomerang atterra in un quadretto adiacente al lanciatore deter-

minato a caso (se il lanciatore è competente) o 1d4 quadretti più lontano in una direzione casuale (se non è competente).

Buckler-ascia nanico: A prima vista il buckler-ascia nanico sembra simile a un buckler standard, ma quest'arma ha bordi affilati come lame e allargati sulla sommità e sul fondo, che permettono a chi lo impugna di brandirlo come un'ascia. Quindi, oltre alle sue ovvie qualità protettive, si dimostra una valida arma secondaria o arma di emergenza quando si è disarmati.

Un buckler-ascia nanico garantisce a chi lo impugna un bonus di scudo +1 alla Classe Armatura. Come per qualsiasi scudo, quando il personaggio attacca con un buckler-ascia nanico, non ottiene il bonus di scudo alla CA.

Il buckler-ascia fornisce anche una penalità di armatura alla prova -1 e incorre in una probabilità del 5% di fallimento incantesimi arcani per chi lo impugna. Come uno scudo chiodato, un buckler-ascia può essere potenziato come un'arma, come uno scudo, oppure entrambi, ma tali potenziamenti devono essere pagati e applicati separatamente.

Cerbottana superiore: Come la sua cugina più piccola (vedi pagina 144 della Guida del Dungeon Master), la cerbottana superiore è spesso usata per avvelenare. I dardi che spara sono più grandi degli aghi da cerbottana, ma più piccoli di un dardo da lancio. Questi dardi infliggono danni oltre ad avvelenare. Una cerbottana superiore richiede due mani per essere usata o ricaricata. Caricare una cerbottana è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Una cerbottana superiore ha una gittata massima di cinque incrementi.

Dardo da cerbottana: Un dardo da cerbottana assomiglia a una freccia leggera e di piccole dimensioni. Non si applica il modificatore di Forza ai danni con un dardo da cerbottana.

Un dardo da cerbottana non può essere usato efficacemente come arma da mischia. I dardi da cerbottana sono conservati in una piccola borsa di cuoio che contiene 10 dardi. Un dardo che colpisce il bersaglio viene distrutto; uno che manca il bersaglio ha una probabilità del 50% di essere distrutto o perso.

Flagello: Questa frusta con più strisce uncinato è spesso intinta nel veleno rilasciano via ferimento. Quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se l'attacco fallisce) con quest'arma, si ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto.

Lajatang: Il lajatang è un bastone con una lama a mezzaluna ad ogni estremità. Un lajatang è un'arma doppia. È possibile combattere con esso come se si combattesse con due armi, ma se lo si fa, si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi: un'arma a una mano e un'arma leggera. (Vedi pagina 154 del Manuale del Giocatore).

Un monaco competente nell'uso del lajatang può considerarlo come un'arma da monaco speciale, come descritto nella descrizione della classe del monaco (pagina 45 del Manuale del Giocatore). Ogni estremità conta come arma separata ai fini della capacità di raffica di colpi, in modo simile a come funziona il bastone ferrato.

Lama leggera elfica: Quest'arma simile allo stocco è della taglia di una spada corta, ma pesa solo quanto un pugnale. Gli agili elfi guerrieri e ladri la preferiscono. La sua sottile lama flessibile si srotola facilmente nelle giunture delle armature o tra le costole di un nemico. Alcuni nobili elfi portano una lama leggera elfica (spesso decorata con intricate filigrane e minuscole gemme) come segno del loro status, anche se non sono competenti nel suo utilizzo.

Lama sottile elfica: Quest'arma simile allo stocco è della taglia di una spada lunga, ma molto più leggera. Gli agili elfi guerrieri e ladri la preferiscono. La sua sottile lama flessibile si srotola facilmente nelle giunture delle armature o tra le costole di un nemico.

È possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza al tiro per colpire con una lama sottile elfica.

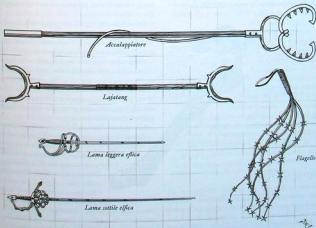
Lama-testuggine gnomesca: Questa bizzarra invenzione è stata creata per essere usata da uno gnomo nella mano secondaria. È particolarmente utile nei tunnel stretti o nei recinti dove è difficile o impossibile brandire un'arma. Ha l'aspetto di un guscio di tartaruga legato al polso di chi impugna l'arma, con una lama da pugnale che fuoriesce dove dovrebbero essere le dita.

Una lama-testuggine garantisce a chi la impugna un bonus di scudo +1 alla Classe Armatura. Come per qualsiasi scudo, quando il personaggio attacca con una lama-testuggine, non ottiene il bonus di scudo alla CA.

