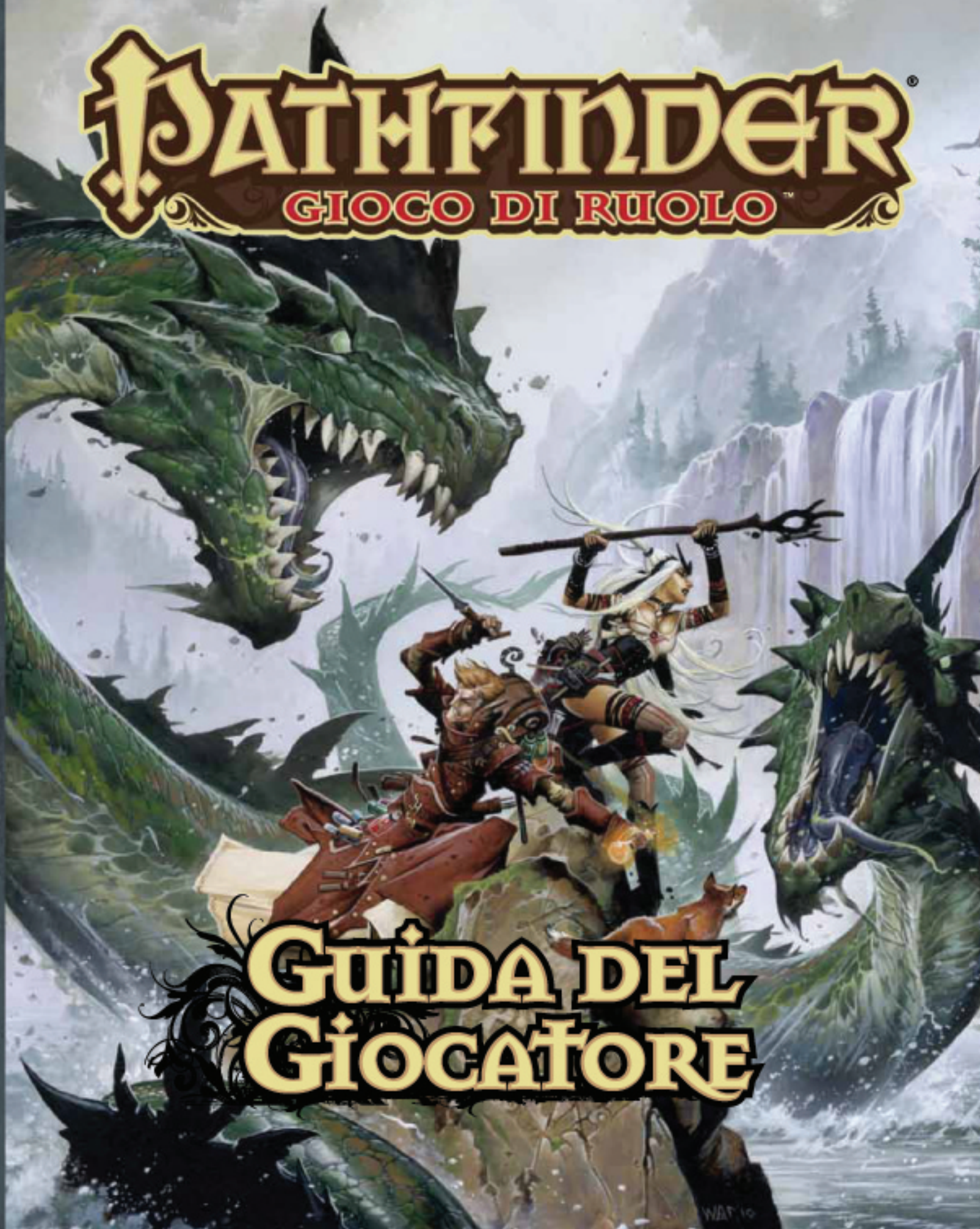
Pathfinder®

Gioco di Ruolo™

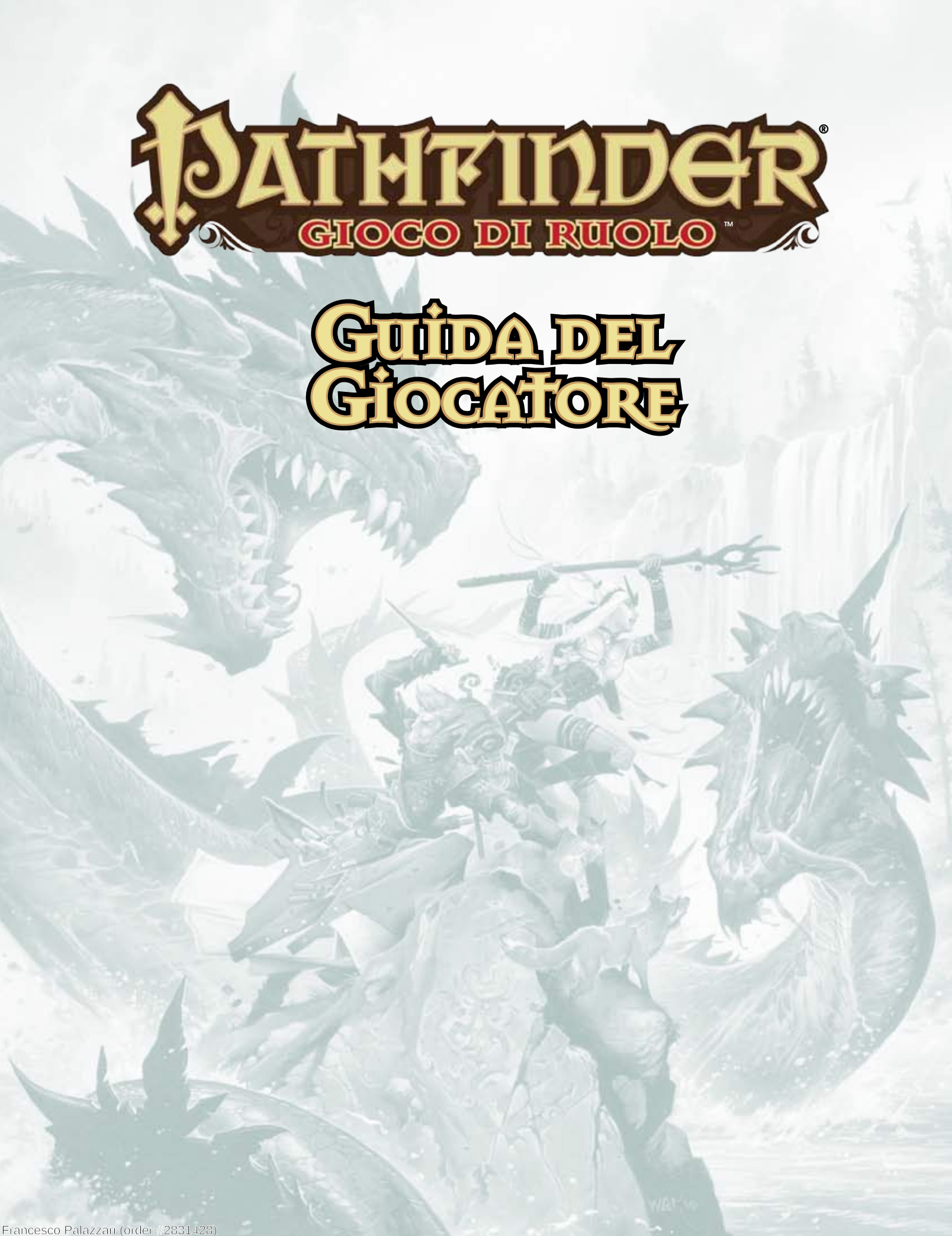


Guida del Giocatore

Francesco Palazzari (order #2831428)

Pathfinder®
Gioco di Ruolo™

Guida del Giocatore



Francesco Palazzari (order #2831428)

Pathfinder Gioco di Ruolo

Guida del Giocatore

CREDITI

Autore: Jason Bulmahn
Sviluppo testi: James Jacobs, Steve Kenson, Hal Maclean, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Owen Stephens e Russ Taylor
Contributo ai testi: Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, ù Lisa Stevens, James L. Sutter e Vic Wertz

Capo redazione: James Jacobs
Redazione: Tyler Clark, Matthew Lund, Patrick Renie, F. Wesley Schneider e Crystal Frasier

Copertina: Wayne Reynolds
Direzione artistica: Sarah E. Robinson
Illustrazioni interne: Alex Aparin, Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Gonzalo Flores, Chuck Lukacs, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Fransisco Rico Torres, Craig J Spearing, Tyler Walpole, Svetlin Velinov e Kevin Yan

Editore: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Financial Analyst: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

EDIZIONE ITALIANA
Direttore Responsabile • Massimo Cranchi
Supervisione • Jacopo Veronese, Roberto Pecoraro
Traduzione • Daniele Cella, Chiara Fattorelli, Sirio Frugoni, Eleonora Mainardi, Lorenzo Pasquale, Roberto Pecoraro, Jacopo Veronese
Grafica e impaginazione • Sonia Balassone
Stampa • Tipolitografia Petruzzi, Città di Castello (PG)

Ringraziamenti speciali: Ryan Dancey, Clark Peterson, ai partecipanti dell'Open Gaming Movement, a tutto lo staff e agli utenti del forum del 5° Clone per il loro sostegno e contributo.

Questo gioco è dedicato alla memoria di Gary Gygax e Dave Arneson.

Basato sulle regole originali del gioco di ruolo scritto da Gary Gygax e Dave Arneson che hanno ispirato la terza edizione del gioco ideata e sviluppata da Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza la passione e la dedizione di migliaia di giocatori che hanno contribuito al suo sviluppo. Grazie per tutto il tempo che avete dedicato.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide è una pubblicazione Paizo Publishing, LLC che si basa sulla Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder e GameMastery sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, e Pathfinder Society sono marchi di Paizo Publishing, LLC. ed usati su licenza. © 2010 Paizo Publishing.
Edizione italiana © 2011 Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati. Prima Edizione Maggio 2011.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via Settembrini 1
65100 Pescara
e-wyrd.com

Francesco Palazzari (order #2881428)

SOMMARIO

INTRODUZIONE 4

CAPITOLO 1: RAZZE 6
Attitudini, tratti e classi preferite 8
Elfi 10
Gnomi 12
Halfling 14
Mezzelfi 16
Mezzorchi 18
Nani 20
Umani 22

CAPITOLO 2: CLASSI 24
Classi base 26
Denaro iniziale 26
Alchimista 26
Formule alchemiche 32
Cavaliere 32
Ordini cavallereschi 34
Convocatore 38
Eidolon 41
Evoluzioni 43
Incantesimi da convocatore 48
Fattucchiere 49
Famiglio del fattucchiere 54
Nuovi famigli 54
Incantesimi del patrono 54
Incantesimi da fattucchiere 56
Inquisitore 57
Incantesimi da inquisitore 61
Oracolo 62
Misteri 64
Classi standard 76
Barbaro 78
Bardo 84
Chierico 91
Druido 103
Guerriero 110
Ladro 117
Mago 123
Monaco 130
Paladino 136
Antipaladino 139
Ranger 144
Stregone 151

CAPITOLO 3: TALENTI 158
Tipi di talenti 160
Descrizione dei talenti 160

CAPITOLO 4: EQUIPAGGIAMENTO 186
Armi 188
Armature 191
Merci e servizi 193

CAPITOLO 5: INCANTESIMI 200
Liste degli incantesimi 202
Descrizione degli incantesimi 214

CAPITOLO 6: CLASSI DI PRESTIGIO 274
Araldo condottiero 276
Custode della natura 279
Difensore indomito 281
Maestro spia 284
Mastro chimico 286
Profeta furioso 289
Vendicatore divino 291
Viandante dell'orizzonte 293

CAPITOLO 7: OGGETTI MAGICI 296
Armature 299
Armi 303
Anelli 308
Bastoni 311
Verghe 314
Oggetti meravigliosi 317
Oggetti maledetti 329
Artefatti minori 333
Artefatti maggiori 334

CAPITOLO 8: NUOVE REGOLE 338
Manovre in combattimento 340
Punti eroe 342
Tratti 346

INDICE ANALITICO 354
Open Game License 355

Francesco Palazzari (order #2831428)



Introduzione

Uno degli elementi più belli del gioco di ruolo è la sua totale assenza di limiti. Se voi o uno dei vostri amici potete immaginarlo allora si può fare: magie, mondi bizzarri, mostri sovrannaturali ed eroi leggendari possono prendere vita. In Pathfinder Gioco di Ruolo tutti questi elementi si combinano per dar vita ad un arazzo fantasy che è al contempo nuovo e classico.

Questa assenza di limiti, però, significa anche che nessun manuale potrà mai presentare tutte le varianti possibili. *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, con le sue 616 pagine, è un'ottima guida per giocare i personaggi fantasy classici che hanno vissuto per decenni sui tavoli da gioco in ogni dove. Ci sono sempre nuove idee, però, nuovi personaggi in attesa di prendere vita.

Ricco di nuove classi, talenti, incantesimi, oggetti magici ed altro ancora, ogni pagina di questo manuale presenta nuovi sottosistemi e tecniche di personalizzazione che vi aiuteranno ad utilizzare meglio le regole presentate nel *Manuale di Gioco*. Per i giocatori, questo manuale è una piattaforma di lancio per centinaia di nuovi personaggi ed un laboratorio per migliorare quelli già esistenti. I Game Master ottengono tanto quanto loro, ma non soltanto nel creare i PNG: sono presentati nuovi modi di sfidare o ingannare i giocatori o, se vi sentite magnanimi, di ricompensarli con nuovi oggetti magici ed incantesimi mai visti fino ad ora, oppure punti eroe che possono utilizzare per volgere un incontro in loro favore.

Il nome di questo manuale, *Guida del Giocatore*, vuole intendere, insieme alla *Guida del Game Master*, che è stato creato appositamente per dare nuova linfa e spunti di gioco ai giocatori, con regole divertenti e semplici da utilizzare, da esaminare approfonditamente o da leggere al momento per trovare ispirazione. Perfino i giocatori novizi troveranno elementi per personalizzare il loro personaggio o creare un nuovo eroe, che si tratti di talenti che lo aiutino a creare un cecchino armato d'arco o un archetipo variante della classe base che gli permetta di creare un monaco come quello del film visto la sera

Francesco Palazzari (order #2831428)

prima. I giocatori più esperti apprezzeranno sia le sei nuove classi base che le varianti degli 11 classici ruoli d'avventura. Ma non lasciatevi ingannare dal nome, anche i GM potranno usarlo per sviluppare PNG esistenti o crearne di nuovi usando ad esempio le nuove classi di prestigio ed equipaggiarli con nuove armi e armature.

Orientarsi

Il manuale è organizzato più o meno come il *Manuale di Gioco*, con ogni capitolo che per comodità raccoglie per tema le regole. Di seguito c'è un breve riassunto di ogni capitolo e delle regole che esso presenta. In più, l'indice a pag. 354 dovrebbe aiutare nel trovare argomenti specifici rapidamente e con facilità.

Capitolo 1—Razze: Questo capitolo approfondisce le 7 razze base del *Manuale di Gioco*: elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi, nani ed umani. Ogni sezione include tratti razziali alternativi, così che le capacità del personaggio riflettano la sua storia personale, e nuovi benefici legati alla classe preferita, oltre ad idee che aiutano a giocare le diverse combinazioni di classe e razza.

Capitolo 2—Classi: Questo capitolo presenta sei nuove classi base. Queste classi sono potenti quanto le classi base del *Manuale di Gioco*, anche se si suppone siano meno diffuse nel mondo di gioco (a meno che il Game Master decida altrimenti). Ognuna delle sei classi è compatibile con il sistema di classi esistente e presenta nuove capacità e nuovi modi di avvicinarsi al gioco e alle dinamiche del gruppo. L'alchimista utilizza pozioni speciali chiamate estratti per lanciare incantesimi ed altri liquidi che lo rendono più potente. Il cavaliere è un eroe a cavallo che combina le armi, una mente tattica e l'attitudine al comando per raggiungere i suoi scopi. Il convocatore si lega ad un potente esterno chiamato eidolon attirato nel mondo attraverso i piani. Il fattucchiere è un capace contrattatore che ottiene i suoi incantesimi e fatture da un misterioso patrono. L'inquisitore è un astuto combattente della fede, che dà la caccia ai nemici interni ed esterni della sua religione. Infine, l'oracolo è la riluttante pedina di poteri misteriosi, che sfruttano il suo potere divino per scopi che nemmeno lui comprende appieno. Infine, oltre a queste nuove classi, il capitolo include anche nuove capacità e regole varianti per le 11 classi base del *Manuale di Gioco*, che aiuteranno giocatori e Game Master ad utilizzare queste classi in modi nuovi ed emozionanti: dal ranger urbano e dal paladino cavaliere splendente al ladro acrobata ed al mago elementalista. Molte di queste opzioni possono essere inserite in personaggi già esistenti o utilizzate come base per eroi completamente nuovi.

Capitolo 3—Talenti: Questo capitolo contiene nuovi talenti che possono essere scelti da tutti i personaggi, inclusi nuovi talenti di combattimento, talenti di metamagia che danno ad un incantatore nuovi modi di lanciare i loro incantesimi e talenti di squadra che offrono nuovi potenti effetti... posto siano usati insieme. Molte delle nuove classi e delle espansioni delle classi base presentate nel Capitolo 2 fanno uso dei nuovi talenti di questo capitolo.

Capitolo 4—Equipaggiamento: Gli incantesimi costano, e spesso c'è bisogno soltanto di un attrezzo ben fatto. Qui vengono presentati oggetti non magici che aiuteranno i personaggi a sopravvivere nel mondo, incluse nuove armi, armature ed oggetti di specializzazione. Questo capitolo presenta anche nuovi oggetti alchemici, come il ghiaccio liquido e la placcatura per armi.

Capitolo 5—Incantesimi: Questo grande capitolo contiene nuovi incantesimi per ogni incantatore, che appartenga alle classi base o a quelle nuove del Capitolo 2, oltre a liste degli incantesimi per tutte le classi ed alcune regole varianti.

Capitolo 6—Classi di prestigio: In questo capitolo si trovano otto nuove classi di prestigio che aiutano i personaggi nel loro avanzamento: l'araldo condottiero, il difensore indomito, il guardiano della natura, il maestro spia, il mastro chimico, il profeta furioso, il vendicatore sacro, ed il viandante dell'orizzonte. Alcune di queste classi di prestigio sono create per espandere le classi base del Capitolo 2, mentre altre possono essere scelte da qualsiasi personaggio ne soddisfi i requisiti.

Capitolo 7—Oggetti magici: Ogni tipo di oggetto magico riempie questo capitolo: armi, armature, anelli, bastoni, verghe ed oggetti meravigliosi, senza dimenticare oggetti maledetti ed artefatti. Ogni oggetto è completo delle regole necessarie ad utilizzarlo in gioco; in più ci sono tabelle per la generazione casuale, informazioni su come costruirli e molto ancora.

Capitolo 8—Nuove regole: Questo capitolo è ricco di nuove regole da usare nel gioco, cominciando con quattro nuove manovre di combattimento. Riposizionare consente di spostare i nemici per il campo di battaglia, rubare di prendere piccoli oggetti all'avversario durante lo scontro, sporco trucco permette di infliggere una penalità all'avversario e trascinare serve a tirarsi dietro un avversario. Poi sono introdotti i punti eroe, un sottosistema opzionale che concede ai personaggi un vantaggio quando più ne hanno bisogno. Infine, il capitolo presenta le regole sui tratti: bonus minori che i giocatori possono scegliere durante la creazione del personaggio che ne riflettono il background e la storia. Infine, si trova una lista di tratti da scegliere.

Non importa quanta esperienza abbiate con il gioco, se siete un giocatore o un Game Master, la *Guida del Giocatore* contiene qualcosa per voi. Dall'equipaggiamento e gli incantesimi a classi del tutto nuove, le pagine che seguono hanno un'infinità di nuove opzioni da esplorare e che possono ispirare il vostro gioco e continuare ad espandere gli orizzonti del vostro mondo.

Dopotutto, le possibilità sono illimitate!

Francesco Palazzari (order #2831428)



1 Razze

Francesco Palazzari (order #2831428)



"Schifosi nanerottoli" grugnì Harsk mentre deviava il fendente di un goblin vestito con un gonnellino d'erba.

"Senti chi parla" scherzò Merisiel. Attorno a loro, orrori urlanti dalle bocche giganti sciamavano dalle caverne laterali o strisciavano da sotto casse e tavoli.

"Non credo siano poi così cattivi," disse Lini allegra "Solo incompresi." In una mano, la sua falce brillò di colori che ipnotizzarono tre goblin, rapiti dalla luce. Con la mano libera prese uno dei pugnali da lancio di Merisiel e, tranquilla, tagliò la gola ad uno di essi.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Razze

La scelta della razza del personaggio è un elemento fondamentale della sua creazione, sia che vogliate o meno seguirne gli archetipi. Per seguire gli archetipi di una razza basta che interpretiate il personaggio: creando una personalità unica, o seguendo un cliché, come quello del rozzo nano guerriero con una grossa ascia in una mano ed una pinta di birra nell'altra. Le sette razze di Pathfinder GdR (elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi, nani ed umani) non sono più uniformi di quanto non lo siano gli umani nel mondo reale. Questo capitolo presenta regole di gioco ed opzioni per riflettere queste diversità di comportamenti, attitudini, retaggi ed esperienze, e come queste influiscano sul modo in cui le razze interagiscano con le varie classi da avventuriero introdotte nel regolamento base di Pathfinder GdR.

Attitudini razziali

Le seguenti discussioni sulle razze contengono informazioni su come ogni razza considera le 11 classi base di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* e le sei nuove classi della *Guida del Giocatore*. Gli umani tendono ad intraprendere qualsiasi carriera senza problemi, mentre altre razze prediligono alcune classi rispetto ad altre, ed una manciata di classi sono viste con disprezzo e sospetto da alcune razze. Questa sezione specifica sulle attitudini razziali serve a definire ed approfondire ogni razza e fornisce numerose idee sui motivi per cui un personaggio scelga una classe piuttosto che un'altra, o quali sfide potrebbe affrontare se decide per una classe tipicamente osteggiata dagli altri membri della sua razza.

Queste attitudini non dovrebbero essere considerate restrizioni sulle classi che un giocatore può scegliere per il proprio personaggio, a prescindere dalla razza, né costringono il personaggio a pensare e comportarsi in un determinato modo nei riguardi di chi scelga una delle classi preferite (o disprezzate) dalla sua razza. Sono sempre i giocatori a decidere cosa pensano i loro personaggi: queste attitudini, invece, descrivono quei comportamenti comuni dei PNG appartenenti ad una determinata razza, secondo i valori che sono stati insegnati loro. I personaggi possono venire a sapere di queste attitudini effettuando una prova di Conoscenze (locali) con CD 10 (CD 5 per quelle della loro stessa razza).

Tratti razziali

L'approfondimento sulle razze prosegue con i tratti razziali alternativi per ogni razza. È importante notare che questi tratti razziali non hanno nulla a che fare con i tratti razziali presentati nel Capitolo 8 di questo manuale (ed in altri prodotti della linea Pathfinder). Quei tratti sono, a tutti gli effetti, dei mezzi talenti che legano il personaggio a specifiche culture, nazioni, regioni e razze del mondo di Golarion. I tratti razziali sono invece le capacità descritte nei riquadri di ogni razza nel Capitolo 2 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Alcune razze hanno pochi tratti razziali, come i mezzorchi e gli umani. Altre, come nani e gnomi, ne hanno molti. Questi tratti razziali definiscono il membro tipico della razza e rappresentano il genere di capacità speciali che ottiene in base al suo retaggio, da caratteristiche biologiche, mentali, sociali o altro ancora.

Questo capitolo contiene una lista di tratti razziali alternativi per ogni razza. Alcuni di essi giocano su archetipi razziali non riflessi nei tratti razziali standard, come l'amore degli gnomi per i linguaggi e gli ingranaggi o la maestria degli halfling con le armi da lancio e la loro capacità di sgusciare fra le gambe degli avversari. Per scegliere questi tratti razziali è necessario rinunciare ad uno o più dei tipici tratti razziali della propria razza, poiché si tratta di capacità che si sostituiscono e non si aggiungono a quelle standard. In molti casi, questi tratti sono scambiati in un rapporto di uno a uno: si rinuncia ad una capacità razziale base per ottenerne una di questo manuale. Ad esempio, uno gnomo può rinunciare alle sue qualità combattive, scambiando le capacità addestramento difensivo e odio per il dono dei linguaggi, mentre uno gnomo incantatore può rinunciare alla naturale dote di usare magie illusorie per divenire un linguista magico o un piromane.

Si può scambiare più di un tratto razziale, ma non è possibile scambiare lo stesso tratto più di una volta. Se un umano scambia il tratto esperto per cuore campagnolo o cuore cittadino non può poi scambiarlo due volte per ottenere entrambi i tratti. Può però scegliere uno di essi e sostituire il tratto talento bonus per ottenere il tratto scopritore di doti.

Come per qualsiasi regola opzionale, è necessario consultarsi con il GM per scambiare i propri tratti razziali con quelli presenti in questo capitolo.

Classi razziali preferite

La parte finale della discussione delle razze verte sui benefici alternativi per i membri di quella razza che scelgono determinate classi come classe preferita. I normali benefici legati all'avere una classe preferita sono semplici ed efficaci: il personaggio ottiene un punto ferita o un grado di abilità aggiuntivo ogni volta che prende un livello in quella classe (o nelle due classi scelte, se mezzelfo). Le capacità alternative di classe preferita qui presentate potrebbero non sembrare così appetibili come quelle standard. Esse sono create per aiutare a sviluppare il personaggio e potrebbero essere meno utili in generale, ma si rivelano efficaci nelle giuste situazioni o per quei personaggi con il giusto obiettivo. La maggior parte di esse si basa sugli archetipi razziali, come quello della robustezza e la capacità di spaccare

Francesco Palazzari (order #2831428)



oggetti, proprie dei mezzorchi o la grazia e la delicatezza degli elfi.

Questi benefici vengono ottenuti per lo più livello per livello, il personaggio guadagna il beneficio specifico ogni volta che sale di livello, e a meno che non sia diversamente indicato, questi benefici si sommano fra loro. Ad esempio, un umano che ha scelto come classe preferita il paladino, può scegliere di ottenere 1 punto di resistenza all'energia ogni volta che avanza di livello; scegliendo questo beneficio due volte aumenta la resistenza a 2 punti per livello, scegliendolo 10 volte l'aumenta a 10 per livello e così via.

In molti casi, questo beneficio ha un limite numerico fisso, raggiunto il quale scegliere il beneficio non produce effetti ulteriori. Naturalmente è ancora possibile scegliere il punto ferita o il grado di abilità aggiuntivo come beneficio di classe preferita: avanzare di livello nella propria classe preferita è sempre una buona idea.

Infine, molti di questi benefici alternativi di classe preferita aggiungono solo +1/2, +1/3, +1/4 o +1/6 ad un tiro (invece che +1) ogni volta che il beneficio viene scelto; quando si applica il risultato al tiro, bisogna arrotondare per difetto (minimo 0). Ad esempio, un nano che ha scelto come classe preferita il ladro aggiunge +1/2 al suo privilegio di classe percepire trappole quando ha a che fare con trappole in pietra ogni volta che sceglie il beneficio alternativo di classe preferita; anche se questo significa che ottiene un effettivo +0 quando lo sceglie la prima volta (perché +1/2, arrotondato per difetto, è +0), dopo 20 livelli questo beneficio concederà al nano bonus +10 a percepire trappole (in aggiunta al valore base per i suoi 20 livelli da ladro).

Come nella sezione precedente, quelli presentati qui sono benefici alternativi che un personaggio di una determinata razza ottiene invece dei normali benefici dovuti alla scelta della classe preferita. Dunque, invece di ottenere un punto ferita o un grado di abilità aggiuntivo, il giocatore può scegliere di ottenere il beneficio indicato qui. Non si tratta di una scelta permanente o irrevocabile: così come un personaggio può alternare il punto ferita o il grado di abilità aggiuntivo ad ogni livello nella propria classe preferita, questi benefici introducono una terza opzione tra cui scegliere.

Come per qualsiasi regola opzionale, è necessario consultarsi con il GM per scambiare normali benefici di classe preferita con quelli di questo capitolo.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Elfi

Rinomati per la loro grazia, la loro saggezza e per essere quasi immortali, gli elfi sono tenuti in grande considerazione dalla maggior parte delle altre razze, specialmente per la loro padronanza della magia e per la loro grande conoscenza. I membri di questa razza, però, si trovano spesso circondati ed isolati dalle razze più giovani, più aggressive e numerose. Quindi, mentre le enclavi elfiche tendono ad incarnare la bellezza e l'amore per l'ambiente circostante, ed imparare da esso, gli avventurieri elfici portano con sé la forza e la gloria della cultura elfica nel mondo circostante, spesso diffondendola con la spada e la magia.

La classica immagine degli elfi come guardiani della natura è poco accurata ed incompleta, dato che gli elfi si adattano in fretta anche ad altri ambienti, dai deserti più aridi alle profondità marine. Altri scoprono segreti e magie provenienti da fonti e reami sconosciuti dai loro simili. Tali elfi hanno tratti razziali diversi da quelli cresciuti con uno stile di vita più tradizionale.

Elfi avventurieri

Gli elfi avventurieri perseguono le loro capacità marziali o arcane e scelgono carriere che fondono questi due elementi. Gli elfi preferiscono un approccio più sagace e preciso rispetto allo scontro diretto, ma amano anche mostrare la loro superiorità alle altre razze, affidandosi alla forza se l'astuzia non è sufficiente.

Alchimista: Gli elfi preferiscono le carriere arcane più classiche rispetto agli esperimenti ed alla pseudo-scienza dell'alchimia, deridendola come una rozza imitazione della magia tradizionale. Gli elfi alchimisti spesso diventano avventurieri itineranti per evitare il disprezzo dei loro simili.

Barbaro: Gli elfi barbari, di norma, vivono nelle profondità dei deserti o delle giungle, guidati da anziani e saggi mistici. Spesso vanno all'avventura per servire il loro popolo o per vedere il mondo al di là dei loro villaggi.

Bardo: Gli elfi amano l'arte in tutte le sue forme. I loro canti ariosi, l'antica poesia e le danze delicate sono l'invidia del pubblico acculturato, come la loro grazia con le armi è l'invidia dei semplici guerrieri.

Cavaliere: Gli elfi cavalieri rappresentano la tradizione delle antiche casate nobili, e proteggono l'onore con eleganza. Le loro snelle cavalcature sono resistenti e devote.

Chierico: Gli elfi seguono molte fedi e, data la loro lunga vita, si ritengono benedetti dagli dèi. Molti seguono filosofie naturalistiche o antiche divinità patrone che incarnano i tratti del loro popolo.

Convocatore: Gli elfi, per la loro affinità con le arti mistiche, hanno una lunga tradizione di legami con le creature magiche. Anche se sono meno numerosi di maghi e stregoni, nelle armate elfiche si trovano anche i convocatori, con eidolon il cui aspetto effimero tradisce la loro vera forza.

Druido: Gli elfi hanno un legame innato con la natura e gli spiriti che vi dimorano, ed alcuni di essi venerano attivamente tali spiriti, legando a sé le forze della natura e legandosi contemporaneamente ad esse.

Fattucchiere: Gli elfi fattucchieri, che trattano con le forze più imperscrutabili della loro terra, fondono la comprensione della magia e la loro comprensione della natura in potenti fatture e strane malie. Molti stabiliscono legami con le creature della loro regione, prendendole come famigli, rafforzando così ancor più il loro vincolo con la terra.

Guerriero: Gli elfi guerrieri sono rispettati per la loro grande agilità e precisione mortale, oltre che per la padronanza di stili antichi di secoli.

Inquisitore: Anche se gli elfi, come razza, amano libertà ed individualismo, sono anche tradizionalisti e sospettosi degli estranei. Gli inquisitori elfici non sono amati, ma il loro giudizio e la loro autorità sono rispettati.

Ladro: Malfattori e briganti sono rari nelle società elfiche; gli elfi ladri sono esploratori, infiltrati o anche assassini.

Mago: Gli elfi coltivano un'antica tradizione di conoscenza magica e di ricerca in tutti i campi della conoscenza. Per chi è dotato di talento, quella del mago è una carriera che permette di elevarsi nei ranghi della società elfica.

Monaco: Gli elfi sono contemplativi per natura ed apprezzano la calma interiore. I monaci elfi spesso adottano mantra antichissimi e seguono esempi di equilibrio e grazia propri della natura.

Oracolo: Gli elfi oracoli sono piuttosto comuni e sono rispettati come custodi dei misteri dei loro antenati e di segreti più antichi di tutte le altre razze che abitano il mondo.

Paladino: Gli elfi paladini adottano le religioni delle loro divinità, difendendo la loro gente e la loro patria da coloro che vorrebbero distruggerle e sfruttarle.

Ranger: Gli elfi sono cacciatori ed esploratori magistrali, legati all'ambiente naturale, attenti a quanto li circonda e sempre pronti a colpire chi vorrebbe penetrare nella loro terra o nella regione che hanno scelto come dimora.

Stregone: La magia scorre nel sangue di tutti gli elfi. Fra loro si trovano stregoni di ogni stirpe, anche se raramente essi vengono apprezzati quanto i maghi.

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali degli elfi. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Cacciatore silenzioso: Gli elfi sono rinomati per la loro agilità e perspicacia. Gli elfi con questo tratto riducono la penalità per utilizzare Furtività quando si muovono di 5 e

Francesco Palazzari (order #2831428)

possono effettuare una prova di Furtività mentre corrono con penalità –20 (questo valore comprende la riduzione alla penalità garantita da questo tratto). *Tratto razziale sostituito*: magia degli elfi.

Conoscenza delle foreste: Gli elfi conoscono i segreti delle terre selvagge come nessun altro, specialmente quelli delle foreste. Gli elfi con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +1 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza. Nei terreni boschivi, il bonus aumenta a +2. *Tratto razziale sostituito*: magia degli elfi.

Corridore del deserto: Alcuni elfi vivono nei deserti più profondi, vagando in terre bruciate ed aride. Gli elfi con questo tratto ottengono bonus razziale +4 alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza su Tempra per resistere all'affaticamento, all'esaurimento, agli effetti negativi dovuti alla corsa, alle marce forzate, alla fame, alla sete o agli ambienti caldi e freddi. *Tratto razziale sostituito*: magia degli elfi.

Portatore di luce: Molti elfi riveriscono il sole, la luna e le stelle, ma alcuni sono letteralmente infusi della radiosità celeste. Gli elfi con questo tratto sono immuni alla cecità causata dalla luce e dagli effetti di abbagliamento, e sono considerati di un livello superiore al fine di determinare gli effetti degli incantesimi basati sulla luce che lanciano (incluse le capacità magiche e soprannaturali). Gli elfi con Intelligenza 10 o superiore possono usare *luce* a volontà come capacità magica. *Tratti razziali sostituiti*: immunità e magia degli elfi.

Rancore eterno: Gli elfi con questo tratto razziale sono cresciuti in comunità recluse ed isolate dove litigi e sgarbi vecchi di decenni si trasformano in faide eterne. Ottengono bonus razziale +1 agli attacchi contro gli umanoidi con il sottotipo nano ed orco a causa del loro addestramento intensivo nel combatterli. *Tratto razziale sostituito*: magia degli elfi.

Spirito delle acque: Alcuni elfi si sono adattati alla vita nel mare o lungo le rive di laghi e fiumi. Ottengono bonus razziale +4 alle prove di Nuotare, possono sempre prendere 10 quando nuotano e possono scegliere l'Aquan come linguaggio bonus. Sono competenti con la lancia lunga, il tridente e la rete. *Tratti razziali sostituiti*: magia degli elfi e familiarità nelle armi.

Voce dei sogni: Alcuni elfi riescono ad accedere al potere del sonno, dei sogni e della reminescenza divinatoria. Gli elfi con questo tratto razziale aggiungono +1 alle CD dei tiri salvezza degli incantesimi della scuola di divinazione e degli effetti di sonno che lanciano. In più, gli elfi con Carisma 15 o superiore possono utilizzare *sogno* una volta al giorno come capacità magica (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio elfo). *Tratto razziale sostituito*: immunità degli elfi.

OPZIONI DI CLASSE PREFERITA

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, gli elfi possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni seguenti sono disponibili per tutti gli elfi che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Barbaro: Aggiungere 0,3 alla velocità base dell'elfo. In combattimento questo non ha effetto a meno che il beneficio non sia stato scelto 5 volte (e negli incrementi di 5 successivi), aumentando così la velocità di 1,5 m; una velocità di 10,2 metri è considerata una velocità di 9 metri, ad esempio. Questo bonus si somma al privilegio di classe movimento veloce e soggiace alle stesse limitazioni.

Bardo: Aggiungere +1 alla DMC dell'elfo per resistere ai tentativi di disarmare e spezzare.

Cavaliere: Aggiungere +1 ai punti ferita della cavalcatura dell'elfo. Se la cavalcatura viene rimpiazzata, la nuova cavalcatura ottiene i punti ferita aggiuntivi. Questi bonus si applicano soltanto ad una cavalcatura ottenuta come cavaliere.

Guerriero: Aggiungere +1 alla DMC dell'elfo per resistere ai tentativi di disarmare e spezzare.

Mago: Scegliere al 1° livello un potere della scuola arcana normalmente utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Intelligenza del mago. Il mago aggiunge +1/2 al numero di utilizzi al giorno di tale potere.

Ranger: Scegliere un'arma dalla lista seguente: arco corto, arco lungo, spada corta, spada lunga, stocco o qualsiasi arma con la parola "elfico" nel nome. Aggiungere bonus di circostanza +1/2 ai tiri per confermare i colpi critici effettuati con tale arma (bonus massimo +4). Questo bonus non si somma con Critico Focalizzato.

Stregone: Scegliere al 1° livello un potere della stirpe utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma dello stregone. Lo stregone aggiunge +1/2 al numero di utilizzi al giorno di tale potere.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Gnomi

Gli gnomi sono una razza bizzarra. Sopportano senza problemi gli errori, trasformano gli insulti in scherzi e stupiscono i loro avversari, attendendo il momento giusto per beffarli a loro volta. Gli gnomi amano la magia e la musica, ma anche i lavori artigianali e gli ingranaggi. Qualunque sia la loro passione, gli gnomi vi si gettano a capofitto. Una volta preso dalla sua ossessione, uno gnomo difficilmente riesce a pensare ad altro, a meno che la sua ossessione non lo porti a trovare nuove avventure a casa o nel mondo.

Dato il loro retaggio fatato, molti gnomi amano i luoghi selvaggi dove si riuniscono i folletti. Sempre più gnomi, però, preferiscono le città: la loro curiosità naturale ed il loro amore per la creatività li portano a commerciare e a costruire oggetti, seguendo sempre la loro ultima scoperta. Tali gnomi hanno tratti razziali diversi da quelli normali.

Gnomi avventurieri

Gli gnomi sfruttano la loro intelligenza e la forza della personalità per superare le sfide. Anche se sono in genere di buon umore e tolleranti, gli gnomi possono divenire feroci se messi alle strette.

Alchimista: Quella dell'alchimista è una delle carriere più rispettate fra gli gnomi, poiché unisce l'amore per la magia a quello per la teoria applicata... il tutto in un campo dove le nuove scoperte sono all'ordine del giorno.

Barbaro: Gli gnomi diventano barbari quando hanno vissuto a lungo fra i folletti selvaggi o le bestie selvatiche, diventando feroci spiriti della natura.

Bardo: Molti gnomi imparano ossessivamente nuove storie, canzoni e barzellette, rendendo gli gnomi bardi famosi per i loro vasti repertori, le loro interpretazioni intense e la capacità di inserire la magia nelle loro esibizioni.

Cavaliere: Seppur rari, i giuramenti degli gnomi sono onesti e sinceri; gli gnomi spesso impugnano le armi per difendere la gente e le terre che amano.

Chierico: Gli gnomi a volte diventano servitori degli dèi, specialmente quelli della musica, dell'arte, dell'esplorazione, della scoperta e della gioia, unendo il loro fervore creativo con un grande zelo religioso.

Convocatore: Gli gnomi sono inventivi e creativi, ed amano applicare questi loro tratti alla forma dei loro eidolon. I servitori dei convocatori gnomi spesso sembrano creature di ingranaggi o simili a fate.

Druido: Molti gnomi si legano alla terra ed alle foreste, divenendo druidi per avvicinarsi ancor più agli animali ed agli spiriti della natura.

Fattucchiere: Desiderosi di possedere poteri antichi e bizzarri, gli gnomi sono fattucchieri molto capaci. Molti adottano famigli esotici e strani che si adattino alle loro personalità.

Guerriero: Gli gnomi guerrieri sono tenaci, decisi a provare che anche il combattente più piccolo può essere un titano sul campo di battaglia.

Inquisitore: Alcuni gnomi imparano dal mondo, specialmente dalle razze più rudi, ad essere cinici, e diventano inquisitori per difendere i loro simili e le loro terre da coloro che vorrebbero approfittarsene.

Ladro: Gli gnomi ladri solitamente imparano un gran numero di abilità, circuendo gli altri con le loro personalità carismatiche ed aggiungendo un pizzico di magia per migliorare la capacità di costruire e distruggere serrature e trappole.

Mago: Gli gnomi hanno vaste tradizioni magiche specializzate nell'illusione e nella magia elementale. Sono storici, ricercatori ed accademici molto rispettati che fanno del loro meglio per ampliare i confini della conoscenza, spesso portando progressi mai visti prima.

Monaco: Gli gnomi sono pittoreschi, appassionati e stravaganti per natura, ed inseriscono tali elementi nella loro visione di perfezione fisica e naturale. Molti degli stili di arti marziali degli gnomi sono imprevedibili, ed utilizzano più danze improvvisate che tecniche consolidate.

Oracolo: Eredi di antichi spiriti fatati, gli gnomi diventano facilmente oracoli che interpretano i presagi ed i sussurri delle forze della natura.

Paladino: Gli gnomi le cui vite vengono cambiate dallo zelo religioso o dalla passione per difendere coloro che li circondano possono divenire paladini. La maggior parte di essi trova la capacità di parlare con gli animali una vera benedizione, sia per comunicare con la propria cavalcatura sia per dare la caccia ai malvagi.

Ranger: Gli gnomi militanti diventano spesso ranger, sfruttando così il loro legame con la natura e la capacità di parlare con le sue creature.

Stregone: Il potere arcano della stirpe fatata è comune a molte famiglie di gnomi, ma ci possono essere stregoni anche di altre stirpi. Quasi tutte sono accettate nella società gnomesca, ma quelle più oscure possono sollevare sospetto e disprezzo.

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali degli gnomi. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Accademico: Alcuni gnomi sono più inclini alla ricerca dei loro simili. Gli gnomi con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 alle prove di Conoscenze. *Tratto razziale sostituito*: ossessione.

Dono dei linguaggi: Gli gnomi amano conoscere nuove persone ed imparare nuovi linguaggi. Gli gnomi con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +1 alle prove di Diplomazia e Raggirare, ed imparano un linguaggio addizionale per ogni grado speso in Linguistica. *Tratti razziali sostituiti*: addestramento difensivo e odio.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Guardiano della natura: Gli gnomi spesso proteggono le loro case da infestazioni innaturali e pestilenziali. Gli gnomi con questo tratto razziale ottengono bonus di schivare +2 alla CA contro aberrazioni, melme e parassiti e bonus +1 agli attacchi contro di essi per merito dell'addestramento speciale. *Tratti razziali sostituiti*: addestramento difensivo e odio.

Linguista magico: Gli gnomi studiano il linguaggio nelle sue manifestazioni comuni e soprannaturali. Gli gnomi con questo tratto razziale aggiungono +1 alla CD degli incantesimi con il descrittore dipendente dal linguaggio o a quelli che creano glifi, simboli o altri scritti magici. Ottengono inoltre bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro simili effetti. Gli gnomi con Carisma 11 o superiore ottengono anche le seguenti capacità magiche: 1/giorno—*comprensione dei linguaggi, lettura del magico, messaggio, sigillo arcano*. Il livello dell'incantatore per questi effetti è pari al livello dello gnomo. *Tratti razziali sostituiti*: magia gnomesca e resistenza alle illusioni.

Maestro inventore: Gli gnomi sperimentano con ogni tipo di congegno meccanico. Gli gnomi con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +1 alle prove di Conoscenze (ingegneria) e Disattivare Congegni. Sono considerati competenti con qualsiasi arma abbiano creato. *Tratti razziali sostituiti*: addestramento difensivo e odio.

Piromane: Gli gnomi con questo tratto razziale sono considerati di un livello più alto quando lanciano incantesimi con il descrittore fuoco, usano i poteri del dominio del Fuoco, usano i poteri di stirpe della stirpe elementale del fuoco, le rivelazioni del mistero della fiamma dell'oracolo o le bombe dell'alchimista che infliggono danno da fuoco (questa capacità non concede allo gnomo accesso anticipato a capacità di livello più alto, ma ha effetto solo sui poteri che può usare senza questa capacità). Gli gnomi con Carisma 11 o superiore possono usare le seguenti capacità magiche: 1/giorno—*lampo, luci danzanti, prestidigitazione, produrre fiamma*. Il livello dell'incantatore per questi effetti è pari al livello dello gnomo; le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. *Tratti razziali sostituiti*: magia gnomesca e resistenza alle illusioni.

Speranza eterna: Gli gnomi raramente perdono la speranza e credono sempre che anche le situazioni più disperate possano risolversi. Gli gnomi con questo tratto razziale ricevono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro paura ed effetti di disperazione. Una volta al giorno, dopo aver ottenuto un 1 su un d20, lo gnomo può ritirare il dado e tenere il secondo risultato. *Tratti razziali sostituiti*: addestramento difensivo e odio.

Opzioni di classe preferita

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, gli gnomi possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni seguenti sono disponibili per tutti gli gnomi che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Alchimista: Aggiungere +1/2 al numero di bombe al giorno che l'alchimista può creare.

Bardo: Aggiungere 1 al numero di round di esibizione bardica utilizzabili al giorno dallo gnomo.

Convocatore: Aggiungere +1 punti ferita all'eidolon del convocatore.

Druido: Si ottiene resistenza 1 ad acido, elettricità, freddo o fuoco. Ogni volta che il druido sceglie questo beneficio, la sua resistenza ad uno di questi tipi di energia aumenta di 1 (massimo di 10 per ciascun tipo scelto).