Una lama-testuggine fornisce anche una penalità di armatura alla prova +1 e incorre in una probabilità del 5% di fallimento incantesimi arcani per chi lo impugna. Come uno scudo chiodato, una lama-testuggine può essere potenziata come un'arma, come uno scudo, oppure entrambi, ma tali potenziamenti devono essere pagati e applicati separatamente.

Lancia gigante: Questa lancia dall'ampia lama ha una lunga lama appiattita ed è troppo pesante da impugnare in modo appropriato senza competenza.

Maglio: Un maglio è troppo grande da usare in una mano senza un addestramento speciale (l'appropriato talento di



Competenza nelle Armi Esotiche). Un personaggio può usare un maglio a due mani come arma da guerra.

Mannaia pesante: Una mannaia pesante ha una portata; con essa è possibile colpire gli avversari lontani 3 metri, ma non è possibile usarla contro un nemico adiacente. Di norma, si colpisce con l'estremità ad ascia della mannaia pesante, ma lo spuntone sulla punta è utile contro gli avversari in carica. Se si sfrutta un'azione preparata per posizionare una mannaia pesante contro una carica, si infliggono danni raddoppiati in caso si colpisca una creatura in carica.

Martello doppio: Un martello doppio è un'arma doppia. È possibile combattere con esso come se si combattesse con due armi, ma se lo si fa, si incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi come se si stesse attaccando con un'arma a una mano e un'arma leggera. (Vedi pagina 154 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli sul combattimento con due armi.)

Mazza da guerra: Chiunque impugni una mazza da guerra subisce una penalità di -1 alla Classe Armatura poiché il peso dell'arma la rende difficile da recuperare dopo averla fatta roteare. Una mazza da guerra è troppo grande da usare in una mano senza un addestramento speciale (l'appropriato talento di Competenza nelle Armi Esotiche). Un personaggio può usare una mazza da guerra a due mani come arma da guerra.

Piccone gigante: Un piccone gigante assomiglia a un piccone pesante, ma con un'asta più lunga e un'estremità più massiccia. Un piccone gigante è troppo grande da usare in una mano senza un addestramento speciale (l'appropriato talento di Competenza nelle Armi Esotiche). Un personaggio può usare un piccone gigante a due mani come arma da guerra.

ARMI PRIMITIVE

Molte armi cosiddette esotiche sono armi più comuni a culture primitive, come l'Era della Pietra degli umani. Per riflettere questo fatto, il DM potrebbe permettere alle culture primitive (o anche ad alcune delle razze più selvaggio, come i lucertoloidi) di considerare come armi semplici le cerbottane e come armi da guerra una qualsiasi o tutte le seguenti armi esotiche: bolas, bolas uncinate, boomerang, cerbottana superiore e rete. In cambio, il DM potrebbe decidere che quelle razze considerino come armi esotiche archi e balestre (di tutti i tipi). Se si vuole interpretare un tale personaggio, consigliamo di collaborare con il DM per giungere ad un equilibrio.

ARMI IMPROVVISATE

Come descritto in dettaglio nel *Manuale del Giocatore*, gli oggetti non creati per essere usati come armi possono nondimeno trovare un'utilità in combattimento. Questo è soprattutto vero nella tipica rissa da taverna, ma in qualsiasi momento un personaggio non possa o non voglia usare un'arma, ha bisogno di sapere quanto il più vicino oggetto sia efficace in uno scontro.

Qualsiasi creatura che usi un'arma improvvisata (da una bottiglia rotta a uno sgabello) in un combattimento viene considerata non competente con essa e quindi subisce una penalità di -4 al tiro per colpire effettuati con essa. Un'arma improvvisata mette a segno una minaccia (un possibile colpo critico) con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico. Un'arma da lancio improvvisata ha un incremento di gittata di 3 metri.



E riguardo a combattere con scalette, ruote da carro o pezzi di corda? Nelle mani di un individuo determinato (e disperato), questi oggetti dalla forma strana offrono un'ampia varietà di opzioni in combattimento. Naturalmente, si deve comunque affrontare la penalità di -4 ai tiri per colpire effettuati con quell'arma, ma a volte è necessario sfruttare quello che si trova a tiro!

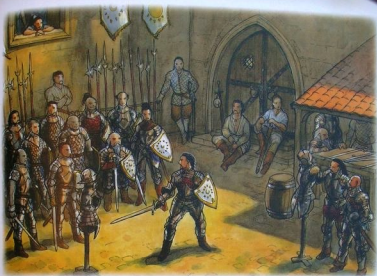
Difendere: Gli oggetti con una grande area di superficie (come i tavoli) garantiscono un bonus di scudo +2 alla Classe Armatura (o un bonus di scudo +4 alla CA se si usa l'azione di difesa totale), ma richiedono l'uso di due mani.