Ladro: Gli gnomi ladri ottengono +1 alle prove di Disattivare Congegni ed Utilizzare Congegni Magici relative a glifi, simboli, pergamene ed altri scritti magici ogni volta che ottengono un livello da ladro.

Mago: Aggiungere +1/2 al numero di utilizzi dei poteri al giorno della scuola arcana. Questo aumento si applica solo al potere della scuola arcana ottenuto al 1° livello ed utilizzabile di norma per un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Intelligenza del mago.

Oracolo: Considerare il livello dello gnomo più alto di +1/2 per determinare gli effetti della capacità maledizione dell'oracolo.

Ranger: Aggiungere RD 1/magia al compagno animale del ranger. Ogni volta che il ranger sceglie questo beneficio, la RD/magia aumenta di +1/2 (RD massima 10/magia). Se lo gnomo cambia compagno animale, il nuovo compagno ottiene questa RD.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Halfling

Spesso ignorati a causa della loro bassa statura, gli halfling hanno un'incredibile capacità di inserirsi senza fatica nel mondo che li circonda. Rapidi, agili e dotati di forza di volontà, si fondono con le società delle altre razze fino a diventare indispensabili.

Sebbene abbiano la fama di essere ladri, con molti esempi a sostegno di questo pregiudizio, gli halfling di norma non lo sono. Essi si adattano facilmente alle situazioni e sono molto curiosi, ed anche se questa curiosità tende a metterli nei guai, affrontano con tenacia e coraggio le avversità.

Gli halfling raramente vivono in comunità chiuse, ma i sentimenti di familiarità che mostrano verso gli altri halfling (e a volte gli gnomi) mette in evidenza il legame che unisce creature piccole che spesso vengono ignorate in un mondo di creature più grandi.

Halfling avventurieri

Gli halfling che scelgono di diventare avventurieri spesso preferiscono armature leggere ed armi che sfruttino la loro destrezza naturale, e si basano spesso sulle molte abilità di cui hanno bisogno per sopravvivere. Anche se raramente cercano lo scontro, la loro insaziabile curiosità li porta a viaggiare in luoghi lontani... a volte dritti verso il pericolo.

Alchimista: La curiosità naturale degli halfling li porta alla sperimentazione; poche classi si basano su di essa quanto l'alchimista, che offre scoperte nuove ed esplosive (spesso letteralmente) ad ogni momento.

Barbaro: Anche se le razze più grandi possono trovare ridicola l'idea di un barbaro halfling, pochi hanno il coraggio di ridere loro in faccia. Seppur più deboli di altri barbari, la furia di un halfling barbaro può cogliere gli avversari totalmente di sorpresa.

Bardo: Gli halfling amano cantare, ballare e far festa ed i loro bardi sanno divertire con le arti più semplici. Anche se a volte vengono assunti nelle grandi sale da concerto e nei teatri più famosi, i bardi halfling preferiscono esibire la loro arte in viaggio, portando gioia ad un pubblico sempre nuovo.

Cavaliere: Gli halfling potranno anche essere troppo piccoli per cavalcare cavalli, ma in sella ad un pony, un cane da galoppo o ad un'altra cavalcatura esotica, un halfling cavaliere è in grado di far rimangiare ai suoi avversari gli scherni che gli vengono rivolti, guidando in battaglia i suoi soldati senza paura ed ispirandoli con capacità e dedizione.

Chierico: Gli halfling sono eternamente fedeli gli uni agli altri, e questa devozione è la stessa che hanno verso gli dèi. Il loro buon umore, la curiosità e la loro capacità di fondersi nelle altre culture li rende i missionari ideali.

Convocatore: Gli halfling, sempre curiosi, seguono il cammino del convocatore per esplorare le miriadi di forme che la vita magica può prendere. I loro eidolon sono appariscenti e colorati, con aspetti vari quanto la fantasia del suo evocatore permette e a volte sono utilizzati come cavalcature.

Druidi: Anche se la maggior parte degli halfling tende ad apprezzare le comodità della civiltà, alcuni halfling druidi trovano sollievo nelle terre selvagge, mentre altri si alleano con animali che si trovano facilmente in città.

Fattucchiere: Anche se gli halfling hanno la fama di essere ingenui, tendono anche a scovare i segreti più nascosti; alcuni di essi seguono il cammino del fattucchiere, divenendo maghi di campagna, erboristi e studiosi un po' folli.

Guerriero: Gli halfling sono di norma meno assetati di sangue rispetto alle altre razze, ma apprezzano il valore di un guerriero in grado di difendere le loro comunità.

Inquisitore: Con la loro capacità di non farsi notare, gli halfling sono capaci di ottenere informazioni segrete facilmente; questo, combinato con la loro curiosità, li rende ottimi inquisitori in grado di dare la caccia alle altre razze.

Ladro: Gli halfling ladri sono l'epitomo dell'avventuriero halfling: contafrottole esperti, svaligiatori astuti e banditi coraggiosi. Con il loro passo leggero e le loro dita veloci sono ladri ideali, un fatto che i loro detrattori non mancano di sottolineare.

Mago: I maghi halfling spesso cercano i segreti arcani spinti da una combinazione di curiosità e desiderio di superare il limite della loro statura e costringere le altre razze ad accorgersi di loro. Di conseguenza, preferiscono gli incantesimi più appariscenti e le dimostrazioni di potere più dirette.

Monaco: Molti halfling vivono la vita di devozione e di dedizione del monaco. Con il loro aspetto placido ed innocuo ed il loro amore per il lavoro fisico, i monaci si confondono nelle società halfling. Molti banditi hanno rimpianto il momento in cui hanno assalito un halfling disarmato.

Oracolo: Anche se gli oracoli sono rari fra le altre razze, dove gli halfling sono oppressi o schiavizzati gli oracoli sono più comuni e fanno da fulcro spirituale nelle comunità dove sono vietati determinati culti. Gli oracoli halfling venerano la terra, la natura o gli spiriti degli eroi del passato.

Paladino: Dato il valore che danno alla comunità, alla famiglia e alla casa, molti halfling aspirano a divenire paladini. I nemici che non li prendono sul serio si accorgono ben presto del loro errore quando questi minuscoli crociati scatenano su di loro la furia dei cieli.

Ranger: Gli halfling non sono rinomati per la caccia, ma solo perché le loro grandi capacità non vengono apprezzate a causa dei pregiudizi. Gli halfling ranger sono capaci di abbattere prede grandi e piccole, facendo perdere le loro tracce nelle terre selvagge come i loro simili fanno in città, o utilizzando strategie e tattiche in accordo con il loro compagno animale.

Stregone: Gli stregoni halfling tengono le loro capacità nascoste fino al momento giusto, così da cogliere impreparati i loro avversari; preferiscono gli ammaliamenti, per sfruttare al meglio la loro lingua sciolta, o le evocazioni di grandi creature, che rendono irrilevante la loro piccola taglia.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali degli halfling. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Cavallerizzo: Alcuni halfling si specializzano nel combattimento in sella. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare. *Tratto razziale sostituito*: piede saldo.

Colpo basso: Alcuni halfling si addestrano nel combattere le creature più grandi. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus +1 ai tiri per confermare i colpi critici effettuati contro avversari più grandi di loro. *Tratto razziale sostituito*: sensi acuti.

Fra i piedi: Gli halfling si esercitano a combattere gli avversari più grandi. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro creature più grandi di loro e bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi per evitare gli attacchi di travolgere. *Tratto razziale sostituito*: fortuna halfling.

Fromboliere: Gli halfling sono esperti nell'utilizzare la fionda. Gli halfling con questo tratto razziale possono ricaricare una fionda come azione gratuita. Ricaricare richiede comunque due mani e provoca attacchi di opportunità. *Tratto razziale sostituito*: piede saldo.

Praticone: Gli halfling amano il lavoro fisico ed il buon senso. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 ad una abilità di Artigianato o Professione, oltre che alle prove di Intuizione e ai tiri salvezza contro le illusioni. *Tratti razziali sostituiti*: temerarietà e piede saldo.

Vagabondo: Gli halfling amano viaggiare e disegnare mappe. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus +2 alle prove di Conoscenze (geografia) e Sopravvivenza. Quando lanciano incantesimi o utilizzano capacità che concedono o potenziano forme di movimento, il loro livello dell'incantatore si considera maggiore di +1. *Tratti razziali sostituiti*: temerarietà e fortuna halfling.

Veloce come un'ombra: Gli halfling sono incredibilmente silenziosi, anche quando si muovono su terreno difficile. Gli halfling con questo tratto razziale riducono di 5 la penalità quando usano Furtività mentre si muovono e di 10 quella quando fanno i cecchini. *Tratto razziale sostituito*: piede saldo.

Vigliacco: Anche se la maggior parte degli halfling è priva di paura, alcuni sono estremamente paurosi ed attenti. Gli halfling con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +1 alle prove di iniziativa e bonus razziale +1 agli attacchi quando attaccano ai fianchi. Subiscono penalità razziale –2 ai tiri salvezza contro paura e non ottengono benefici dai bonus morali ai tiri salvezza contro paura. Quando subiscono un effetto di paura, la loro velocità base aumenta di 3 metri ed ottengono bonus di schivare +1 alla Classe Armatura. *Tratti razziali sostituiti*: temerarietà e fortuna halfling.

Opzioni di classe preferita

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, gli halfling possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni che seguono sono disponibili per tutti gli halfling che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Bardo: Aggiungere +1/2 alle prove di Raggirare effettuate per inviare messaggi segreti, +1/2 alle prove di Diplomazia per raccogliere informazioni e +1/2 alle prove di Camuffare per apparire un bambino elfo, mezzelfo o umano.

Chierico: Scegliere un potere di dominio concesso al 1° livello che si possa usare un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Saggezza del chierico. Il chierico aggiunge +1/2 al numero di utilizzi al giorno del potere.

Convocatore: Aggiungere +1 grado di abilità all'eidolon dell'halfling.

Guerriero: Aggiungere +1 alla DMC del guerriero per resistere a lottare e sbilanciare.

Ladro: Scegliere un'arma dalla lista che segue: fionda, pugnale o un'arma con la parola "halfling" nel nome. Aggiungere bonus di circostanza +1/2 per confermare i colpi critici con l'arma scelta (bonus massimo +4). Questo bonus non si somma con Critico Focalizzato.

Monaco: Aggiungere +1 alla DMC del monaco per resistere a lottare e +1/2 ai tentativi di pugno stordente effettuabili al giorno.

Paladino: Aggiungere +1/2 pf alla capacità di imposizione delle mani del paladino (sia che venga utilizzata per guarire che per ferire).

Ranger: Aggiungere bonus di schivare +1/3 alla Classe Armatura contro il nemico prescelto dell'halfling.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Mezzelfi

I mezzelfi sono gli ideali orfani della società, carismatici ed appassionati ma anche privi di una vera dimora. Molti mezzelfi preferiscono carriere che li portino a contatto con la gente, ma spesso fanno fatica a concentrarsi su un solo mestiere alla volta. Altri si impegnano in ricerche spirituali o a sviluppare il proprio potenziale arcano, e altri ancora rinunciano a tutto per condurre vite da eremiti nelle regioni selvagge o da misantropi, vivendo giorno dopo giorno a spese degli altri.

I mezzelfi hanno un aspetto vario quanto potevano averlo i loro genitori umani ed elfi, con qualsiasi tonalità di capelli, occhi e pelle, ma i loro tratti sono sempre aggraziati. Le doti personali dei mezzelfi variano a seconda della loro educazione, della loro stirpe, della loro forza di volontà e del modo in cui reagiscono al loro sangue misto. Alcuni mezzelfi hanno tratti razziali diversi dal normale per riflettere tutto ciò.

Anche se ben rappresentati fra avventurieri e vagabondi, i mezzelfi sono una rarità nella maggior parte del mondo, dato che il rapporto amoroso fra umani ed elfi tende a creare, sia da una parte che dall'altra, più tristezza che gioia. Anche se alcuni mezzelfi si trovano a crescere in una famiglia mista che dona loro infinito amore, non si tratta certo della norma. Più spesso, capita siano visti come incarnazione di passate vergogne. Anche se la maggior parte di loro ha passati oscuri, le difficoltà affrontate spingono i mezzelfi a vite di sfide ed avventure come accade a poche altre razze.

Mezzelfi avventurieri

I mezzelfi avventurieri si specializzano in classi che favoriscano rapporti sociali o carriere che permettano loro di sfruttare le loro personalità sfaccettate.

Alchimista: I mezzelfi sono curiosi e sperimentatori, quindi molti di essi cercano di dare almeno un'occhiata veloce all'alchimia, spesso mostrando ottime potenzialità nel mischiare ed utilizzare sostanze volatili.

Barbaro: I mezzelfi barbari provengono da società di genitori selvaggi. Alcuni lasciano la loro cultura per sfuggire al disprezzo, altri invece difendono la loro gente con ferocia, per provare il loro valore.

Bardo: Molti mezzelfi scelgono la classe del bardo, poiché unisce il loro magnetismo naturale e l'adattabilità sociale e porta spesso l'adulazione del prossimo.

Cavaliere: I mezzelfi cavalieri applicano all'arte della guerra, propria del cavaliere, una certa dose di accuratezza ed eleganza. Anche per i mezzelfi il sentiero del cavaliere è deciso dal codice che segue e dall'ideale che servono ed onorano, ma sia umani che elfi tendono a vederli come intrusi all'interno dei loro ordini cavallereschi.

Chierico: I mezzelfi si sentono spesso lontani dalle fedi umane ed elfiche, ma molti scelgono di seguire un richiamo divino che permette loro di avvicinarsi alle altre razze grazie ad una fede comune o semplicemente per un legame divino tanto forte da rendere la lontananza dagli altri mortali un fatto irrilevante.

Convocatore: Alcuni mezzelfi sono curiosamente attirati dal manipolare la vita, la mente, il corpo e l'anima. Molti rendono i loro eidolon una forma idealizzata di come vorrebbero essere, alcuni creature di bellezza inumana, altri orrori senza forma.

Druido: I mezzelfi che non trovano un posto nella società spesso la abbandonano per l'armonia del mondo naturale. Abbracciando il legame con la natura, proprio del loro sangue elfico, molti trovano nelle terre selvagge una pace che nessuna società può offrire.

Fattucchiere: Che sia per ostilità o desiderio di potere, i mezzelfi sono in grado di padroneggiare i poteri del fattucchiere quanto qualsiasi altra forma di magia. Molti adottano famigli feriti, menomati o comunque particolari, spesso creature che, come loro, potrebbero essere esse stesse disprezzate.

Guerriero: I guerrieri mezzelfi sono piuttosto diffusi, poiché la dura semplicità del campo di battaglia attira di frequente quelli fra loro stanchi di dover conciliare le loro due diverse nature. I mezzelfi, eclettici come sono, tendono ad imparare ad utilizzare diverse armi.

Inquisitore: Il tumulto interiore degli inquisitori mezzelfi consente loro di capire meglio gli altri, conoscenza che fa la differenza fra la vita e la morte.

Ladro: Molti mezzelfi eccellono nell'arte del ladro, studiando i comportamenti altrui per approfittare di chi è troppo orgoglioso o avventato.

Mago: Molti mezzelfi ereditano il talento magico dal loro sangue, trovando pace e rispetto nelle arti arcane. Anche se possono accedere a qualsiasi scuola arcana, preferiscono quelle che permettono di creare esplosioni, mascherare il loro aspetto o manipolare il mondo attorno ad essi.

Monaco: I mezzelfi che superano il conflitto fra le loro nature incarnano la calma e l'illuminazione proprie dei monaci. Molti fondono tecniche umane ed elfiche in nuove, mortali scuole di combattimento.

Oracolo: I mezzelfi tendono a vivere nel presente, traendo presagi da sussurri nell'aria, dal movimento delle stelle, da impercettibili spostamenti della folla, oppure da antiche voci nel loro sangue.

Paladino: Che siano devoti ad una divinità del loro genitore umano, di quello elfo o qualsiasi altra scelgano di adottare, i mezzelfi paladini assumono le proprie responsabilità da paladino con grazia e zelo. Spesso, fra gli altri guerrieri sacri, i mezzelfi trovano un senso di cameratismo che sarebbe altrimenti loro negato.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ranger: I mezzelfi frustrati dalla società spesso si ritirano nelle zone selvagge, stringendo un legame con la natura ed il loro compagno animale.

Stregone: La magia scorre nelle vene di tutti i mezzelfi, spesso manifestandosi come stirpe arcana o fatata, ma possono comparire anche stirpi diverse. A prescindere dalla loro origine, i mezzelfi tendono a padroneggiare in fretta i loro doni innati.

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali dei mezzelfi. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Addestramento arcano: I mezzelfi a volte cercano insegnanti che sviluppino il loro potenziale arcano. I mezzelfi con questo tratto razziale hanno solo una classe preferita e deve essere una classe di incantatore arcano. Possono utilizzare oggetti ad attivazione di incantesimo e a completamento di incantesimo appartenenti alla loro classe preferita come fossero di 1 livello superiore (o come personaggi di 1° livello se non hanno livelli in tale classe). *Tratto razziale sostituito*: doti innate.

Armi ancestrali: Alcuni mezzelfi ricevono addestramento in armi inusuali. I mezzelfi con questo tratto razziale ottengono Competenza nelle Armi da Guerra o Competenza nelle Armi Esotiche come talento al 1° livello. *Tratto razziale sostituito*: adattabilità.

Figlio delle acque: Alcuni mezzelfi nascono da elfi adattatisi a vivere vicino o nell'acqua. Questi mezzelfi ottengono bonus razziale +4 alle prove di Nuotare, possono sempre prendere 10 quando nuotano e possono scegliere l'Aquan come linguaggio bonus. *Tratti razziali sostituiti*: adattabilità e doti innate.

Integrato: Molti mezzelfi sono capaci di ingraziarsi i membri di una comunità come fossero nativi. I mezzelfi con questo tratto razziale ottengono bonus +1 alle prove di Camuffare, Conoscenze (locali) e Raggirare. *Tratto razziale sostituito*: adattabilità.

Mente doppia: Il sangue misto di alcuni mezzelfi li rende resistenti agli attacchi mentali. I mezzelfi con questo tratto razziale ottengono bonus +2 ai tiri salvezza su Volontà. *Tratto razziale sostituito*: adattabilità.

Socievole: I mezzelfi sono capaci di ingraziarsi gli altri e riprendersi dalle gaffe sociali. Se un mezzelfo con questo tratto razziale tenta di ingraziarsi una creatura con Diplomazia e fallisce la prova di 5 o più, può provare ad influenzarla immediatamente una seconda volta, anche se non sono passate 24 ore. *Tratto razziale sostituito*: adattabilità.

Opzioni di classe preferita

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, i mezzelfi possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni che seguono sono disponibili per tutti i mezzelfi che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Bardo: Aggiungere 1 al numero di round al giorno di esibizione bardica.

Convocatore: Aggiungere +1/4 ai punti evoluzione dell'eidolon.

Druido: Scegliere un potere di dominio clericale al 1° livello utilizzabile un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Saggezza. Il druido aggiunge +1/2 al numero di utilizzi al giorno di tale potere. Per i druidi che scelgono il compagno animale come legame con la natura, aggiungere +1 gradi di abilità al compagno animale. Se il mezzelfo rimpiazza il suo compagno animale, anche il nuovo compagno ottiene questi gradi di abilità aggiuntivi.

Fattucchiere: Aggiungere un incantesimo della lista degli incantesimi del fattucchiere al famiglio del mezzelfo. L'incantesimo deve essere di almeno un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che il mezzelfo può lanciare. Se il fattucchiere rimpiazza il suo famiglio, anche il nuovo famiglio conosce questi incantesimi aggiuntivi.

Guerriero: Aggiungere +1 alla DMC del guerriero per resistere a disarmare e oltrepassare.

Ladro: Aggiungere +1/2 alle prove di Diplomazia per raccogliere informazioni e di Raggirare per fintare.

Ranger: Aggiungere +1 gradi di abilità al compagno animale. Se il mezzelfo rimpiazza il suo compagno animale, anche il nuovo compagno ottiene questi gradi di abilità aggiuntivi.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Mezzorchi

I mezzorchi vivono ai margini della società. D'aspetto bestiale e temuti dai non orchi che li incontrano, i mezzorchi tendono ad essere tenaci e spinti dal desiderio di mostrare le loro capacità. Alcuni sperano di dimostrare di essere diversi dai loro parenti più brutali, cercando di far emergere la parte migliore di loro stessi, mentre altri abbracciano la loro naturale ferocia divenendo terribili combattenti. In un modo o nell'altro, quasi tutti i mezzorchi desiderano il rispetto, che sia dato loro liberamente o sia preteso con la forza.

Derisi come bastardi dagli umani e come deboli dagli orchi, ai mezzorchi viene inculcato dalla nascita un senso di amarezza, assieme alla volontà di sopportare e superare lo scherno. Con la loro taglia e la loro notevole forza fisica, i mezzorchi rappresentano un potere primitivo puro: che questo potenziale sia usato per il bene o il male dipende tutto dall'individuo che lo possiede.

Mezzorchi avventurieri

Grazie al loro fisico robusto e potente, i mezzorchi sono particolarmente adatti a tutte le classi marziali, che siano barbari che roteano la loro ascia, soldati provati da numerose guerre o spietati assassini, ma anche quelli che appartengono a classi di incantatori non vanno meno per il sottile.

Alchimista: Anche se raramente i mezzorchi cresciuti dai loro genitori selvaggi diventano studiosi, molti scelgono il manto dell'alchimista per sfruttare il potere distruttivo delle bombe, dei veleni e dei mutageni.

Barbaro: I mezzorchi barbari sono campioni leggendari, inarrestabili macchine da guerra che cementano la pessima reputazione dei loro simili nel mondo. Il loro desiderio di battaglia e la capacità di approfittare della furia bestiale degli orchi sono i benvenuti in tutti i gruppi di avventurieri.

Bardo: I mezzorchi che cercano di superare i pregiudizi razziali tra le razze civilizzate a volte si danno all'arte, alla diplomazia e all'educazione per migliorare non solo il loro carattere, ma anche l'opinione che le loro comunità e società hanno dei mezzorchi.

Cavaliere: Anche se i mezzorchi fanno decisamente fatica ad essere accettati nelle famiglie nobili umane e negli ordini cavallereschi, la loro statura fisica e le loro capacità in combattimento a volte costringono gli esaminatori a rivedere le loro posizioni. Nelle società orchesche, i cavalieri portano gli stendardi dei loro signori.

Chierico: I mezzorchi chierici sono spesso capi spirituali delle loro comunità; fanno da tramite fra i vivi e i morti e sono pronti a diffondere la furia divina quanto a curare e guarire.

Convocatore: I mezzorchi sono sempre degli emarginati e molti, di conseguenza, sono attratti dalla carriera del convocatore, sperando di costruire creature leali ed amichevoli. Nelle società orchesche, i mezzorchi tendono a creare eidolon il più minacciosi possibile.

Druido: I mezzorchi druidi vedono il mondo naturale come fonte di potere selvaggio ed hanno accesso alle forze distruttive delle tempeste e dei predatori. Molti scelgono il cammino del druido per allontanarsi dalla società umana, trovando pace e tolleranza fra gli animali selvaggi.

Fattucchiere: La società orchesca è superstiziosa e molti mezzorchi ereditano questo tratto. I fattucchieri mezzorchi nelle società umane usano il loro aspetto ferino per creare attorno a loro un'aura intimidatoria. Ancora più degli altri fattucchieri, i mezzorchi si trovano ad essere guardati con paura e sfiducia. Sono molti a perseguire questa carriera per raggiungere i loro misteriosi scopi.