Disarmare: Qualsiasi oggetto con molte parti sporgenti (una sedia o una ruota di carro rotta) o che può facilmente accalappiare oggetti (come un mantello o una scala di legno) garantisce a chi lo impugna un bonus di +2 ai tiri per colpire controsposti effettuati per disarmare un nemico (compreso il tiro per evitare di essere disarmato se un tale tentativo fallisce).

Intricare: Qualsiasi oggetto sottile flessibile (come un tappeto o una tenda) può intralciare un avversario con un attacco di contatto a distanza riuscito. Una creatura intralciata subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla Destrezza, può muoversi solo a velocità dimezzata, non può correre né caricare, e può avere difficoltà a lanciare incantesimi (vedi la descrizione dell'abilità Concentrazione, pagina 72 del *Manuale del Giocatore*). Liberarsi da un tale oggetto richiede un'azione standard e una prova di Arrista della Fuga con CD 10. Questi oggetti sono considerati armi a due mani.

Portata: Gli oggetti lunghi (come le scalette) hanno una portata, che permette a un personaggio Piccolo o Medio di





Come si fa a diventare il migliore? Allenandosi, allenandosi, allenandosi...

colpire avversari lontani fino a 3 metri (ma non nemici adiacenti). Questi oggetti sono considerati armi a due mani.

Sbilanciare: Un oggetto con sporgenze a una estremità (come un appendiabiti o uno sgabello) o che può avvolgersi intorno a una gamba (come una catena) può essere usato per compiere tentativi di sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere l'arma improvvisata per evitare di essere sbilanciato.

Spingere: Se il personaggio compie una spinta mentre ha in mano un grosso oggetto robusto (come una panca o un tavolo), aggiunge un bonus di +2 alla prova di Forza per spingere indietro il difensore.

Danni da arma improvvisata

Molte armi improvvisate infliggono tra 1d3 e 1d6 danni (di solito contundenti, ma possibilmente perforanti o taglienti). Per maggiori indicazioni su quanti danni infligge un'arma improvvisata, vedi Tabella 4-7: "Danni da arma improvvisata". Per ogni 100 kg aggiuntivi di peso di un oggetto oltre i 200 kg, infligge 1d6 danni aggiuntivi se usato come arma improvvisata.

Se un oggetto pesa fino a 1 kg, un personaggio Medio può considerarlo un'arma leggera. Gli oggetti che pesano tra 1 e 5

kg sono armi a una mano per i personaggi Medi, e gli oggetti che pesano da 5,5 a 25 kg sono armi a due mani. Dimezzare queste cifre per ogni categoria di taglia sotto la Media, e raddoppiarle per ogni categoria di taglia sopra la Media.

TABELLA 4-7: DANNI DA ARMA IMPROVVISATA

Peso dell'oggetto	Danni ¹	Esempi
Meno di 1 kg ²	1d3	Boccale, torcia
1-2,5 kg	1d4	Lanterna, manette
3-5 kg	1d6	Sedia, pala
5,5-12,5 kg	1d8	Scala, tavolino
13-25 kg	2d6	Barile (vuoto)
25,5-50 kg	3d6	Forziere (pieno), grosso tavolo
50,5-100 kg	4d6	Carro a due ruote
100,5-200 kg	5d6	Carro a quattro ruote

¹ Un oggetto tagliente infligge danni come un oggetto del doppio del suo peso. Ad esempio, una bottiglia rotta (0,5 kg) infligge 1d4 danni, invece che 1d3. Al contrario, un oggetto morbido o malleabile, come una zucca, infligge danni come un oggetto della metà del suo peso, e i danni sono non letali.

² Se un oggetto non ha un peso degno di nota, non infligge alcun danno quando usato come arma.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Caldasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it

FORGIA IL TUO NOME IN BATTAGLIA

Grandi storie narrano di eroi potenti che trovano fama e fortuna nel cuore del combattimento. A prescindere che combattano con acciaio, incantesimi, furia selvaggia o scaltrezza, il loro eccezionale valore li rende capaci di ergersi vittoriosi anche nel corso dei più strazianti conflitti.

Questo supplemento per il gioco di D&D® fornisce tutto il necessario per plasmare qualsiasi personaggio da qualsiasi classe in una forza da non sottovalutare in combattimento. Insieme a nuove classi del personaggio, classi di prestigio, talenti, incantesimi e oggetti magici, *Perfetto Combattente* presenta anche le linee guida per organizzare e gestire una campagna di orientamento marziale.

Per utilizzare questo supplemento, un *Dungeon Master* necessita anche del *Manuale del Giocatore™*, della *Guida del DUNGEON MASTER™* e del *Manuale dei Mostri™*.

Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Bodo, 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-6208-124-5



9 788882 881245

Prezzo: € 29,95