Guerriero: Molti orchi vengono scelti per l'addestramento marziale a causa della loro taglia impressionante e del loro aspetto. Anche se la maggior parte delle razze suppone che tutti i mezzorchi combattano caricando come barbari, molti preferiscono la versatilità, la disciplina e la precisione date dagli studi delle tecniche militari.

Inquisitore: Già considerati terribili dalle altre razze, i mezzorchi sono inquisitori naturali che fanno da guardie del corpo, signori criminali e cacciatori di mostri, spesso a discapito dei loro parenti orchi.

Ladro: Emarginati dalla società, i mezzorchi spesso sono costretti a rubare per sopravvivere ed alcuni scoprono di apprezzare quello stile di vita, divenendo banditi, rapinatori, bruti e tagliagole.

Mago: Anche se i maghi sono estremamente rari nella società orchesca, dato che la loro cultura ha ben poco interesse per i libri e gli studi arcani, i maghi mezzorchi si possono trovare nelle società umane, dove studiano disperatamente, cercando il rispetto e l'accettazione che desiderano.

Monaco: La maggior parte dei mezzorchi monaci impara le proprie tecniche dagli umani, dato che la disciplina necessaria non esiste nella società orchesca. Alcuni cercano di controllare la loro ferocia con equilibrio e controllo, altri soltanto di imparare a sconfiggere i loro avversari a mani nude.

Oracolo: Creature del mistero, i mezzorchi oracoli spesso sono profeti di sventura che prendono forza dagli spiriti della morte, dal potere della guerra o dal fuoco e dalla tempesta.

Paladino: Anche se alcune razze potrebbero ridere all'idea di un mezzorco paladino, non è raro che i mezzorchi si dedichino a divinità legali buone per diventarne campioni, cercando di redimersi agli occhi della società tramite atti di valore.

Ranger: Spesso costretti a vivere ai margini della società e a badare a loro stessi, i mezzorchi sono ottimi cacciatori che a volte proteggono la società che li ha respinti sperando di esserne accettati nuovamente.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Stregone: Anche se la magia arcana è rara nella società orchesca, la semplicità della stregoneria è più comprensibile dagli orchi, rendendo i mezzorchi stregoni apprezzati (e temuti) per le loro capacità, sia fra gli orchi che fra gli umani.

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali dei mezzorchi. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Bestiale: Il sangue orchesco di alcuni mezzorchi si manifesta in tratti orcheschi prominenti, che danno loro un aspetto ancora più animalesco e migliora i loro sensi. Ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione. *Tratto razziale sostituito*: ferocia degli orchi.

Combattente con le catene: Alcuni mezzorchi sono sfuggiti alla schiavitù trasformando le loro catene in armi. I mezzorchi con questo tratto razziale sono competenti con i mazzafrusti ed i mazzafrusti pesanti e considerano mazzafrusti doppi e catene chiodate come armi da guerra. *Tratto razziale sostituito*: familiarità nelle armi.

Resistente alle malattie: I mezzorchi a volte devono sopravvivere ai margini più lerci della società, dove sono esposti ad ogni tipo di malattia. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus +2 ai tiri salvezza effettuati contro malattie, veleni ingeriti e per evitare le condizioni nauseato e infermo. *Tratti razziali sostituiti*: ferocia degli orchi e intimidazione.

Scalatore: I mezzorchi delle zone montuose sono ottimi scalatori e a volte attaccano la preda saltandogli addosso dall'alto. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus +1 alle prove di Acrobazia e Scalare. *Tratto razziale sostituito*: intimidazione.

Sciacallo: Alcuni mezzorchi sopravvivono grazie ai rifiuti prodotti dalla società ed imparano presto a separare l'utile dall'inutile. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione e Valutare effettuate per trovare oggetti nascosti (comprese trappole e porte segrete), per determinare se il cibo è buono da mangiare o per identificare una pozione dal sapore. *Tratto razziale sostituito*: intimidazione.

Signore delle bestie: Alcuni mezzorchi sviluppano un legame con le bestie fantastiche, catturandole per gioco o vivendo e cacciando con esse. I mezzorchi con questo tratto razziale considerano la rete e le bolas come armi da guerra ed ottengono bonus +2 alle prove di Addestrare Animali. *Tratto razziale sostituito*: ferocia degli orchi.

Spaccaporte: Molti mezzorchi amano gli atti di distruzione gratuita. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus +2 alle prove di Forza per rompere oggetti e bonus +2 alle prove di spezzare. *Tratto razziale sostituito*: ferocia degli orchi.

Spettro di caverna: Alcuni mezzorchi vivono lontani dalla superficie, cercando la solitudine delle caverne più profonde. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus +1 alle prove di Conoscenze (dungeon) e alle prove di Sopravvivenza effettuate sottoterra. *Tratto razziale sostituito*: intimidazione.

Tatuaggio sacro: Tatuaggi, piercing e scarificazioni sacre segnano molti mezzorchi. I mezzorchi con questo tratto razziale ottengono bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza. *Tratto razziale sostituito*: ferocia degli orchi.

Zannuto: Alcuni mezzorchi hanno zanne affilate che gli conferiscono un attacco con il morso. È un attacco naturale primario che infligge 1d4 danni perforanti. *Tratto razziale sostituito*: ferocia degli orchi.

Opzioni di classe preferita

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, i mezzorchi possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni che seguono sono disponibili per tutti i mezzorchi che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Alchimista: Aggiungere +1/2 ai danni delle bombe.

Barbaro: Aggiungere +1 ai round totali di ira al giorno.

Fattucchiere: Aggiungere +1 gradi di abilità al famiglio. Se il mezzorco rimpiazza il suo famiglio, anche il nuovo famiglio ottiene questi gradi di abilità aggiuntivi.

Guerriero: Aggiungere +2 ai tiri per stabilizzarsi quando si è morenti.

Inquisitore: Aggiungere +1/2 alle prove di Conoscenze per identificare le creature e di Intimidire.

Ranger: Aggiungere +1 punti ferita al compagno animale. Se il mezzorco rimpiazza il suo compagno animale, anche il nuovo compagno ottiene questi punti ferita aggiuntivi.

Stregone: Aggiungere +1/2 ai danni degli incantesimi basati sul fuoco.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Nani

Rinomati come artigiani capacissimi, feroci guerrieri e chierici pii, i membri della razza nanica si dimostrano diversificati quanto gli umani. Quelli fra loro che si dedicano alla magia arcana sono meno degli elfi, ma anche fra i clan nanici ci sono maghi e stregoni. Allo stesso modo, alcuni nani si dedicano al furto e al ladrocinio, divenendo ladri o assassini.

Oltre che la scelta delle professioni, anche le storie individuali dei nani sono molto diversificate. Non tutti i nani vivono così vicino alla superficie e ricevono addestramento contro i giganti. Altri non sono cresciuti combattendo contro orchi e goblin, affrontando invece avversari altrettanto pericolosi. Alcuni nani possono avere tratti razziali diversi da quelli dati da uno stile di vita più tradizionale.

Nani avventurieri

I nani che diventano avventurieri tendono ad essere combattenti, che si tratti di barbari feroci o chierici armati di martello. A prescindere dalla professione scelta, i nani avventurieri sono sempre pronti a combattere.

Alchimista: Anche se molti nani rispettati praticano l'alchimia, pochi diventano alchimisti, eccetto quando cercano di creare birre magiche. I nani vedono gli alchimisti come gente strana, da evitare seppur con rispetto.

Barbaro: Chiamati berserker dai loro simili, i nani barbari sono parte vitale delle armate naniche. Chi se ne allontana diviene avventuriero in cerca di nuove sfide.

Bardo: I nani mettono la loro storia antica su tutto il resto. I nani bardi la imparano a memoria, recitando storie e ballate che raccontano il passato. Ogni nano bardo, ovviamente, conosce anche qualche canzone da osteria.

Cavaliere: I nani cavalieri sono quasi sconosciuti; quei pochi che lo diventano sono quasi esclusivamente di superficie e cavalcano pony o perfino cinghiali giganti. La maggior parte dei nani vede i cavalieri come gente da evitare.

Chierico: I nani hanno una stretta relazione con i loro dèi ed una lunga tradizione di potenti ed influenti chierici. I nani che si dedicano alla preghiera vengono scelti fin da piccoli, ma terminato l'addestramento sono liberi di girare il mondo per diffondere la fede.

Convocatore: La maggior parte dei nani non comprende il legame fra un convocatore ed il suo eidolon, rendendo questa professione rara fra la loro gente. Gli eidolon dei nani convocatori somigliano ad elementali della terra o golem di ferro.

Druido: La generale mancanza di flora sottoterra riduce la quantità di druidi fra i nani. Coloro che trovano un legame con la natura si sentono attratti dalle forme di vita sotterranee o si spostano in superficie per adottare l'ambiente florido che vi si trova.

Fattucchiere: I membri della società nanica che stringono un patto con un famiglio e prendono il manto di fattucchiere lo fanno in segreto. I loro simili non si fidano di tali patti, preferendo affidarsi al potere degli dèi.

Guerriero: I nani guerrieri hanno una posizione di rispetto ed autorità nelle società naniche. Nell'aspro ambiente del sottosuolo sono una necessità, e molti nani sono addestrati al combattimento fin da giovani.

Inquisitore: Anche se accade raramente, alcuni nani tradiscono il loro popolo. I pochi nani che assumono il manto dell'inquisitore passano la maggior parte del tempo a proteggere il loro popolo dalle minacce esterne.

Ladro: I nani che si danno al sotterfugio tendono a dedicarsi alle trappole e a sorprendere i nemici, invece che a svuotare tasche e ad imbrogliare il prossimo.

Mago: I nani non hanno mai avuto una lunga tradizione di magia arcana, ed il suo studio è cosa rara, anche se più comune della stregoneria. Ignorare il normale addestramento nanico in favore di quello arcano segna la maggior parte dei maghi come estranei rispetto ai loro coetanei, ma i maghi più anziani ed acculturati sono molto rispettati.

Monaco: Anche se molti nani possiedono la disciplina necessaria a rivestire il ruolo del monaco, la maggior parte di essi si dedica a stili di combattimento più tradizionali che prevedono asce e armature pesanti. La maggior parte dei nani monaci si unisce in piccole congreghe di individui con le stesse filosofie.

Oracolo: La maggior parte dei nani oracoli trae il suo potere dalla terra che li circonda o dagli spiriti degli antenati, rendendoli membri rispettati della società nanica. Seppur non venerati come i chierici, i nani oracoli spesso vengono consultati in tempi di crisi o di guerra.

Paladino: Pochi nani aspirano al paladinato. Unendo la loro devozione alle capacità marziali, i nani paladini possono essere crociati degli interessi dei nani quanto difensori delle fortezze naniche.

Ranger: I nani sono conosciuti per il loro rancore. Non dovrebbe sorprendere che molti nani diventino ranger per distruggere i nemici del loro popolo.

Stregone: La società nanica apprezza chi trae il proprio potere da stirpi nobili e benevole, ma evitano chi discende da stirpi più oscure.

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali dei nani. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Antiche inimicizie: I nani sono sempre stati in conflitto con gli elfi, specie con gli odiati drow. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus +1 agli attacchi contro le

Francesco Palazzari (order #2831428)

creature umanoidi con il sottotipo elfo. *Tratto razziale sostituito*: odio.

Artigiano: I nani sono conosciuti per le loro opere in ferro e pietra. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 alle prove di Artigianato e Professione per creare oggetti in pietra e metallo. *Tratto razziale sostituito*: cupidigia.

Canto della pietra: Alcuni nani hanno un'affinità per la terra, che concede loro grandi poteri. I nani con questo tratto razziale sono considerati di 1 livello più alto quando lanciano incantesimi con il descrittore terra o usano i poteri concessi dal dominio della Terra, i poteri della stirpe della stirpe elementale della terra e le rivelazioni del mistero della pietra dell'oracolo. Questa capacità non concede al nano accesso anticipato a capacità di livello più alto, ma ha solo effetto sui poteri che può usare senza questa capacità. *Tratto razziale sostituito*: esperto minatore.

Cocciuto: La cocciutaggine dei nani è rinomata. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 ai tiri salvezza su Volontà per resistere ad incantesimi e capacità magiche delle scuole di ammaliamento (charme) e ammaliamento (compulsione). In più, se falliscono un simile tiro salvezza, ne ricevono un altro 1 round dopo per porre termine prematuramente all'effetto (sempre che esso abbia una durata superiore ad 1 round). Questo secondo tiro salvezza ha la stessa CD del primo. Se il nano ha una simile capacità da un'altra fonte (come mente sfuggente del ladro) può utilizzare solo una di queste capacità per round, ma può effettuare un ulteriore tentativo nel round successivo se la prima volta che ha effettuato di nuovo il tiro salvezza ha fallito. *Tratto razziale sostituito*: resistenza.

Custode della sapienza: I nani conservano le storie della loro gente e del mondo che li circonda. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus razziale +2 alle prove di Conoscenze (storia) relative ai nani o ai loro nemici. I nani possono effettuare tali prove di abilità anche senza addestramento. *Tratto razziale sostituito*: cupidigia.

Guerriero delle profondità: I nani con questo tratto razziale sono cresciuti combattendo gli abomini che vivono sottoterra. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus di schivare +2 alla CA contro i mostri con il tipo aberrazione e bonus razziale +2 al loro BMC per le prove di lottare (o continuare una lotta) contro simili creature. *Tratto razziale sostituito*: addestramento difensivo.

Implacabile: I nani sanno aprirsi la via attraverso il campo di battaglia, spingendo via i nemici senza sforzo. I nani con questo tratto razziale ottengono bonus +2 alle prove di manovra in combattimento effettuate per spingere o oltrepassare. Questo bonus si applica quando sia il nano che il suo avversario si trovano al suolo. *Tratto razziale sostituito*: stabilità.

Resistente alla magia: Alcuni dei clan nanici più antichi sono particolarmente resistenti alla magia. I nani con questo tratto razziale ottengono resistenza agli incantesimi pari a 5 + il loro livello del personaggio. La resistenza può essere abbassata per 1 round come azione standard. I nani con questo tratto razziale subiscono penalità –2 a tutte le prove di concentrazione effettuate per lanciare incantesimi arcani. *Tratto razziale sostituito*: resistenza.

OPZIONI DI CLASSE PREFERITA

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, i nani possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni che seguono sono disponibili per tutti i nani che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Barbaro: Aggiungere 1 ai round totali di ira al giorno.

Chierico: Scegliere un potere di dominio concesso al 1° livello che si possa usare un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Saggezza del chierico. Il chierico aggiunge +1/2 al numero di utilizzi al giorno del potere.

Guerriero: Aggiungere +1 alla DMC del nano per resistere ai tentativi di sbilanciare e spingere.

Ladro: Aggiungere +1/2 alle prove di Disattivare Congegni con le trappole in pietra e +1/2 a percepire trappole contro trappole in pietra.

Oracolo: Ridurre la penalità per l'utilizzo di un'arma in cui non si è competenti di 1. Quando la penalità raggiunge lo 0, il nano è considerato come se avesse il talento di Competenza con l'arma scelta.

Paladino: Aggiungere +1 alle prove di concentrazione effettuate per lanciare incantesimi da paladino.

Ranger: Aggiungere +1/2 alle prove di empatia selvatica per influenzare animali e bestie magiche che vivono sottoterra.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Umani

Gli umani sono adattabili ed espansionisti, spinti da fonti eterne di ambizione ed immaginazione. Simili tratti hanno permesso loro di diffondersi sulla superficie del mondo intero, adattandosi a climi ed ambienti e superando ogni frontiera. Anche se visti come aggressivi e distruttivi dalle razze più longeve, la maggior parte degli umani vuole utilizzare il tempo che ha a disposizione nella vita per vivere al meglio. Sono negoziatori, capaci di adattarsi a qualsiasi situazione: anche le culture perdenti vengono assimilate nella marcia del progresso, divenendo nuove risorse che spingono avanti l'avventura culturale della loro razza.

Gli umani mostrano un'immensa diversità nell'aspetto fisico, con pelle che va dal nero scuro al bianco pallido e capelli che vanno dal canuto all'ebano. I luoghi dove vivono sono diversi: gli esploratori più arditi si trovano nei deserti più aspri, sulle coste dei mari glaciali o perfino nelle profondità della terra, come fossero uniti nell'impossibile, infinita missione di tracciare una mappa di tutto ciò che si trova oltre l'orizzonte. La diversità degli umani si estende anche nei campi di studio, poiché la loro curiosità li porta, nel loro tentativo di padroneggiare la materia, ad espanderne i limiti stessi.

Umani avventurieri

Gli avventurieri umani si specializzano in qualsiasi carriera ed il loro talento ed ambizione li porta non solo al successo ma anche alla grandezza, lasciando un'eredità che perduri oltre la loro vita limitata.

Alchimista: A volte ritenuti solo eccentrici che si dedicano ad arti pericolose, gli alchimisti umani hanno capacità che trovano sempre un'applicazione pratica, spesso a distanza di sicurezza dai loro datori di lavoro.

Barbaro: Dalle giungle alle steppe, i barbari evitano la società "civilizzata", guadagnandosi il rispetto tramite la forza, la fermezza e l'indomito coraggio. L'inventiva umana si vede anche nella furia selvaggia, e porta i barbari umani a creare nuovi stili di combattimento.

Bardo: I bardi umani hanno poche inibizioni e grandi doti artistiche. Si mostrano curiosi, raccolgono storie e racconti, creando le loro leggende personali mentre narrano quelle degli altri.

Cavaliere: Gli umani sono la spina dorsale di molti ordini cavallereschi, bilanciando la cortesia aristocratica con la dedizione al loro signore e agli ideali della cavalleria, guadagnandosi la stima di nobili e popolani.

Chierico: Gli umani credono in ideali più grandi di loro e si affidano a religioni maggiori e minori. Gli umani formano spesso legami personali con le divinità, incarnando tratti e forze idealizzate.

Convocatore: Gli umani convocatori, che danno vita e comandano orrori con ogni parola pronunciata, abbracciano il potere della creazione. Gli eidolon sotto il loro comando possono assumere una varietà di forme, manifestando l'aspetto di grandi speranze o incubi terribili.

Druido: Il druidismo è visto dagli umani come una "antica fede", eterna ed in grado di abbracciare il mondo intero. Anche se alcuni li vedono come eremiti arretrati che ostacolano il cammino del progresso, i druidi spesso attirano rispetto e paura superstiziosa.

Fattucchiere: Il desiderio umano per il potere li porta spesso su strade pericolose, come quella dei misantropi fattucchieri.

Guerriero: Gli umani guerrieri possono rappresentare qualsiasi cosa: dai viaggiatori ai soldati, dai duellanti ai lottatori, ma sono sempre persone da non stuzzicare.

Inquisitore: Seppur capaci di fede e fiducia, gli umani tendono alla paranoia ed al sospetto, ed interi ordini di inquisitori umani si sono guadagnati la fama (o l'infamia) grazie alle loro epurazioni di creature pericolose e alle cacce alle streghe.

Ladro: Ambiziosi, a volte perfino troppo, gli umani ladri abbattono tutte le barriere che si frappongono fra loro e ciò che desiderano. Che siano assassini senza scrupoli o affascinanti truffatori, pochi possono resistere al fascino di questi poco di buono.

Mago: Molti umani cercano potere, conoscenza ed i segreti della creazione, cosa che porta i maghi umani a cercare di svelare misteri arcani e creare innovazioni magiche. Gli umani eccellono sia nelle scuole specialistiche che negli studi universali.

Monaco: Desiderosi di pace e di disciplina, i monaci umani restano separati dalla società. Anche se in molti li ammirano, pochi hanno la dedizione necessaria a seguire il loro cammino.

Oracolo: Gli oracoli umani seguono diverse dottrine religiose. I sistemi che sfruttano nelle loro strane arti variano, riflettendo le verità di cui sono a conoscenza.

Paladino: Gli umani che aspirano ad ideali eroici cercano nobili modi di difendere la loro gente o cercano semplicemente di soddisfare idee di onore ed eroismo diventano paladini. Per quanto sia una strada difficile e spesso di sacrificio, i paladini umani sono sempre in prima linea contro le forze del male.

Ranger: Gli umani si mettono alla prova contro ogni tipo di preda, e molti divengono capaci cacciatori di bestie o prede ancor più pericolose. Col tempo, tendono a preferire la compagnia degli animali a quella dei loro simili.

Stregone: Con diverse stirpi unitesi fra loro, gli umani fanno spesso mostra di poteri arcani latenti. A volte accusati di frode o visti come miracoli viventi, gli stregoni devono affidarsi alla loro forza interiore per sopravvivere.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tratti razziali alternativi

I seguenti tratti razziali alternativi sostituiscono i tratti razziali degli umani. Consultate il vostro GM prima di scegliere queste opzioni.

Cuore campagnolo: Gli umani nati nelle zone rurali sono abituati al lavoro pesante. Ottengono un bonus pari a metà del loro livello del personaggio ad una abilità di Artigianato o Professione e una volta al giorno possono ignorare gli effetti che li renderebbero affaticati o esausti. *Tratto razziale sostituito*: esperto.

Cuore cittadino: Gli umani nati nelle città sono abituati alla folla. Ottengono bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi e bonus di schivare +1 alla Classe Armatura quando si trovano accanto ad altri due alleati. Le folle non contano come terreno difficile per loro. *Tratto razziale sostituito*: esperto.

Cuore selvaggio: Gli umani cresciuti nelle terre selvagge imparano che solo i più forti sopravvivono. Ottengono un bonus pari a metà del loro livello del personaggio alle prove di Sopravvivenza. Ottengono anche bonus +5 alle prove di Costituzione per stabilizzarsi quando sono morenti ed aggiungono metà del loro livello del personaggio al loro punteggio di Costituzione per determinare il totale di punti ferita negativi necessari ad ucciderli. *Tratto razziale sostituito*: esperto.

Scopritore di talenti: Gli umani hanno intuito per il potenziale nascosto. Ricevono bonus +2 alle prove di Intuizione. In più, quando acquisiscono un compagno animale, una cavalcatura, un gregario o un famiglio, la creatura ottiene bonus +2 ad una caratteristica a scelta del personaggio. *Tratto razziale sostituito*: talento bonus.

Opzioni di classe preferita

Invece di ricevere gradi di abilità o punti ferita aggiuntivi quando avanzano di livello nella classe preferita, gli umani possono scegliere diversi altri bonus, a seconda della loro classe preferita. Le opzioni che seguono sono disponibili per tutti gli umani che hanno la classe indicata come classe preferita e, a meno che non sia spiegato diversamente, il bonus si applica ogni volta che si sceglie il beneficio di classe preferita indicato.

Alchimista: Aggiungere la formula di un estratto dalla lista dell'alchimista al formulario del personaggio. La formula deve essere almeno di un livello inferiore alla formula di livello più alto che l'alchimista può creare.

Barbaro: Aggiungere +1/2 a percepire trappole o +1/3 al bonus del potere d'ira superstizioso.

Bardo: Aggiungere un incantesimo dalla lista del bardo agli incantesimi conosciuti. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che il bardo può lanciare.

Cavaliere: Aggiungere +1/4 al bonus dello stendardo del cavaliere.

Chierico: Aggiungere +1 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi degli esterni.

Convocatore: Aggiungere +1 punti ferita o +1 gradi di abilità all'eidolon del convocatore.

Druido: Aggiungere +1/2 alle prove di Diplomazia ed Intimidire effettuate per modificare l'atteggiamento di una creatura.

Fattucchiere: Aggiungere un incantesimo dalla lista del fattucchiere al famiglio. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che il fattucchiere può lanciare. Se il fattucchiere rimpiazza il suo famiglio, anche il nuovo famiglio conosce questi incantesimi aggiuntivi.

Guerriero: Aggiungere +1 alla DMC per resistere a due manovre di combattimento a scelta.

Inquisitore: Aggiungere un incantesimo dalla lista dell'inquisitore agli incantesimi conosciuti. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che l'inquisitore può lanciare.

Ladro: Aggiungere +1/6 di una nuova dote da ladro.

Mago: Aggiungere un incantesimo dalla lista del mago al libro degli incantesimi. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che il mago può lanciare.

Monaco: Aggiungere +1/4 alla riserva *ki* del monaco.

Oracolo: Aggiungere un incantesimo dalla lista dell'oracolo agli incantesimi conosciuti. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che l'oracolo può lanciare.

Paladino: Aggiungere +1 alla resistenza ad un tipo di energia (massimo +10).

Ranger: Aggiungere +1 punti ferita o +1 gradi di abilità al compagno animale. Se il ranger rimpiazza il suo compagno animale, anche il nuovo compagno ottiene questi punti ferita o gradi di abilità aggiuntivi.

Stregone: Aggiungere un incantesimo dalla lista dello stregone agli incantesimi conosciuti. L'incantesimo deve essere almeno di un livello inferiore all'incantesimo di livello più alto che lo stregone può lanciare.



Francesco Palazzari (order #2831428)



2 Classi

Francesco Palazzari (order #2831428)



Dèi, che odore!" Alain balzò all'indietro mentre i trogloditi si gettavano su di loro dalle antiche pietre.

"Ormai dovresti esserti abituato", osservò Alahazra. Alain le fece un cenno irritato con la mano per dirle di piantarla.

"Non ora, strega!" Mosse la sua spada lunga in un ampio arco, spingendo indietro i nemici che improvvisamente si drizzarono, brandendo lance e spade. Alain imprecò.

"Mi rifiuto di morire in un letamaio. Se uno di noi potesse prenderli alle spalle, forse potremmo farcela, ma io non…"

"Si può fare", disse l'oracolo. Poi, spalancando le braccia, si librò nell'aria.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Classi Base

Anche se gran parte della gente comune ha bevuto birra con un guerriero o ha persino visto un mago compiere qualche terrificante magia, questi non sono gli unici avventurieri conosciuti nelle storie e nelle leggende. Le classi del personaggio seguenti presentano nuove opzioni per i giocatori ed ampliano la gamma dei PNG a disposizione di un Game Master.

Classi Base

Le nuove sei classi base presentate in questo manuale come potenziale equivalgono alle 11 classi standard contenute in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. I Game Master (anche detti GM) sono incoraggiati a concedere ai giocatori di scegliere liberamente tra queste classi e le altre regole ed opzioni addizionali di questo manuale, ma ogni GM deve decidere autonomamente ciò che è o non è ammesso nella sua campagna, e la diffusione relativa di tali classi del personaggio nel suo mondo.

Ogni nuova classe presenta interessanti temi e capacità speciali per il personaggio come segue.

Alchimista: L'alchimista è il padrone dell'alchimia, che utilizza estratti per ottenere grande potere, mutageni per migliorare la sua forma e bombe per distruggere i suoi nemici.

Cavaliere: In sella al suo possente destriero, il cavaliere è un combattente coraggioso, che usa la sua arguzia, il suo fascino e la forza delle sue braccia per dare coraggio ai suoi compagni e raggiungere i suoi scopi.

Convocatore: Legato ad una misteriosa creatura chiamata eidolon, il convocatore concentra il suo potere per rafforzare tale connessione e potenziare il suo strano compagno proveniente da un altro mondo.

Fattucchiere: Vivendo ai confini della civiltà, il fattucchiere crea un potente collegamento con un patrono che gli concede i suoi strani e misteriosi poteri attraverso uno speciale famiglio.

Inquisitore: Flagello degli infedeli e cacciatore di orrori, l'inquisitore estirpa i nemici della sua fede con indefessa determinazione ed elargisce benedizioni divine.

Oracolo: Attraverso misteri divini, l'oracolo incanala il potere divino attraverso il corpo e l'anima, ma ad un terribile prezzo.

Denaro Iniziale

La tabella seguente elenca le monete d'oro di partenza in base alla classe. Inoltre, ogni personaggio inizia il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno.

Classe	Denaro Iniziale	Media
Alchimista	3d6 × 10 mo	105 mo
Cavaliere	5d6 × 10 mo	175 mo
Convocatore	2d6 × 10 mo	70 mo
Fattucchiere	3d6 × 10 mo	105 mo
Inquisitore	4d6 × 10 mo	140 mo
Oracolo	3d6 × 10 mo	105 mo

Alchimista

Che si nasconda in un fumoso laboratorio dentro uno scantinato o che stia facendo allegramente esperimenti in una rispettabile scuola di magia, l'alchimista spesso è considerato instabile, imprevedibile e pericoloso proprio come i miscugli che prepara. Mentre alcuni creatori di oggetti alchemici si accontentano di vite sedentarie da bottegai, fornendo tizzoni ardenti e bastoni di fumo, il vero alchimista risponde ad un richiamo più profondo. Anziché lanciare magie come un incantatore, l'alchimista imprime il proprio potenziale magico all'interno dei liquidi e degli estratti che crea, infondendo nei suoi composti chimici un potere virulento che gli concede un'abilità impressionante con veleni, esplosivi ed ogni tipo di auto-trasformazione magica.

Ruolo: La reputazione dell'alchimista non è mitigata dalla sua esuberanza (alcuni direbbero pericolosa avventatezza) nel perfezionare i suoi estratti e filtri magici, infondendo in queste sostanze la magia che fluisce dalla sua aura ed usando il suo corpo come cavia. Né essa viene addolcita dalla passione quasi gioiosa dell'alchimista per la costruzione di bombe esplosive e la ricerca di nuovi strani veleni e metodi per impiegarli. Questi tratti, sebbene lo rendano un peso e un rischio per la maggior parte di organizzazioni ed istituzioni civilizzate dotate di una cultura superiore, sembrano andare piuttosto a genio alla maggioranza dei gruppi di avventurieri.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di Classe

Le abilità di classe dell'alchimista sono Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Disattivare Congegni (Des), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Professione (Sag), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Congegni Magici (Car), Valutare (Int) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'alchimista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli alchimisti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e nelle bombe. Sono anche competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Alchimia (Sop): Gli alchimisti non solo sono dei maestri nel fabbricare normali sostanze alchemiche come il fuoco dell'alchimista ed i bastoni di fumo, ma anche nel creare estratti simili a pozioni magiche nei quali possono immagazzinare gli effetti di un incantesimo. In pratica, un alchimista prepara i

Francesco Palazzari (order #2831428)

suoi incantesimi miscelando degli ingredienti in un certo numero di estratti, e poi li "lancia" bevendo un estratto. Quando un alchimista crea un estratto o una bomba, infonde nella miscela una piccola frazione del suo potere magico: questo attiva la creazione di potenti effetti, ma li lega anche al loro creatore.

Quando usa Artigianato (alchimia) per creare un oggetto alchemico, un alchimista ottiene un bonus di competenza alla prova pari al suo livello di classe. Inoltre, un alchimista può utilizzare Artigianato (alchimia) per identificare pozioni come se stesse usando *individuazione del magico*. Deve tenere in mano la pozione per 1 round per effettuare tale prova.

Un alchimista può creare tre tipi speciali di oggetti magici: estratti, bombe e mutageni. Le bombe sono armi a spargimento esplosive, mentre i mutageni sono elisir di trasformazione che l'alchimista beve per potenziare le sue caratteristiche fisiche: entrambi saranno descritti più avanti, nelle loro sezioni.

Gli estratti sono i più vari dei tre. Sotto molti aspetti, si comportano come incantesimi in forma di pozione, e come tali i loro effetti possono essere dissolti da effetti come *dissolvi magie* usando il livello dell'alchimista come livello dell'incantatore. Diversamente dalle pozioni, tuttavia, gli estratti possono avere effetti potenti e duplicare incantesimi che normalmente una pozione non può copiare.

Un alchimista può creare solo un certo numero di estratti al giorno per ogni livello. La sua disponibilità giornaliera di estratti è riportata nella Tabella 2–1. Inoltre, ottiene estratti bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza, nello stesso modo in cui un mago ottiene gli incantesimi bonus giornalieri.

Quando un alchimista fabbrica un estratto, infonde nei reagenti e nelle sostanze chimiche di cui è composto la magia che fluisce dalla sua stessa aura magica. Un estratto diventa immediatamente inerte se non più in possesso dell'alchimista, mentre si riattiva appena ritorna in sua mano: un alchimista normalmente non può passare i suoi estratti agli alleati affinché li utilizzino (ma vedi "infusione" tra le scoperte sottostanti). Un estratto, una volta creato, mantiene i suoi poteri per 1 giorno prima di diventare inerte, quindi un alchimista deve ripreparare i suoi estratti ogni giorno. Mescere un estratto richiede 1 minuto di lavoro: molti alchimisti preparano più estratti all'inizio della giornata o poco prima di proseguire un'avventura, ma non è raro per un alchimista tenere alcuni dei suoi slot giornalieri degli estratti (o anche tutti) vuoti così che possa prepararne secondo le necessità.

Anche se l'alchimista non lancia davvero incantesimi, ha una lista di formule che determina quali estratti può creare (vedi pag. 32). Un alchimista può utilizzare oggetti ad attivazione di incantesimo se l'incantesimo appare sulla sua lista di formule, ma non gli oggetti a completamento di incantesimo (a meno che usi Utilizzare Congegni Magici). Un estratto viene "lanciato" bevendolo, come se si ingerisse una pozione: i suoi effetti duplicano esattamente l'incantesimo sul quale si basa la sua formula, salvo che colpisce sempre solo l'alchimista che lo beve. L'alchimista usa il suo livello come LI per determinare qualsiasi effetto basato sul livello dell'incantatore.

Creare estratti consuma materie prime, ma il costo di questi materiali è insignificante, essendo paragonabili alle componenti materiali prive di valore di molti incantesimi. Se un incantesimo ha una componente materiale costosa, tale componente viene spesa durante il consumo di quel particolare estratto. Gli estratti non possono essere creati da incantesimi che richiedono un focus (gli estratti alchemici che duplicano incantesimi divini non richiedono mai un focus). Un alchimista può preparare un estratto di qualsiasi formula conosca. Per imparare o usare un estratto, un alchimista deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'estratto. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro l'estratto di un alchimista è 10 + il livello dell'estratto + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista. Un alchimista può estrarre e bere un estratto come azione standard.



Un alchimista può conoscere un qualsiasi numero di formule. Conserva le sue formule in un tomo speciale chiamato formulario. Deve far riferimento a questo libro ogni volta che prepara un estratto ma non quando lo consuma. Un alchimista comincia la propria carriera con due formule di 1° livello a sua scelta, più un numero di formule addizionali pari al suo modificatore di Intelligenza. Ogni volta che guadagna un nuovo livello da alchimista, ottiene una nuova formula di qualsiasi livello che sia in grado di lanciare. Un alchimista può anche aggiungere formule al

Francesco Palazzari (order #2831428)

suo formulario proprio come un mago aggiunge incantesimi al suo libro degli incantesimi, facendo riferimento agli stessi costi e tempistiche. Un alchimista può studiare il libro degli incantesimi di un mago per imparare qualsiasi formula che sia equivalente ad un incantesimo in esso contenuto. Un mago, tuttavia, non può imparare incantesimi da un formulario. Un alchimista non ha bisogno di decifrare gli scritti arcani prima di copiarli.

Bomba (Sop): Oltre agli estratti magici, gli alchimisti sono esperti nel mescolare rapidamente varie sostanze chimiche volatili infondendo in esse le loro riserve magiche per creare potenti bombe che possono lanciare sui loro nemici. Un alchimista può usare ogni giorno un numero di bombe pari al suo livello di classe + il suo modificatore di Intelligenza. Le bombe sono instabili e, se non utilizzate nel loro round di creazione, si degradano e divengono inerti: il loro metodo di fabbricazione impedisce che vengano creati ed immagazzinati grossi quantitativi di materiale esplosivo. Per creare una bomba l'alchimista deve usare una boccetta o una fiala contenente 30 grammi di liquido catalizzatore; l'alchimista può creare questo liquido da piccole quantità di sostanze chimiche provenienti da un laboratorio alchemico, e queste forniture possono essere ripristinate prontamente come per la borsa per componenti di un incantatore. La maggior parte degli alchimisti all'inizio della giornata crea un numero di fiale di catalizzatore pari al numero totale di bombe che può creare in quel giorno: una volta creata, una fiala di catalizzatore rimane utilizzabile dall'alchimista per anni.

Estrarre le componenti, creare e lanciare una bomba richiede un'azione standard che provoca un attacco di opportunità. Le bombe lanciate hanno una gittata di 6 metri ed utilizzano l'attacco speciale lanciare armi a spargimento (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 209). Le bombe sono considerate armi e possono essere selezionate usando talenti come Arma Focalizzata e Tiro Ravvicinato. Con un colpo diretto, la bomba di un alchimista infligge 1d6 danni da fuoco + un danno addizionale pari al modificatore di Intelligenza dell'alchimista. Il danno della bomba di un alchimista aumenta di 1d6 ad ogni livello dispari dell'alchimista (questo danno bonus non viene moltiplicato in caso di colpo critico o usando talenti come Colpo Vitale). Il danno da spargimento della bomba di un alchimista è sempre pari al danno minimo della bomba (così se la bomba infligge 2d6+4 danni da fuoco per un colpo diretto, il suo danno da spargimento sarebbe 6 danni da fuoco). Quelli colpiti dal danno da spargimento possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista.

Gli alchimisti possono imparare nuovi tipi di bombe come scoperte (vedi la capacità Scoperta) quando avanzano di livello. La bomba di un alchimista, come un estratto, diventa inerte se usata o trasportata da chiunque altro.

Lanciare oggetti (Str): Tutti gli alchimisti acquisiscono il talento Lanciare Oggetti come talento bonus al 1° livello. Un alchimista aggiunge il suo modificatore di Intelligenza al danno inflitto con armi a spargimento, inclusi i danni da spargimento. Questo danno bonus è già incluso nel privilegio di classe bomba.

Mescere pozioni (Str): Al 1° livello, gli alchimisti ottengono Mescere Pozioni come talento bonus. Un alchimista può mescere pozioni di qualunque formula conosca (fino al 3° livello), usando il suo livello di alchimista come livello dell'incantatore. L'incantesimo deve essere uno di quelli che possono essere impiegati in una pozione. L'alchimista non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti per questo talento.

Mutageno (Sop): Al 1° livello, un alchimista scopre come creare un mutageno che può ingerire per aumentare la sua prestanza fisica al costo della sua personalità. Serve 1 ora per mescere una dose di mutageno e, una volta pronto, mantiene il suo potere fino a che non viene usato. Un alchimista può avere solo una dose di mutageno alla volta, se ne mesce una seconda, qualsiasi mutageno preesistente diventa inerte. Come per un estratto o una bomba, un mutageno che non sia in possesso di un alchimista diventa inerte finché quest'ultimo non lo riprende.

Quando un alchimista mesce un mutageno, seleziona un punteggio di caratteristica fisica: Forza, Destrezza o Costituzione. Bere un mutageno è un'azione standard. Non appena ingerito, il mutageno fa diventare l'alchimista più grosso e bestiale, concedendogli bonus di armatura naturale +2 e bonus alchemico +4 al punteggio della caratteristica selezionata per 10 minuti per livello dell'alchimista. Inoltre, mentre il mutageno fa effetto, l'alchimista subisce penalità –2 ad una delle sue caratteristiche mentali. Se il mutageno aumenta la Forza, la penalità si applica alla Intelligenza. Se aumenta la Destrezza, la penalità si applica alla Saggezza. Se aumenta la Costituzione, la penalità si applica al Carisma.

Un non alchimista che beve un mutageno deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 livello dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista) o diventa nauseato per 1 ora; un non alchimista non può mai trarre benefici da un mutageno, ma un alchimista può ottenere gli effetti di un mutageno altrui se lo beve. (Anche se in caso l'altro alchimista ne crei un altro, gli effetti del mutageno "rubato" cessano immediatamente.) Gli effetti di un mutageno non si cumulano. Ogni volta che un alchimista beve un mutageno, gli effetti di qualsiasi mutageno precedente terminano immediatamente.

Resistenza al veleno (Str): Al 2° livello, un alchimista guadagna bonus +2 ai tiri salvezza contro veleno. Questo bonus aumenta a +4 al 5° livello e poi di nuovo a +6 all'8° livello. Al 10° livello un alchimista diventa completamente immune al veleno.

Scoperta (Sop): Al 2° livello, e poi di nuovo ogni 2 livelli successivi (fino al 18° livello), un alchimista effettua un'incredibile scoperta alchemica. Se non indicato diversamente, un alchimista non può selezionare una singola scoperta più di una volta. Alcune scoperte si possono effettuare solo se l'al-

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-1: Alchimista

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Estratti al giorno 1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+2	+2	+0	Alchimia, bomba 1d6, Lanciare Oggetti, Mescere Pozioni, mutageno	1	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+3	+0	Resistenza al veleno +2, scoperta, uso dei veleni	2	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+3	+1	Alchimia rapida, bomba 2d6	3	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+4	+1	Scoperta	3	1	—	—	—	—
5°	+3	+4	+4	+1	Bomba 3d6, resistenza al veleno +4	4	2	—	—	—	—
6°	+4	+5	+5	+2	Avvelenamento rapido, scoperta	4	3	—	—	—	—
7°	+5	+5	+5	+2	Bomba 4d6	4	3	1	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+6	+2	Resistenza al veleno +6, scoperta	4	4	2	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+6	+3	Bomba 5d6	5	4	3	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+7	+3	Immunità al veleno, scoperta	5	4	3	1	—	—
11°	+8/+3	+7	+7	+3	Bomba 6d6	5	4	4	2	—	—
12°	+9/+4	+8	+8	+4	Scoperta	5	5	4	3	—	—
13°	+9/+4	+8	+8	+4	Bomba 7d6	5	5	4	3	1	—
14°	+10/+5	+9	+9	+4	Mutageno persistente, scoperta	5	5	4	4	2	—
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Bomba 8d6	5	5	5	4	3	—
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Scoperta	5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Bomba 9d6	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Alchimia istantanea, scoperta	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Bomba 10d6	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Grande scoperta	5	5	5	5	5	5

chimista prima soddisfa certi prerequisiti. Le scoperte che modificano le bombe contrassegnate con un asterisco (*) non si cumulano. Solo una di queste scoperte può essere applicata ad una singola bomba. La CD di qualsiasi tiro salvezza richiesto da una scoperta è pari a 10 + 1/2 livello dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista.

*Bomba acida**: Quando l'alchimista crea una bomba può scegliere che infligga danni da acido. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba acida subiscono 1d6 danni da acido addizionali dopo 1 round.

*Bomba concussiva**: Quando l'alchimista crea una bomba può scegliere che infligga danni sonori. Una bomba concussiva infligge 1d4 danni sonori, più 1d4 danni sonori per ogni livello dispari, anziché 1d6. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba concussiva sono assordate per 1 minuto a meno che non superino un tiro salvezza su Tempra. Un alchimista deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Bomba di follia: Le bombe dell'alchimista fanno più che ustionare la carne: bruciano la mente. Una creatura che subisce un colpo diretto da una bomba di follia subisce il danno dalla bomba più 1d4 danni alla Saggezza. Il normale ammontare dei danni inflitti dalla bomba viene ridotto di 2d6 (quindi una bomba che normalmente infliggerebbe 6d6+4 danni ne infligge invece 4d6+4). L'ammontare dei danni alla Saggezza inflitti da una bomba di follia viene ridotto di 1 per ogni bomba di follia che ha colpito il bersaglio nelle ultime 24 ore, fino ad un minimo di 1 danno. Un alchimista deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

*Bomba di forza**: Quando l'alchimista crea una bomba può scegliere che infligga danni da forza. Le bombe di forza infliggono 1d4 danni da forza, più 1d4 danni da forza per ogni livello dispari, anziché 1d6. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba di forza cadono a terra prone a meno che non superino un tiro salvezza su Riflessi. Un alchimista deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Bomba dissolvente: Quando l'alchimista crea una bomba, può scegliere che dissolva effetti magici anziché infliggere danni. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba dissolvente sono bersaglio di un incantesimo *dissolvi magie*, che usa il livello dell'alchimista come livello dell'incantatore. Non può essere usata per designare come bersaglio un effetto specifico di un incantesimo. Un alchimista deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

*Bomba esplosiva**: Le bombe dell'alchimista ora hanno un raggio di spargimento di 3 metri anziché 1,5 metri. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba esplosiva prendono fuoco, subendo 1d6 danni da fuoco ogni round finché il fuoco non viene estinto. Estinguere le fiamme è un'azione di round completo che richiede un tiro salvezza su Riflessi. Ro-

Francesco Palazzari (order #2831428)

tolarsi a terra concede al bersaglio bonus +2 al tiro salvezza. Bagnare il bersaglio con almeno 9 litri d'acqua estingue automaticamente le fiamme.

*Bomba folgorante**: Quando l'alchimista crea una bomba, può scegliere che infligga danni da elettricità. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba folgorante sono abbagliate per 1d4 round.

*Bomba fumogena**: Quando l'alchimista crea una bomba, può scegliere che crei una nube di fumo denso quando detona. La nube funziona come *nube di nebbia*, riempiendo un'area pari al doppio del raggio di spargimento per 1 round per livello.

*Bomba gelida**: Quando l'alchimista crea una bomba, può scegliere che infligga danni da freddo. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba gelida sono barcollanti fino al loro prossimo turno a meno che non superino un tiro salvezza su Tempra.

*Bomba infernale**: Gli effetti del fumo creato dalla bomba di un alchimista duplicano quelli di *nube incendiaria* anziché *nube di nebbia*, riempiendo un'area pari al doppio del raggio di spargimento per 1 round per livello. Un alchimista deve essere almeno di 16° livello e deve possedere la scoperta bomba fumogena prima di poter selezionare questa scoperta.

*Bomba maleodorante**: Gli effetti del fumo creato dalla bomba di un alchimista possono duplicare quelli di *nube maleodorante* anziché *nube di nebbia*, riempiendo un'area pari al doppio del raggio di spargimento per 1 round per livello. Un alchimista deve possedere la scoperta bomba fumogena prima di poter selezionare questa scoperta.

Bomba persistente: Gli effetti delle bombe dell'alchimista persistono e continuano a infliggere danni alle creature per 1 round dopo il danno iniziale. Le creature che subiscono un colpo diretto da una bomba persistente subiscono i danni da spargimento 1 round dopo. Le bombe che hanno effetti che normalmente si verificherebbero 1 round dopo si verificano invece 2 round dopo. Un alchimista deve essere almeno di 10° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Bomba ritardata: L'alchimista può piazzare una bomba in modo che esploda un certo numero di round dopo che è cessato il suo contatto con lui. Questa dilazione può essere di un numero qualsiasi di round a scelta dell'alchimista, fino ad un massimo pari al suo livello. Se in un qualsiasi momento l'alchimista recupera il possesso della bomba ritardata, può fermare il timer ed impedirne la detonazione. Una bomba ritardata scoppia immediatamente se qualsiasi altra creatura tenta di toccarla o trasportarla, o se il contenuto della fiala viene rimosso (come in caso di rottura). La bomba, detonando, infligge danni come se avesse inflitto un colpo diretto a qualsiasi creatura nel quadretto occupato dalla bomba e danni da spargimento a tutte le creature adiacenti come di norma. Un alchimista non può avere più di una bomba ritardata per volta. Se crea un'altra bomba ritardata, la precedente diventa inerte. *Dissolvi magie* può neutralizzare una bomba ritardata, così come una prova riuscita di Disattivare Congegni (CD pari a 10 + il livello dell'alchimista + il modificatore di Intelligenza dell'alchimista). Un alchimista deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

*Bomba venefica**: Gli effetti del fumo creato dalla bomba di un alchimista duplicano quelli di *nube mortale* anziché *nube di nebbia*, riempiendo un'area pari al doppio del raggio di spargimento per 1 round per livello. Un alchimista deve essere almeno di 12° livello e deve possedere la scoperta bomba fumogena prima di poter selezionare questa scoperta.

Bombe precise: Ogni volta che l'alchimista lancia una bomba può selezionare un numero di quadretti pari al suo modificatore di Intelligenza che non saranno colpiti dal danno a spargimento delle sue bombe. Se la bomba manca il bersaglio, questa scoperta non ha effetto.

Bombe rapide: Un alchimista con questa scoperta può creare bombe abbastanza rapidamente da lanciarne più di una per round. L'alchimista può preparare e lanciare bombe addizionali come azione di round completo se il suo bonus di attacco base è sufficientemente alto da concedergli attacchi addizionali. Funziona come un attacco completo con un'arma a distanza. Un alchimista deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Combinare estratti: Quando l'alchimista crea un estratto, può mettervi due formule. Quando l'estratto viene consumato, entrambe le formule si attiveranno. Questo estratto ha un livello di due livelli superiore a quello della formula di livello più alto inserita in esso. Un alchimista deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Diluizione: Una volta al giorno, l'alchimista può diluire una qualsiasi pozione o elisir, creando due dosi della stessa pozione da una. Diluire una pozione costa un numero di mo pari ad un quarto del valore di mercato della pozione. Una pozione che è già stata diluita non può essere diluita ulteriormente. Questa scoperta non può essere usata per diluire estratti o mutageni. Un alchimista deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Elisir di vita: Una volta al giorno, l'alchimista può mescere un elisir di vita. La creazione di questa miscela speciale costa 25.000 mo e richiede 1 ora di lavoro. Un elisir di vita, quando somministrato dall'alchimista che l'ha creato, riporta in vita una creatura morta come per l'incantesimo *resurrezione pura*. Alternativamente, l'alchimista stesso può bere l'elisir di vita, dopo di che sarà immediatamente designato come bersaglio di un incantesimo di *resurrezione* la prossima volta che verrà ucciso. Se usato in questo modo, gli effetti di un elisir di vita durano solo per un numero di giorni pari al modificatore di Intelligenza dell'alchimista; se questi non muore prima della scadenza di questo periodo, gli effetti dell'elisir terminano. Un alchimista deve essere almeno di 16° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Infusione: Quando l'alchimista crea un estratto, può infondergli una parte extra del suo potere magico. L'estratto creato ora si mantiene anche dopo che l'alchimista l'ha posato. Fin-

Francesco Palazzari (order #2831428)

ché l'estratto esiste, continua ad occupare uno degli slot per estratti giornalieri dell'alchimista. Un estratto infuso può essere ingerito da un non alchimista per ottenerne gli effetti.

Mutageno ferino: Ogni volta che l'alchimista ingerisce un mutageno, guadagna due attacchi di artiglio ed un attacco di morso. Questi sono attacchi primari e vengono sferrati usando il bonus di attacco base pieno dell'alchimista. Gli attacchi d'artiglio infliggono 1d6 danni (1d4 se l'alchimista è Piccolo) e l'attacco col morso 1d8 danni (1d6 se l'alchimista è Piccolo). Mentre il mutageno ha effetto, l'alchimista ottiene bonus di competenza +2 alla prove di Intimidire.

Mutageno infuso: Quando l'alchimista crea un mutageno, può infondergli una parte extra del suo potere magico. Ciò infligge all'alchimista 2 danni a Intelligenza e costa 1.000 mo in reagenti rari, ma il mutageno creato si mantiene per conto proprio e non diventa inerte se l'alchimista ne crea un altro. Questo permette ad un alchimista di creare diversi tipi di mutageni e tenerli a portata di mano per le emergenze. Questo non consente ad un alchimista di ottenere gli effetti di più mutageni: solo quello ingerito più recentemente ha effetto.

Mutageno maggiore: Il mutageno dell'alchimista ora concede bonus di armatura naturale +6, bonus alchemico +8 ad un punteggio di caratteristica (Forza, Destrezza o Costituzione), bonus alchemico +6 ad un secondo punteggio di caratteristica fisica e bonus alchemico +4 ad un terzo punteggio di caratteristica fisica. L'alchimista subisce penalità –2 ad Intelligenza, Saggezza e Carisma finché il mutageno perdura (vedi Mutageno). Un alchimista deve essere almeno di 16° livello e deve possedere la scoperta mutageno superiore prima di poter selezionare questa scoperta.

Mutageno superiore: Il mutageno dell'alchimista ora concede bonus di armatura naturale +4, bonus alchemico +6 ad un punteggio di caratteristica fisica (Forza, Destrezza, o Costituzione) e bonus alchemico +4 ad un secondo punteggio di caratteristica fisica. L'alchimista subisce penalità –2 ad entrambe le caratteristiche mentali associate finché il mutageno perdura. Un alchimista deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Pozione estesa: Per un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Intelligenza, l'alchimista può far sì che qualsiasi pozione beva che non abbia una durata istantanea funzioni per il doppio della sua normale durata. Questa scoperta non può essere applica agli estratti.

Pozione eterna: Se un alchimista beve una pozione rendendola estesa, gli effetti di quella pozione divengono permanenti finché non sceglie di rendere permanenti quelli di un'altra. Un alchimista deve essere almeno di 16° livello e deve possedere la scoperta pozione estesa prima di poter selezionare questa scoperta.

Pozione potenziata: Per un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Intelligenza, l'alchimista può far sì che qualsiasi pozione beva funzioni come se avesse un livello dell'incantatore pari al suo livello di classe.

Veleno concentrato: L'alchimista può combinare due dosi dello stesso veleno per aumentarne gli effetti. Ciò richiede due dosi del veleno e 1 minuto di concentrazione. Una volta finito, l'alchimista ottiene una dose di veleno. La frequenza del veleno si prolunga del 50% e la CD del tiro salvezza aumenta di +2. Questo veleno deve essere usato entro 1 ora dalla sua creazione o si deteriora.

Veleno persistente: Qualsiasi veleno creato dall'alchimista è persistente; quando l'alchimista lo applica su un'arma, questa resta avvelenata per un numero di colpi pari al modificatore di Intelligenza dell'alchimista. Un alchimista deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questa scoperta.

Uso dei veleni (Str): Gli alchimisti sono esperti nell'uso dei veleni e, a partire dal 2° livello, non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su un'arma.

Alchimia rapida (Str): Al 3° livello, un alchimista può creare oggetti alchemici con stupefacente velocità. Ad un alchimista serve la metà del tempo normalmente richiesto per creare oggetti alchemici e può applicare del veleno su un'arma come azione di movimento.

Avvelenamento rapido (Str): Al 6° livello, un alchimista può applicare una dose di veleno su un'arma come azione veloce.

Mutageno persistente (Sop): Al 14° livello, gli effetti di un mutageno durano per 1 ora per livello.

Alchimia istantanea (Str): Al 18° livello, un alchimista può creare oggetti alchemici con velocità quasi soprannaturale. Può creare qualsiasi oggetto alchemico come azione di round completo se supera una prova di Artigianato (alchimia) ed ha disponibili le risorse adatte per procedere alla creazione. Può applicare del veleno su un'arma come azione immediata.

Grande scoperta (Sop): Al 20° livello, l'alchimista fa una grande scoperta. Apprende immediatamente due scoperte normali, ma anche una terza scelta dall'elenco sottostante, che rappresenta una scoperta davvero sbalorditiva di significativa importanza. Per molti alchimisti, la promessa di una di queste grandi scoperte è l'obiettivo principale dei loro esperimenti e del loro duro lavoro.

Eterna giovinezza: L'alchimista ha scoperto una cura contro l'invecchiamento e d'ora in poi non subisce le penalità ai punteggi di caratteristica fisica dovute all'avanzare dell'età. Se l'alchimista sta già subendo tali penalità, queste sono rimosse.

Guarigione rapida: La carne dell'alchimista risponde ai danni con velocità sbalorditiva, concedendogli guarigione rapida 5.

Intelletto risvegliato: L'esposizione continua dell'alchimista a strane sostanze alchemiche ha ampliato la sua mente. Il suo punteggio di Intelligenza aumenta permanentemente di 2 punti.

Mutageno puro: Il mutageno dell'alchimista ora concede bonus di armatura naturale +8 e bonus alchemico +8 a Forza, Destrezza e Costituzione. L'alchimista subisce penalità –2 a Intelligenza, Saggezza e Carisma finché il mutageno perdura (vedi Mutageno). Un alchimista deve possedere la scoperta mutageno maggiore prima di poter selezionare questa scoperta.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Pietra filosofale: L'alchimista impara come creare la *pietra filosofale* e può farlo una volta al mese senza spendere nulla. Creare la *pietra filosofale* richiede 1 giorno di lavoro.

Tocco velenoso: L'alchimista ottiene un tocco velenoso, come fosse sotto gli effetti di un incantesimo *veleno*. Può sopprimere o attivare questa capacità come azione gratuita. L'aspetto fisico di come l'alchimista genera ed effettua il suo tocco velenoso varia da alchimista ad alchimista.

Formule alchemiche

Gli alchimisti hanno accesso ad una vasta gamma di formule che permettono loro di fare estratti degli incantesimi seguenti. Anche se la maggior parte di questi incantesimi si trova nel *Manuale di Gioco*, quelli contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale.

Formule alchemiche di 1° livello—*camuffare se stesso, carico della formica*, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, occhio del bombarolo*, fortuna dell'artigiano*, identificare, individuazione dei non morti, individuazione delle porte segrete, ingrandire persone, negare odore*, ridurre persone, pugni di pietra*, ritirata rapida, saltare, scudo, sensi sviluppati*, tocco del mare**.

Formule alchemiche di 2° livello—*aiuto, alterare se stesso, allineamento imperscrutabile, astuzia della volpe, cura ferite moderate, distribuzione alchemica*, forza del toro, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, invisibilità, levitazione, movimenti del ragno, pelle coriacea, percepire espressioni*, protezione dalle frecce, resistenza dell'orso, resistere all'energia, ristorare inferiore, ritarda veleno, saggezza del gufo, scurovisione, sfocatura, soffio di fuoco*, splendore dell'aquila, tocco elementale*, trasmutare pozione in veleno*, vedere invisibilità, vita falsata, vomitare sciame**.

Formule alchemiche di 3° livello—*amplificare elisir*, anti-individuazione, aura elementale*, cercare pensieri*, corpo di spine*, cura ferite gravi, distorsione, eroismo, forma ferina I, forma gassosa, ira, linguaggi, protezione dall'energia, riserva draconica*, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, respirare sott'acqua, segugio*, tocco assorbente*, velocità, vista arcana, volare.*

Formule alchemiche di 4° livello—*camminare nell'aria, corpo elementale I, cura ferite critiche, detonazione*, forma ferina II, forma fluida*, formula universale*, immunità agli incantesimi, interdizione alla morte, invisibilità superiore, libertà di movimento, neutralizza veleno, occhio arcano, pelle di pietra, ristorare, rivela bugie, scudo di fuoco, soffio del drago**.

Formule alchemiche di 5° livello—*adattamento planare*, consumo ritardato*, contattare altri piani, corpo elementale II, eludere il tempo*, forma di vegetale I, forma ferina III, giara magica, incubo, inviare, metamorfosi, resistenza agli incantesimi, sogno, trasformazione curativa*, volo giornaliero.*

Formule alchemiche di 6° livello—*analizzare dweomer, camminare nelle ombre, camminare nel vento, corpo elementale III, forma di drago I, forma di gigante I, forma di vegetale II, forma ferina IV, forma gemella*, fuorviare, guarigione, sguardo penetrante, statua, trasformazione arcana, visione del vero.*

Cavaliere

Mentre molti combattenti si sforzano di perfezionare la loro arte, trascorrendo tutto il loro tempo ad affinare il loro addestramento con le armi da guerra, altri compiono pari sforzi nel dedicarsi ad una causa. Questi combattenti, noti come cavalieri, giurano fedeltà ad un fine, mettendolo al di sopra di ogni altra cosa. I cavalieri sono specializzati nel combattere in sella e spesso effettuano cariche attraverso il campo di battaglia, portando il simbolo del loro ordine su un lungo stendardo. Il vero potere del cavaliere viene dalla determinazione dei suoi ideali, dai giuramenti pronunciati e dalle sfide che affronta.

Ruolo: I cavalieri tendono ad organizzare le forze sul campo di battaglia, usando le loro capacità e sfide per controllare l'andamento del combattimento. Fuori dalla battaglia, i cavalieri portano avanti la loro causa attraverso la diplomazia e, se serve, il sotterfugio. Il cavaliere non è estraneo agli intrighi di corte e può far fronte anche alle situazioni sociali più delicate.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del cavaliere.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Cavalcatura (Str): Un cavaliere ottiene i servigi di un destriero fedele per condurlo in battaglia. Questa cavalcatura funziona come il compagno animale di un druido, usando il livello del cavaliere come livello effettivo da druido. La creatura deve essere appropriata come cavalcatura ed in grado di essere cavalcata. Un cavaliere Medio può selezionare un cammello o un cavallo. Un cavaliere Piccolo può scegliere un pony o un lupo, ma anche un cinghiale o un cane se è almeno di 4° livello. Il GM può approvare altri animali come cavalcature appropriate.

Un cavaliere non subisce alcuna penalità di armatura alla prova di Cavalcare quando è in sella alla sua cavalcatura. La cavalcatura viene sempre considerata addestrata a combattere e riceve Competenza nelle Armature Leggere come talento bonus. La cavalcatura non ottiene la capacità speciale condividere incantesimi.

Il legame di un cavaliere con la sua cavalcatura è forte, con i due che imparano ad anticipare umori e mosse l'uno dell'altra. Se la cavalcatura dovesse morire, il cavaliere può trovarne

Francesco Palazzari (order #2831428)

un'altra che lo serva dopo 1 settimana dalla morte della precedente. Questa nuova cavalcatura non ottiene devozione, eludere, eludere migliorato o legame come capacità speciali finché il cavaliere non avanza di un nuovo livello.

Ordine (Str): Al 1° livello, un cavaliere deve entrare a far parte di uno specifico ordine. L'ordine concede al cavaliere un certo numero di bonus, abilità di classe e capacità speciali. Inoltre, ogni ordine prevede un certo numero di editti che il cavaliere deve seguire. Se viola un qualsiasi editto, perde i benefici della capacità di sfida dell'ordine per 24 ore. La violazione di un editto è soggetta all'interpretazione di GM.

Un cavaliere non può cambiare ordine senza intraprendere un lungo percorso che lo porti a dedicarsi ad una nuova causa. Quando opera questa scelta, perde immediatamente tutti i benefici dal suo vecchio ordine. Deve poi seguire gli editti del suo nuovo ordine per un intero livello senza ottenere alcun beneficio da esso. Una volta completato l'iter, guadagna tutti i bonus del suo nuovo ordine. Si noti che i nomi di questi ordini dovrebbero variare in funzione dell'ambientazione o delle preferenze del GM.

Tattico (Str): Al 1° livello, un cavaliere riceve un talento di squadra come talento bonus, di cui soddisfi i prerequisiti. Come azione standard, il cavaliere può concedere questo talento a tutti gli alleati entro 9 metri che possono vederlo e sentirlo. Gli alleati mantengono l'utilizzo di questo talento bonus per 3 round + 1 round ogni due livelli da cavaliere posseduti. Gli alleati non hanno bisogno di soddisfare i prerequisiti per questo talento bonus. Il cavaliere può usare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, più una volta addizionale al giorno al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

Sfida (Str): Una volta al giorno, un cavaliere può sfidare un nemico a combattere. Come azione veloce, il cavaliere sceglie un bersaglio in vista da sfidare. Gli attacchi in mischia del cavaliere infliggono danni extra ogni volta che vengono sferrati contro il bersaglio della sua sfida. Questo danno extra è pari al livello del cavaliere. Il cavaliere può usare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, più una volta addizionale al giorno ogni tre livelli dopo il 1°, fino ad un massimo di sette volte al giorno al 19° livello.

Sfidare un nemico richiede gran parte della concentrazione del cavaliere. Il cavaliere subisce penalità –2 alla sua Classe Armatura, tranne contro gli attacchi sferrati dal bersaglio della sua sfida.

La sfida continua a far effetto fino a che il bersaglio muore o diventa incosciente, oppure termina il combattimento. Ogni sfida di un cavaliere include anche un altro effetto indicato nella sezione che descrive gli ordini dei cavalieri.

Carica del cavaliere (Str): Al 3° livello, un cavaliere impara a sferrare attacchi in carica più accurati quando è in sella. Il cavaliere riceve bonus +4 ai tiri per colpire in mischia durante una carica mentre è in sella (invece del normale +2). Inoltre, il cavaliere non subisce alcuna penalità alla sua CA dopo avere effettuato un attacco in carica mentre è in sella.

Addestratore esperto (Str): Al 4° livello, un cavaliere impara ad addestrare cavalcature rapidamente e con insuperabile bravura. Il cavaliere riceve un bonus pari a 1/2 del suo livello da cavaliere ogni volta che usa Addestrare Animali su un animale che funge da cavalcatura. Inoltre, può ridurre il tempo necessario per insegnare ad una cavalcatura un nuovo comando o addestrarla per un compito generico ad 1 giorno per ogni settimana richiesta aumentando la CD di +5. Può addestrare anche più di una cavalcatura per volta, sebbene ogni cavalcatura dopo la prima aggiunga un +2 alla CD.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Stendardo (Str): Al 5° livello, lo stendardo di un cavaliere diventa un simbolo che ispira i suoi alleati e compagni. Finché lo stendardo del cavaliere è visibile chiaramente, tutti gli alleati entro 18 metri ricevono bonus morale +2 ai tiri salvezza contro paura e bonus morale +1 ai tiri per colpire effettuati come parte di una carica. Al 10° livello, ed ogni cinque livelli successivi, questi bonus aumentano di +1. Lo stendardo deve essere almeno Piccolo o più grande e deve essere portato o esposto dal cavaliere o dalla sua cavalcatura per funzionare.

Talento bonus: Al 6° livello, ed ogni sei livelli successivi, un cavaliere riceve un talento bonus in aggiunta a quelli ottenuti per il normale avanzamento. Questi talenti bonus devono essere scelti da quelli indicati come talenti di combattimento, ed il cavaliere deve sempre soddisfarne i prerequisiti.

Tattico superiore (Str): Al 9° livello, il cavaliere riceve un talento di squadra addizionale come talento bonus, di cui soddisfi i prerequisiti. Il cavaliere può concedere questo talento ai suoi alleati usando la capacità tattico come azione veloce.

Carica possente (Str): All'11° livello, un cavaliere impara a sferrare attacchi in carica devastanti mentre è in sella. Raddoppia l'intervallo di minaccia di qualsiasi arma impugnata durante una carica mentre è in sella. Questo aumento non si cumula con gli altri effetti che aumentano l'intervallo di minaccia dell'arma. Inoltre, il cavaliere può effettuare una manovra in combattimento gratuita di disarmare, sbilanciare, spezzare o spingere se il suo attacco in carica ha successo. Questa manovra in combattimento gratuita non provoca alcun attacco di opportunità.

Sfida impegnativa (Str): Al 12° livello, ogni volta che un cavaliere dichiara una sfida, il suo bersaglio deve prestare attenzione alla minaccia che questi rappresenta. Finché il bersaglio è all'interno dell'area minacciata dal cavaliere, subisce penalità –2 alla sua CA contro gli attacchi sferrati da chiunque altro tranne il cavaliere.

Stendardo superiore (Str): Al 14° livello, lo stendardo del cavaliere diventa un punto di riferimento per i suoi alleati. Tutti gli alleati entro 18 metri ricevono bonus morale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di charme e compulsione. Inoltre, mentre il suo stendardo è esposto, il cavaliere può utilizzare un'azione standard per sventolarlo in aria, concedendo a tutti gli alleati entro 18 metri un tiro salvezza addizionale contro qualsiasi incantesimo o effetto li stia designando come bersaglio. Questo tiro salvezza viene effettuato con la CD originale. Incantesimi ed effetti che non permettono un tiro salvezza non sono influenzati da questa capacità. Un alleato non può trarre beneficio da questa capacità più di una volta al giorno.

Maestro tattico (Str): Al 17° livello, il cavaliere riceve un talento di squadra addizionale come talento bonus, di cui soddisfi i prerequisiti. Il cavaliere può concedere questo talento ai suoi alleati usando la capacità tattico. Ogni volta che il cavaliere usa la capacità tattico concede due talenti di squadra qualsiasi che conosce. Può scegliere liberamente qualsiasi talento di squadra possieda, non soltanto i suoi talenti bonus.

Carica suprema (Str): Al 20° livello, ogni volta che il cavaliere effettua un attacco in carica mentre è in sella, raddoppia il normale danno (o lo triplica se usa una lancia da cavaliere). Inoltre, se il cavaliere conferma un colpo critico con un attacco in carica mentre è in sella, il bersaglio è stordito per 1d4 round. Un tiro salvezza su Volontà riduce lo stato a barcollante per 1d4 round. La CD è pari a 10 + il bonus di attacco base del cavaliere.

ORDINI CAVALLERESCHI

Gli ordini seguenti rappresentano quelli scelti comunemente dai cavalieri. I membri di questi ordini non sono necessariamente legati tra loro, ma esistono alcune organizzazioni composte da cavalieri appartenenti tutti ad uno specifico ordine.

Ordine della Cockatrice

Un cavaliere appartenente a quest'ordine serve solo se stesso, lavorando per perseguire i suoi scopi ed aumentare il suo prestigio. I cavalieri di questo ordine tendono ad essere egoisti e ad interessarsi solo alle proprie mete ed obiettivi.

Editti: Il cavaliere deve tenere ai propri interessi e mire al di sopra di quelli di chiunque altro. Deve sempre accettare i pagamenti quando dovuti, le ricompense quando guadagnate ed una parte equa (o maggiore) del bottino. Il cavaliere deve cogliere ogni opportunità per aumentare il suo status, prestigio e potere.

Sfida: Ogni volta che un cavaliere dell'ordine della cockatrice lancia una sfida, riceve bonus morale +1 a tutti i tiri per i danni effettuati contro il bersaglio della sua sfida fino a che è l'unica creatura che minaccia il bersaglio. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine della cockatrice aggiunge Intrattenere (Car) e Valutare (Int) alla sua lista di abilità di classe. Inoltre, un cavaliere dell'ordine della cockatrice aggiunge il suo modificatore di Carisma alla CD per sviare i tentativi di un'altra creatura di demoralizzarlo attraverso Intimidire (oltre al suo modificatore di Saggezza, come di norma).

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine della cockatrice ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Spaccone (Str): Al 2° livello, il cavaliere può utilizzare un'azione standard per celebrare le mete raggiunte e il suo coraggio in battaglia. Riceve Maestria Intimorente come talento bonus. Non c'è bisogno di avere un'arma in mano per usare questa capacità. Il cavaliere riceve bonus morale +2 ai tiri per colpire in mischia effettuati contro bersagli demoralizzati.

Ruba gloria (Str): All'8° livello, il cavaliere può rubare la gloria del colpo messo a segno da un'altra creatura. Ogni volta che una creatura diversa dal cavaliere mette a segno un colpo critico contro un bersaglio che il cavaliere sta minacciando, questi può effettuare un attacco di opportunità contro quello stesso bersaglio.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-2: Cavaliere

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Cavalcatura, ordine, sfida 1/giorno, tattico
2°	+2	+3	+0	+0	Capacità dell'ordine
3°	+3	+3	+1	+1	Carica del cavaliere
4°	+4	+4	+1	+1	Addestratore esperto, sfida 2/giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Stendardo
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Talento bonus
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Sfida 3/giorno
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Capacità dell'ordine
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Tattico superiore
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Sfida 4/giorno
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Carica possente
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Sfida impegnativa, talento bonus
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Sfida 5/giorno
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Stendardo superiore
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Capacità dell'ordine
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Sfida 6/giorno
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Maestro tattico
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento bonus
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Sfida 7/giorno
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Carica suprema

Momento di trionfo (Str): Al 15° livello, il cavaliere può, come azione gratuita, dichiarare un momento di trionfo. Per 1 round, il cavaliere riceve un bonus di competenza pari al suo modificatore di Carisma ad ogni prova di abilità, prova di caratteristica, tiro per colpire, tiro per i danni e tiro salvezza. Questo bonus viene aggiunto anche alla sua CA. Inoltre, tutte le sue minacce di critico sono confermate automaticamente. Il cavaliere può usare questa capacità una volta al giorno.

Ordine del Drago

I cavalieri che appartengono all'ordine del drago si dedicano ad un gruppo di individui con ideali simili, sia esso una società mercenaria o un piccolo gruppo di avventurieri. Questi cavalieri credono nella lealtà e nell'amicizia, e sono disposti a rischiare le loro vite per proteggere i loro alleati.

Editti: Il cavaliere deve rimanere fedele ai suoi alleati e deve sempre lavorare per favorire gli scopi del gruppo. Deve proteggere l'incolumità e l'onore dei suoi alleati quando chiamato in causa.

Sfida: Ogni volta che un cavaliere dell'ordine del drago lancia una sfida, i suoi alleati ricevono bonus di circostanza +1 ai tiri per colpire in mischia contro il bersaglio della sua sfida ogni volta che il cavaliere lo sta minacciando. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine del drago aggiunge Percezione (Sag) e Sopravvivenza (Sag) alla sua lista di abilità di classe. Inoltre, ogni volta che un cavaliere dell'ordine del drago usa Sopravvivenza per fornire cibo e acqua ai suoi alleati o per proteggerli dal tempo avverso, riceve un bonus alla prova pari ad 1/2 del suo livello da cavaliere (minimo +1).

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine del drago ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Aiutare alleati (Str): Al 2° livello, ogni volta che un cavaliere dell'ordine del drago usa l'azione aiutare un'altro per assistere uno dei suoi alleati, quest'ultimo riceve bonus +3 alla sua Classe Armatura, tiro per colpire, tiro salvezza o prova di abilità. All'8° livello, ed ogni sei livelli successivi, questo bonus aumenta di un ulteriore +1.

Strategia (Str): All'8° livello, il cavaliere può utilizzare un'azione standard per concedere alcuni bonus a tutti gli alleati entro 9 metri (incluso se stesso). Gli alleati devono essere in grado di vedere o sentire il cavaliere per ricevere questo bonus. Il cavaliere può concedere bonus di schivare +2 alla CA per 1 round, bonus morale +2 a tutti i tiri per colpire per 1 round o la capacità di muoversi alla propria velocità normale come azione immediata. Il cavaliere può concedere un bonus diverso per ogni alleato entro il raggio d'azione, ma gli alleati possono trarre beneficio da questa capacità solo una volta per combattimento.

Agire come uno (Str): Al 15° livello, il cavaliere può utilizzare un'azione standard per muoversi alla sua velocità normale e sferrare un attacco in mischia. Tutti gli alleati entro 9 metri possono anch'essi muoversi alla loro velocità normale e sferrare un attacco come azione immediata. Movimento ed attacco

Francesco Palazzari (order #2831428)

possono essere effettuati come carica se il movimento ne ha i requisiti. Tutti gli attacchi vengono sferrati con bonus +2 (che si somma al bonus da carica) e tutti i soggetti ricevono bonus di schivare +2 alla loro CA per 1 round. Un cavaliere può usare questa capacità una volta per combattimento.

Ordine del Leone

Un cavaliere che appartiene a questo ordine giura fedeltà ad un sovrano: sia esso un re, regina o anche il signore della guerra locale. I cavalieri di questo ordine sono fedeli e dediti alla loro causa, andrebbero fino in capo al mondo per la sicurezza del loro signore e del suo dominio.

Editti: Il cavaliere deve proteggere la vita e le terre del suo sovrano a tutti i costi. Deve rispettare gli ordini del suo sovrano senza discutere. Deve sforzarsi di espandere il potere ed il prestigio del suo reame.

Sfida: Ogni volta che un cavaliere dell'ordine del leone lancia una sfida riceve bonus di schivare +1 alla sua CA contro gli attacchi sferrati dal bersaglio della sua sfida. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine del leone aggiunge Conoscenze (locali) (Int) e Conoscenze (nobiltà) (Int) alla sua lista di abilità di classe. Un cavaliere dell'ordine del leone può effettuare prove di Conoscenze (nobiltà) senza addestramento. Se ha gradi nell'abilità riceve un bonus alla prova pari ad 1/2 del suo livello da cavaliere (minimo +1) fintanto che la prova riguarda il suo sovrano.

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine del leone ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Richiamo del leone (Str): Al 2° livello, un cavaliere dell'ordine del leone ottiene la capacità di riunire i suoi alleati. Come azione standard, può fare un discorso di incoraggiamento che concede a tutti gli alleati entro 18 metri un bonus di competenza ai loro tiri salvezza contro paura pari al suo modificatore di Carisma e bonus di competenza +1 ai tiri per colpire per un numero di round pari al livello del cavaliere. Se un alleato entro il raggio d'azione è sotto l'effetto di un incantesimo o una capacità che lo rendono spaventato o in preda al panico, può immediatamente effettuare un altro tiro salvezza per resistere all'effetto (se concesso).

Per il re (Str): All'8° livello, un cavaliere dell'ordine del leone può incitare i suoi alleati, inspirando in loro grandezza. Come azione veloce, il cavaliere può concedere un bonus di competenza pari al suo modificatore di Carisma ad ogni tiro per colpire e per i danni di tutti gli alleati entro 9 metri. Questo bonus dura per 1 round. Questa capacità può essere usata una volta per combattimento.

Scudo del vassallo (Str): Al 15° livello, un cavaliere dell'ordine del leone può proteggere chi gli sta intorno. Gli alleati adiacenti al cavaliere ricevono bonus di scudo +2 alla loro CA. Inoltre, come azione immediata, il cavaliere può ridirigere su di sé un attacco sferrato su una creatura adiacente, fino a che la creatura che sferra l'attacco è entro la portata del cavaliere. Questa capacità va dichiarata prima che l'attacco venga effettuato. L'attacco viene sferrato contro la CA e le difese del cavaliere, anche se la creatura normalmente non potrebbe raggiungerlo o attaccarlo. Il cavaliere perde qualsiasi bonus di copertura o occultamento quando soggetto ad un attacco ridiretto.

Ordine dello Scudo

I cavalieri dell'ordine dello scudo dedicano le loro vite a proteggere la gente comune, dal semplice agricoltore all'onesto artigiano. Questi cavalieri si ergono di fronte alla marea, proteggendo gli innocenti da predoni erranti e mostri affamati.

Editti: Il cavaliere deve proteggere le vite e la prosperità delle persone comuni, preservandole dalle prevaricazioni di quanti cercano di arrecar loro sofferenza o di sfruttarle. Deve fare la carità quando è giusto ed aiutare quando c'è bisogno. Non deve intraprendere alcun atto che potrebbe causare dolori o stenti a quelli che non possono difendersi.

Sfida: Ogni volta che un cavaliere dell'ordine dello scudo lancia una sfida, riceve bonus morale +1 ai tiri per colpire effettuati contro il bersaglio della sua sfida se questi sferra un attacco contro un bersaglio che non sia il cavaliere stesso. Questo bonus dura per 1 minuto. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine dello scudo aggiunge Conoscenze (locali) (Int) e Guarire (Sag) alla sua lista di abilità di classe. Ogni volta che un cavaliere dell'ordine dello scudo usa l'abilità Guarire su un'altra creatura, riceve un bonus alla prova pari ad 1/2 del suo livello da cavaliere (minimo +1).

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine dello scudo ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Risoluto (Str): Al 2° livello, ogni volta che il cavaliere subisce danni da un attacco in mischia o a distanza mentre indossa un'armatura pesante, può convertire 1 danno letale in 1 danno non letale. Può usare questa capacità una volta ogni volta che subisce danni. Questa capacità non può essere usata per convertire danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica o danni da energia in danni non letali. Al 6° livello, ed ogni quattro livelli successivi, l'ammontare dei danni che il cavaliere può convertire aumenta di 1.

Arrestare l'ondata (Str): All'8° livello, il cavaliere riceve Immobile come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Invece di effettuare una prova di manovra in combattimento per fermare la creatura in movimento, un cavaliere con questa capacità può decidere di sferrare un attacco normale. Se l'attacco colpisce ed infligge danni, il bersaglio deve fermarsi, proprio come se il cavaliere avesse superato con successo una prova di manovra in combattimento.

Proteggere i deboli (Str): Al 15° livello, il cavaliere può muoversi per intercettare i nemici. Come azione immediata, può muoversi alla sua normale velocità (o a quella della sua cavalcatura, se in sella) e sferrare un singolo attacco in mischia. Questo movimento provoca attacchi di opportunità come di norma. Il cavaliere deve terminare il suo movimento adiacente ad un ne-

Francesco Palazzari (order #2831428)

mico. Nel suo prossimo turno, il cavaliere è barcollante e non può usare di nuovo questa capacità per 1 round.

Ordine della Spada

I cavalieri che si uniscono all'ordine della spada dedicano le loro vite al codice della cavalleria, vivendo una vita di onore, valore e giustizia. I cavalieri di questo ordine tendono a giurare fedeltà ad un signore o una signora. Tra tutti gli ordini, l'ordine della spada è forse il più ampio in termini di focus ed ideali.

Editti: Il cavaliere deve mostrare coraggio di fronte al pericolo, misericordia a quanti l'hanno offeso e carità verso il povero ed il mite. Deve essere giusto ed onorevole sempre ed in tutte le cose. Deve difendere il suo onore e, soprattutto, l'onore di quelli che serve.

Sfida: Ogni volta che un cavaliere dell'ordine della spada lancia una sfida, riceve bonus morale +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio della sua sfida fintanto che è in sella alla sua cavalcatura. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine della spada aggiunge Conoscenze (nobiltà) (Int) e Conoscenze (religioni) (Int) alla sua lista di abilità di classe. Ogni volta che il cavaliere usa Intuizione contrapposta ad una prova di Raggirare, riceve un bonus di competenza alla prova pari ad 1/2 del suo livello da cavaliere (minimo +1).

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine della spada ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Sul mio onore (Str): Al 2° livello, il cavaliere deve selezionare un allineamento. Finché mantiene l'allineamento prescelto, riceve bonus morale +2 ad un tiro salvezza di sua scelta.

Padronanza in sella (Str): All'8° livello, il cavaliere ignora la penalità di armatura alla prova quando usa l'abilità Cavalcare, indipendentemente dal fatto che la creatura che sta cavalcando sia o meno la sua cavalcatura. Ogni volta che effettua un attacco in carica mentre è in sella, riceve bonus di schivare +4 alla sua CA per evitare attacchi sferrati contro la sua carica. Quando effettuato, ai danni di tale attacco può aggiungere il modificatore di Forza della sua cavalcatura oltre al proprio. Riceve anche un talento bonus, tratto dall'elenco seguente: Abilità Focalizzata (Cavalcare), Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Disarcionare o Travolgere. Deve essere qualificato per il talento selezionato.

Sfida del cavaliere (Str): Al 15° livello, il cavaliere può lanciare una volta al giorno una sfida del cavaliere. Funziona come una sfida normale, ma il cavaliere aggiunge il suo bonus di Carisma a tutti i tiri per colpire e per i danni effettuati contro il bersaglio della sua sfida. Inoltre, riceve bonus di circostanza +4 ai tiri per colpire per confermare colpi critici contro il bersaglio della sua sfida del cavaliere.

Ordine della Stella

I cavalieri dell'ordine della stella si dedicano alla protezione ed al servizio di un culto e dei suoi seguaci. I cavalieri appartenenti a questo ordine tendono a seguire molti dei dogmi e precetti della religione che servono. Quando un cavaliere si unisce a questo ordine, dovrebbe selezionare una religione da servire.

Editti: Il cavaliere deve proteggere la fede e tutti quelli che seguono i suoi insegnamenti, dai sacerdoti all'uomo comune. Deve aderire alle restrizioni della fede, deve promuovere la sua causa ogni volta che può e deve servire gli agenti divini.

Sfida: Quando un cavaliere dell'ordine della stella lancia una sfida, riceve bonus morale +1 a tutti i tiri salvezza effettuati mentre sta minacciando il bersaglio della sua sfida. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da cavaliere posseduti.

Abilità: Un cavaliere dell'ordine della stella aggiunge Conoscenze (religioni) (Int) e Guarire (Sag) alla sua lista di abilità di classe. Un cavaliere dell'ordine della stella può effettuare prove di abilità in Conoscenze (religioni) senza addestramento. Se ha gradi di abilità, riceve un bonus alla prova pari a 1/2 del suo livello da cavaliere (minimo +1) finché la prova riguarda la sua fede prescelta.

Capacità dell'ordine: Un cavaliere appartenente all'ordine della stella ottiene le capacità seguenti quando sale di livello.

Vocazione (Str): Al 2° livello, come azione standard, il cavaliere può dire una breve preghiera che lo riempie di fiducia nelle sue capacità. In qualsiasi momento del prossimo minuto, può ricevere un bonus di competenza ad una prova di abilità, prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza pari al suo modificatore di Carisma. Deve dichiarare che sta usando questo bonus prima che il tiro venga effettuato. Si può usare questa capacità fino a quattro volte, una volta al giorno per ogni tipo di prova o tiro. Inoltre, il cavaliere aggiunge metà del suo livello di classe a qualsiasi livello da paladino o chierico posseduto allo scopo di determinare gli effetti di incanalare energia o imposizione delle mani.

Per la fede (Str): All'8° livello, il cavaliere può far appello alla sua fede per farsi forza in combattimento. Come azione gratuita, il cavaliere può pronunciare il nome della sua divinità, ottenendo un bonus morale al tiro per colpire pari al suo modificatore di Carisma per 1 round. Inoltre, anche tutti gli alleati entro 9 metri che condividono la sua fede ricevono metà di questo bonus (minimo +1). Il cavaliere può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 12° livello ed ogni quattro livelli successivi.

Castigo (Str): Al 15° livello, il cavaliere può infliggere il castigo a quanti osano colpire un agente della sua fede. Ogni volta che un nemico sferra un attacco contro il cavaliere o un alleato adiacente devoto alla sua stessa fede, il nemico provoca un attacco di opportunità da parte del cavaliere. Il cavaliere riceve bonus morale +2 all'attacco di opportunità. Se l'attacco sferrato dal nemico era un colpo critico, il cavaliere può considerare il nemico come fosse bersaglio della sua sfida per l'attacco di opportunità. Il cavaliere può usare questa capacità una volta per round.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Convocatore

Anche se molti di quelli che si dilettano di magia arcana diventano esperti nel richiamare mostri dai lontanissimi recessi dei piani, nessuno è più specializzato del convocatore. Questo professionista delle arti arcane sviluppa uno stretto legame con un particolare esterno, noto come eidolon, che ottiene potere man mano che il convocatore diventa più competente nelle sue evocazioni. Col tempo, i due diventano legati, condividendo infine anche parte dell'anima stessa. Ma questo potere ha un prezzo: gli incantesimi e le capacità del convocatore sono limitati a causa del tempo trascorso a potenziare il potere ed esplorare la natura del suo eidolon.

Ruolo: I convocatori trascorrono molto del loro tempo ad esplorare le arti arcane a fianco dei loro eidolon. Pur possedendo potere innato, contano molto sui loro compagni eidolon nelle situazioni pericolose. Anche se un convocatore ed il suo eidolon agiscono individualmente, il loro vero potere risiede in quello che possono portare a termine insieme.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del convocatore sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte) (Int), Linguistica (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del convocatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: i convocatori sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. I convocatori sono competenti anche nelle armature leggere. Un convocatore può lanciare i suoi incantesimi da convocatore mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Come qualsiasi altro incantatore arcano, un convocatore che indossa un'armatura media o pesante o che usa uno scudo incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche. Un convocatore multiclasse incorre sempre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute da altre classi.

Incantesimi: Un convocatore lancia gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da convocatore (vedi pag. 48). Può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, presumendo che non abbia ancora usato la sua disponibilità giornaliera di incantesimi per quel livello di incantesimi.

Per imparare o lanciare un incantesimo, un convocatore deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da convocatore è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del convocatore.

Un convocatore può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 2–3. Inoltre, il convocatore ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1–3 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*).

La selezione di incantesimi di un convocatore è estremamente limitata. Un convocatore comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello di sua scelta. Man mano che sale di livello, il convocatore guadagna uno o più nuovi incantesimi, come indicato nella Tabella 2–4. (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal convocatore non è influenzato dal suo punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 2–4 sono fissi.)

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da convocatore ulteriori (8°, 11°, ecc.), un convocatore può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che già conosce. In pratica, il convocatore "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo scambiato, e deve essere almeno di un livello inferiore al più alto livello di incantesimo da convocatore che il convocatore è in grado di lanciare. Un convocatore può scambiare solamente un singolo incantesimo ad ogni dato livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna nuovi incantesimi conosciuti per livello.

Eidolon: Un convocatore comincia la propria carriera con la capacità di evocare un potente alleato esterno chiamato eidolon. L'eidolon stabilisce un legame col convocatore, che, da quel momento, può evocare un aspetto della creatura. Un eidolon ha lo stesso allineamento del convocatore che lo evoca e può parlare tutti i suoi linguaggi. Gli eidolon sono trattati come creature evocate, tranne che non possono essere rimandati indietro fino a che non vengono ridotti ad un numero di punti ferita negativi pari o superiore al loro punteggio di Costituzione. Inoltre, grazie al suo vincolo col convocatore, un eidolon può toccare e attaccare creature sotto l'effetto di *protezione dal male* ed effetti simili che prevengono il contatto con le creature evocate.

Un convocatore può evocare il suo eidolon attraverso un rituale il cui completamento richiede 1 minuto. Quando così evocato, i punti ferita dell'eidolon sono gli stessi dell'ultima volta che è stato evocato. L'unica eccezione è se l'eidolon è stato ucciso, nel qual caso ritorna con la metà dei suoi punti ferita normali. L'eidolon non guarisce naturalmente. L'eidolon rimane fino a che non viene congedato dal convocatore (con un'azione standard). Se l'eidolon viene rimandato sul suo piano nativo in caso di morte, non può essere rievocato fino al giorno seguente. L'eidolon non può essere rimandato sul suo piano nativo attraverso *dissolvi magie*, ma incantesimi come

Francesco Palazzari (order #2831428)

congedo o *esilio* funzionano normalmente. Se il convocatore è privo di sensi, addormentato o morto, il suo eidolon viene esiliato immediatamente.

L'eidolon assume la forma che il convocatore desidera. I Dadi Vita, i tiri salvezza, le abilità, i talenti e le capacità dell'eidolon sono legate al livello di classe del convocatore e avanzano quando questi avanza di livello. Inoltre, ogni eidolon riceve una riserva di punti evoluzione, in base al livello del convocatore che possono essere usati per concedere all'eidolon diverse capacità e poteri. Ogni volta che il convocatore guadagna un livello, deve decidere come sono spesi questi punti, che sono assegnati finché non guadagna un altro livello da convocatore.

L'aspetto fisico dell'eidolon dipende dal convocatore, ma sembra sempre una sorta di creatura fantastica. Questo controllo non è sufficiente a far apparire l'eidolon come una specifica creatura. L'eidolon reca una runa splendente identica a quella che appare sulla fronte del convocatore fintanto che l'eidolon è evocato. Anche se questa runa può essere nascosta attraverso metodi normali, non può essere celata con magie che cambiano l'aspetto, come *alterare se stesso* o *metamorfosi* (anche se *invisibilità* la cela finché l'incantesimo perdura).

Evoca mostri I (Mag): A partire dal 1° livello, un convocatore può lanciare *evoca mostri I* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Per utilizzare questa capacità si attinge allo stesso potere che il convocatore usa per evocare il suo eidolon. Di conseguenza, può utilizzare questa capacità solo quando il suo eidolon non è evocato. Può lanciare questo incantesimo come azione standard e le creature rimangono per 1 minuto per livello (anziché 1 round per livello). Al 3° livello, ed ogni 2 livelli successivi, il potere di questa capacità aumenta di un livello di incantesimo, permettendo di evocare creature più potenti (fino ad un massimo pari ad *evoca mostri IX* al 17° livello). Al 19° livello, questa capacità può essere usata come *portale* o come *evoca mostri IX*. Se la utilizza come *portale*, il convocatore deve spendere tutte le componenti necessarie. Un convocatore non può avere più di un incantesimo di *evoca mostri* o *portale* attivo per volta. Se questa capacità viene riutilizzata, qualsiasi *evoca mostri* o *portale* preesistente termina immediatamente. Questi incantesimi di evocazione sono considerati facenti parte della lista di incantesimi del convocatore per quel che riguarda gli oggetti a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo. Inoltre, gli utilizzi di questa capacità possono essere usati come requisiti di costruzione di qualsiasi oggetto magico creato dal convocatore, a patto che li impieghi per lanciare l'incantesimo richiesto.

Trucchetti: Un convocatore conosce alcuni trucchetti, o incantesimi di livello 0, come indicato nella Tabella 2–4 sotto "Incantesimi conosciuti". Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non consumano slot e possono essere usati di nuovo. I trucchetti preparati usando slot di altri incantesimi, come quelli soggetti a talenti di metamagia, li consumano normalmente.

Legame vitale (Sop): A partire dal 1° livello, un convocatore stabilisce uno stretto legame col suo eidolon. Ogni volta che l'eidolon subisce abbastanza danni da essere rimandato sul suo piano nativo, il convocatore può, come azione gratuita, sacrificare un qualsiasi numero di punti ferita. Ogni punto ferita così sacrificato previene 1 danno inflitto all'eidolon. Questo può impedire che l'eidolon venga rispedito sul suo piano nativo.

Inoltre, l'eidolon ed il convocatore devono rimanere entro 30 metri l'uno dall'altro affinché l'eidolon rimanga in piena forza. Se l'eidolon si trova oltre i 30 metri ma a meno di 300 metri, il totale dei punti ferita massimi e quello dei suoi punti ferita correnti vengono ridotti del 50%. Se l'eidolon si trova a più di 300 metri ma a meno di 3.000 metri, il totale dei



Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-3: Convocatore

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+0	+2	Eidolon, *evoca mostri I*, legame vitale, trucchetti	1	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Sensi del legame	2	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	*Evoca mostri II*	3	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4	Scudo alleato	3	1	—	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4	*Evoca mostri III*	4	2	—	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	Richiamo del creatore	4	3	—	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5	*Evoca mostri IV*	4	3	1	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+2	+6	Trasposizione	4	4	2	—	—	—
9°	+6/+1	+3	+3	+6	*Evoca mostri V*	5	4	3	—	—	—
10°	+7/+2	+3	+3	+7	Aspetto	5	4	3	1	—	—
11°	+8/+3	+3	+3	+7	*Evoca mostri VI*	5	4	4	2	—	—
12°	+9/+4	+4	+4	+8	Scudo alleato superiore	5	5	4	3	—	—
13°	+9/+4	+4	+4	+8	*Evoca mostri VII*	5	5	4	3	1	—
14°	+10/+5	+4	+4	+9	Per la vita	5	5	4	4	2	—
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	*Evoca mostri VIII*	5	5	5	4	3	—
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Fondere forme	5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	*Evoca mostri IX*	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Aspetto superiore	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	*Portale*	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Doppio eidolon	5	5	5	5	5	5

punti ferita massimi e quello dei suoi punti ferita correnti vengono ridotti del 75%. Se l'eidolon si trova a più di 3.000 metri, viene rimandato immediatamente sul suo piano nativo. I punti ferita correnti così persi non vengono ripristinati quando l'eidolon si riavvicina al suo convocatore, ma il suo totale di punti ferita massimi ritorna normale.

Sensi del legame (Sop): A partire dal 2° livello, un convocatore può, come azione standard, condividere i sensi del suo eidolon: gusto, olfatto, tatto, udito e vista. Può usare questa capacità un numero di round al giorno pari al suo livello da convocatore. Questo effetto non ha raggio d'azione, ma l'eidolon ed il convocatore devono essere sullo stesso piano. Il convocatore può porre fine a questo effetto come azione gratuita.

Scudo alleato (Str): Al 4° livello, ogni volta che un convocatore è entro la portata del suo eidolon, riceve bonus di scudo +2 alla sua Classe Armatura e bonus di circostanza +2 ai suoi tiri salvezza. Questi bonus non si applicano se l'eidolon è in lotta, indifeso, paralizzato, stordito o privo di sensi.

Richiamo del creatore (Sop): Al 6° livello, come azione standard, un convocatore può richiamare l'eidolon al suo fianco. Funziona come *porta dimensionale*, utilizzando il LI del convocatore. Quando usato, l'eidolon appare in uno spazio adiacente al convocatore (o il più vicino possibile se tutti gli spazi adiacenti sono occupati). Se l'eidolon è fuori dal raggio d'azione, la capacità viene sprecata. Il convocatore può usare questa capacità una volta al giorno al 6° livello, più una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre il 6°.

Trasposizione (Sop): All'8° livello, un convocatore può usare la capacità di richiamo del creatore per scambiare posizione col suo eidolon. Se questi è più grande di lui, il convocatore può apparire in uno qualsiasi dei quadretti occupati dall'eidolon. L'eidolon, se possibile, deve occupare il quadretto che era occupato dal convocatore, oppure quello più vicino possibile se non ne è in grado.

Aspetto (Sop): Al 10° livello, un convocatore può prendere fino a 2 punti evoluzione del suo eidolon per ottenere delle evoluzioni. Non può selezionare alcuna evoluzione che l'eidolon non poteva possedere, e deve anche essere in grado di soddisfarne i requisiti. Non si può selezionare nessuna evoluzione che aumenti le caratteristiche con questa capacità. Tutti i punti spesi in questo modo vengono presi dai punti evoluzione dell'eidolon (riducendo il totale disponibile per l'eidolon). Il convocatore può cambiare le evoluzioni ottenute attraverso questi punti in qualsiasi momento possa cambiare le evoluzioni dell'eidolon.

Scudo alleato superiore (Sop): Al 12° livello, ogni volta che un alleato è entro portata dell'eidolon, riceve bonus di scudo +2 alla sua Classe Armatura e bonus di circostanza +2 ai suoi tiri salvezza. Se questo alleato è il convocatore, questi bonus aumentano a +4. Questo bonus non si applica se l'eidolon è in lotta, indifeso, paralizzato, stordito o privo di sensi.

Per la vita (Sop): Al 14° livello, la vita di un convocatore è legata a quella del suo eidolon. Finché l'eidolon ha 1 o più punti ferita, il convocatore è protetto dal ferimento. Il danno in ecces-

Francesco Palazzari (order #2831428)

so che ridurrebbe il convocatore a meno di 0 punti ferita viene invece trasferito all'eidolon. Questo danno viene trasferito 1 punto alla volta, il che significa che appena l'eidolon è ridotto ad un numero negativo di punti ferita pari al suo punteggio di Costituzione, tutti i danni in eccesso rimanenti restano al convocatore. Gli effetti che provocano la morte, ma non danni, non sono influenzati da questa capacità. Questa capacità non influisce su incantesimi come *carne in pietra*, *imprigionare* e *metamorfosi funesta*, o altri incantesimi che non causano danni effettivi.

Fondere forme (Sop): Al 16° livello, come azione di round completo, un convocatore può toccare il suo eidolon e fondersi con lui. Questa trasformazione include tutto l'equipaggiamento del convocatore. Mentre è fuso in questa forma, il convocatore è protetto dai danni e non può essere bersaglio di incantesimi o effetti. Tutti gli effetti ed incantesimi che hanno attualmente come bersaglio il convocatore sono sospesi finché il convocatore non si divide dall'eidolon (anche se le durate continuano a trascorrere).

Il convocatore può lanciare incantesimi mentre è nell'eidolon prendendone il controllo durante il lancio. Qualsiasi componente materiale usata per questi incantesimi viene presa dall'equipaggiamento del convocatore, anche se sarebbe normalmente inaccessibile. Il convocatore può dirigere tutte le azioni dell'eidolon mentre è unito ad esso, può percepire attraverso i suoi sensi e può parlare attraverso la sua voce.

Il convocatore può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al suo livello da convocatore. Può porre termine a questo effetto in qualsiasi momento come azione veloce. Il convocatore emerge in un quadretto adiacente all'eidolon se possibile. Se l'eidolon viene rimandato sul suo piano nativo mentre il convocatore è unito a lui, il convocatore riemerge immediatamente, subisce 4d6 danni ed è assordato per 1 round.

Aspetto superiore (Sop): Al 18° livello, un convocatore può deviare un maggior numero di evoluzioni del suo eidolon su se stesso. Questa capacità funziona come aspetto, ma possono essere presi fino a 6 punti evoluzione. A differenza della capacità aspetto, l'eidolon perde 1 punto dalla sua riserva per le evoluzioni per ogni 2 punti (o frazioni) forniti al convocatore.

Doppio eidolon (Sop): Al 20° livello, un convocatore ed il suo eidolon condividono un legame vero e proprio. Come azione standard, il convocatore può assumere l'aspetto del suo eidolon, copiando ogni sua evoluzione, forma e capacità. I suoi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione cambiano divenendo uguali a quelli base del suo eidolon. Può scegliere che qualsiasi equipaggiamento trasporti venga assorbito dalla sua nuova forma, come per gli incantesimi della sottoscuola metamorfosi. Gli oggetti con effetti continuativi continuano a funzionare mentre sono così assorbiti. Il convocatore perde i suoi attacchi naturali e tutti i tratti razziali (eccetto capacità, linguaggi e talenti) in favore delle capacità concesse dalle evoluzioni del suo eidolon. Il convocatore mantiene tutti i suoi privilegi di classe. Può mantenere questa forma per un numero di minuti al giorno pari al suo livello da convocatore. Questa durata non deve essere consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi da 1 minuto. Il convocatore può porre termine a questo effetto come azione gratuita.

Tabella 2-4: Incantesimi Conosciuti dal Convocatore

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

Eidolon

Le caratteristiche di un eidolon sono determinate in base al livello del convocatore e dalle scelte effettuate usando i punti evoluzione. La Tabella 2–5: Statistiche Base dell'Eidolon determina la maggior parte delle statistiche base dell'eidolon. Ogni eidolon possiede una forma base che modifica queste statistiche base. Gli eidolon sono esterni al fine di determinare quali incantesimi possono avere o meno effetto su di essi.

Livello di classe: Il livello da convocatore del personaggio.

DV: Numero totale dei Dadi Vita a 10 facce (d10) che l'eidolon possiede, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione.

BAB: Il bonus di attacco base dell'eidolon, che è pari al numero dei suoi Dadi Vita. Gli eidolon non ottengono attacchi addizionali usando le loro armi naturali pur avendo un bonus di attacco base alto.

Tiri salvezza buoni/scarsi: I bonus ai tiri salvezza dell'eidolon. Un eidolon ha due tiri salvezza buoni ed uno scarso, determinati dalla forma base della creatura.

Abilità: I gradi di abilità totali dell'eidolon. Un eidolon può assegnare i gradi di abilità a qualsiasi abilità, ma deve possedere le appendici adatte ad utilizzarla. Gli eidolon con un punteggio di Intelligenza superiore al valore base modificano

Francesco Palazzari (order #2831428)

questo totale come di norma (un eidolon riceve un numero di gradi di abilità pari a 6 + il suo modificatore di Intelligenza per DV). Un eidolon non può avere più gradi in un'abilità dei suoi Dadi Vita. I gradi di abilità dell'eidolon sono fissi una volta assegnati, anche se la creatura cambia quando il convocatore guadagna un nuovo livello.

Talenti: Il numero totale di talenti posseduti da un eidolon. Gli eidolon possono scegliere qualsiasi talento per il quale sono qualificati, ma devono possedere le appendici adatte per usare alcuni talenti. I talenti dell'eidolon sono fissi una volta scelti, anche se la creatura cambia quando il convocatore guadagna un nuovo livello. Se, a causa dei cambiamenti, l'eidolon non è più qualificato per un talento, questo non ha effetto fino a che l'eidolon non si qualifica nuovamente per esso.

Bonus armatura: Il numero indicato qui è il bonus di armatura base totale dell'eidolon. Questo bonus può essere diviso in un bonus di armatura ed un bonus di armatura naturale, a discrezione del convocatore. Questo numero viene modificato dalla forma base dell'eidolon e delle scelte disponibili attraverso i punti evoluzione. Un eidolon non può indossare alcun tipo di armatura, poiché l'armatura interferisce col suo legame con il convocatore.

Bonus di For/Des: Aggiungere questo modificatore ai punteggi di Forza e Destrezza dell'eidolon, come stabilito dalla sua forma base. Le opzioni acquistabili attraverso i punti evoluzione dell'eidolon potrebbero modificare questi valori.

Punti evoluzione: Il valore indicato in questa colonna è il numero totale di punti evoluzione a disposizione dell'eidolon. I punti di questa riserva possono essere spesi in una vasta gamma di modifiche e migliorie che aggiungono nuove capacità, attacchi e poteri all'eidolon. Ogni volta che il convocatore guadagna un livello, il numero di punti in questa riserva aumenta ed il convocatore può spenderli per cambiare le capacità dell'eidolon. Queste scelte non sono fisse. Il convocatore può modificarle ogni volta che guadagna un livello (ed attraverso l'incantesimo *rimutare*).

Numero attacchi: Il numero massimo di attacchi naturali che è concesso possedere all'eidolon a questo determinato livello. Se l'eidolon è al suo massimo, non può prendere evoluzioni che concedono attacchi naturali addizionali. Ciò non include gli attacchi effettuati con armi.

Speciale: Include un numero di capacità ottenute da ogni eidolon mentre accresce il suo potere. Ognuna di queste capacità viene descritta sotto.

Aumento di caratteristica (Str): L'eidolon aggiunge +1 ad un punteggio di caratteristica.

Condividere incantesimi (Str): Il convocatore può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo eidolon (come un incantesimo di contatto a distanza), anziché su se stesso. Un convocatore può lanciare incantesimi sul suo eidolon anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo dell'eidolon (esterno). Gli incantesimi così lanciati devono provenire dalla lista di incantesimi da convocatore. Questa capacità non permette di condividere con l'eidolon capacità che non sono incantesimi, anche se funzionano come tali.

Eludere (Str): Se un eidolon è soggetto ad un attacco che di norma permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni se supera il tiro salvezza.

Eludere migliorato (Str): Se l'eidolon è soggetto ad un attacco che di norma permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni se supera il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Devozione (Str): Un eidolon riceve bonus morale +4 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Legame (Str): Un convocatore ed il suo eidolon condividono un legame che gli permette di comunicare a qualsiasi distanza (finché sono sullo stesso piano). Questa comunicazione è un'azione gratuita, che permette al convocatore di impartire ordini al suo eidolon in qualsiasi momento. Inoltre, gli oggetti magici interferiscono col legame tra convocatore ed eidolon. Di conseguenza, il convocatore ed il suo eidolon condividono gli slot di oggetti magici. Per esempio, se il convocatore sta indossando un anello, il suo eidolon non può indossarne più di uno. In caso di conflitto, gli oggetti indossati dal convocatore rimangono attivi, mentre quelli dell'eidolon diventano inattivi. Gli eidolon devono avere le appendici adatte per utilizzare un dato oggetto magico.

Multiattacco: Un eidolon guadagna Multiattacco come talento bonus (se già non lo possiede) se ha tre o più attacchi naturali. Se non possiede i tre o più attacchi naturali richiesti (o viene ridotto a meno di tre attacchi), l'eidolon riceve un secondo attacco con la sua arma naturale primaria ma con penalità –5. Se l'eidolon guadagna in un secondo momento tre o più attacchi naturali, perde questo attacco addizionale e guadagna invece Multiattacco.

Scurovisione (Str): L'eidolon ha scurovisione entro 18 metri.

Abilità degli eidolon

Le abilità seguenti sono abilità di classe per gli eidolon: Artigianato (Int), Conoscenze (piani) (Int), Furtività (Des), Intuizione (Sag), Percezione (Sag) e Raggirare (Car). Inoltre, al 1° livello il convocatore può scegliere 4 abilità aggiuntive come abilità di classe per il suo eidolon. Si noti che gli eidolon con una velocità di volare ricevono Volare (Des) come abilità di classe gratuita, anche se non ottengono questa velocità fino a qualche livello più tardi.

Forme base

Ogni eidolon possiede una di tre forme base che determinano la sua taglia, velocità, CA, attacchi e punteggi di caratteristica iniziali. Tutti gli attacchi naturali sono sferrati usando il bonus di attacco base pieno a meno che non sia indicato diversamente (come nel caso di attacchi secondari). Gli attacchi dell'eidolon aggiungono il suo modificatore di Forza al tiro

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-5: Statistiche Base dell'Eidolon

Livello classe	DV	BAB	TS buono	TS scarso	Abilità	Talenti	Bonus arm.	Bonus For/Des	Punti evoluzione	Numero att.	Speciale
1°	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	Legame, condividere incantesimi, scurovisione
2°	2	+2	+3	+0	8	1	+2	+1	4	3	Eludere
3°	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	5	3	—
4°	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	7	4	—
5°	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	8	4	Aumento di caratteristica
6°	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	9	4	Devozione
7°	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	10	4	—
8°	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	11	4	—
9°	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	13	5	Multiattacco
10°	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	14	5	Aumento di caratteristica
11°	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	15	5	—
12°	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	5	—
13°	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	17	5	—
14°	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	19	6	Eludere migliorato
15°	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	20	6	Aumento di caratteristica
16°	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	6	—
17°	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	22	6	—
18°	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	23	6	—
19°	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	25	7	—
20°	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	7	—

per i danni, a meno che non sia il suo unico attacco, nel qual caso si aggiunge una volta e mezzo il suo modificatore di Forza. Queste forme base indicano anche tutte le evoluzioni gratuite che la forma base possiede. I bonus dovuti a queste evoluzioni gratuite sono già inclusi nelle statistiche iniziali.

Altrimenti, una qualsiasi di queste forme base può essere usata per creare un eidolon Piccolo. Se l'eidolon è Piccolo, guadagna bonus +2 al suo punteggio di Destrezza. Subisce anche penalità –4 alla sua Forza e penalità –2 alla sua Costituzione. Ottiene inoltre bonus di taglia +1 alla sua CA ed ai tiri per colpire, penalità –1 ai suoi punteggi di BMC e DMC, bonus +2 alle prove di Volare, e bonus +4 alle prove di Furtività. Il danno di tutti i suoi attacchi si riduce di un grado (1d6 diventa 1d4, 1d4 diventa 1d3). Se viene effettuata questa scelta, l'eidolon può essere reso Medio ogni volta che il convocatore può cambiare la disposizione dei punti evoluzione dell'eidolon (il che causa la perdita di questi modificatori dovuti alla taglia Piccola).

Quadrupede

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 12 m; **CA** armatura naturale +2; **Tiro salvezza** Temp (buono), Rifl (buono), Vol (scarso); **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 14, Des 14, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 11; **Evoluzioni gratuite** arti (gambe) (2), morso.

Bipede

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 metri; **CA** armatura naturale +2; **Tiri salvezza** Temp (buono), Rifl (scarso), Vol (buono); **Attacco** 2 artigli (1d4); **Caratteristiche** For 16, Des 12, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 11; **Evoluzioni gratuite** arti (braccia), arti (gambe), artigli.

Serpentiforme

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 6 metri, scalare 6 metri; **CA** armatura naturale +2; **Tiri salvezza** Temp (scarso), Rifl (buono), Vol (buono); **Attacco** colpo di coda (1d6), morso (1d6); **Caratteristiche** For 12, Des 16, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 11; **Evoluzioni gratuite** coda, colpo di coda, morso, portata (morso), scalare.

Evoluzioni

Ogni eidolon riceve un certo numero di punti evoluzione che può spendere per concedere all'eidolon nuove capacità, poteri e altri miglioramenti. Queste capacità, chiamate evoluzioni, possono essere modificate ogni volta che il convocatore guadagna un nuovo livello, ma altrimenti sono fisse. Alcune evoluzioni richiedono che gli eidolon abbiano una specifica forma base o che il convocatore sia di un determinato livello prima di poter essere scelte. Certe evoluzioni concedono all'eidolon attacchi naturali aggiuntivi. Gli attacchi naturali indicati come primari vengono sferrati usando il bonus di attacco base pieno dell'eidolon ed aggiungono il suo modificatore di Forza ai tiri per i danni. Gli attacchi naturali indicati come secondari vengono sferrati usando il bonus di attacco base dell'eidolon –5 ed aggiungono metà del suo modificatore di Forza ai tiri per i danni

Francesco Palazzari (order #2831428)

(se positivo). Se l'eidolon ha solamente un attacco naturale, quest'attacco viene sferrato usando il suo bonus di attacco base pieno ed aggiunge 1-1/2 il suo modificatore di Forza ai tiri per i danni, indipendentemente dal tipo di attacco.

Le evoluzioni sono divise in base al loro costo in punti evoluzione. I punti evoluzione non possono essere risparmiati. Devono essere spesi tutti ogni volta che il convocatore guadagna un livello. Se non è indicato diversamente, ogni evoluzione può essere selezionata solamente una volta.

1 Punto Evoluzione

Le evoluzioni seguenti costano 1 punto evoluzione della riserva dell'eidolon.

Addestrato (Str): Un eidolon diventa particolarmente esperto con una specifica abilità, ottenendo bonus razziale +8 a quell'abilità. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che l'eidolon la seleziona, questa evoluzione si applica ad un'abilità diversa.

Armatura naturale migliorata (Str): Sulla pelle dell'eidolon crescono una folta pelliccia, scaglie o placche ossee, concedendogli bonus +2 all'armatura naturale. Questa evoluzione può essere presa una volta ogni cinque livelli da convocatore posseduti.

Artigli (Str): L'eidolon ha un paio di pericolosi artigli alla fine dei suoi arti, che gli concedono due attacchi con l'artiglio. Questi attacchi sono attacchi primari. Gli artigli infliggono 1d4 danni (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Gli eidolon devono avere l'evoluzione arti per prendere questa evoluzione. Questa evoluzione può essere applicata solo una volta all'evoluzione arti (gambe). Questa evoluzione può essere selezionata più volte, ma l'eidolon deve possedere un egual numero di evoluzioni arti.

Attacchi magici (Sop): L'eidolon è infuso di magia, il che gli permette di trattare tutti i suoi attacchi naturali come se fossero magici allo scopo di superare la riduzione del danno. Se il convocatore è di 10° livello o superiore, tutte le armi dell'eidolon sono trattate come avessero l'allineamento dell'eidolon allo scopo di superare la riduzione del danno.

Balzare (Str): L'eidolon ha riflessi rapidi che gli permettono di sferrare un attacco completo dopo una carica. Questa evoluzione è disponibile solamente per gli eidolon della forma base quadrupede.

Branchie (Str): L'eidolon ha le branchie e può respirare sott'acqua indefinitamente.

Cavalcatura (Str): L'eidolon ha la forma e le capacità per fungere da cavalcatura addestrata al combattimento. L'eidolon deve essere almeno una categoria di taglia più grande del suo cavaliere. Questa evoluzione è disponibile solamente per gli eidolon delle forme base quadrupede e serpentiforme.

Chele (Str): All'eidolon crescono delle grandi chele all'estremità di due dei suoi arti, concedendogli due attacchi con le chele. Questi attacchi sono attacchi secondari. Le chele infliggono 1d6 danni (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme). Gli eidolon con l'evoluzione afferrare oltre alle chele guadagnano bonus +2 alle prove di BMC effettuate per lottare. L'eidolon deve avere l'evoluzione arti (braccia) per prendere questa evoluzione. Alternativamente, l'eidolon può sostituire gli artigli della sua forma base con le chele (questo costa lo stesso 1 punto evoluzione). Questa evoluzione può essere selezionata più volte, ma l'eidolon deve possedere un egual numero di evoluzioni arti.

Coda (Str): All'eidolon cresce una lunga coda possente. Ciò gli concede bonus razziale +2 alle prove di Acrobazia effettuate per mantenere l'equilibrio su una superficie. Questa evoluzione può essere selezionata più volte.

Colpo d'ala (Str): Un eidolon impara ad usare le sue ali per colpire i nemici, ottenendo due attacchi di colpo d'ala. Questi attacchi sono attacchi secondari. L'ala infligge 1d4 danni (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). L'eidolon deve possedere l'evoluzione volare (con ali) per selezionare questa evoluzione.

Colpo di coda (Str): L'eidolon può usare la sua coda per colpire i nemici vicini, ottenendo un attacco di colpo di coda. Questo attacco è un attacco secondario. Il colpo di coda infligge 1d6 danni (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme). L'eidolon deve possedere l'evoluzione coda per prendere questa evoluzione. Questa evoluzione può essere selezionata più volte, ma l'eidolon deve possedere un egual numero di evoluzioni coda.

Danno migliorato (Str): Uno degli attacchi naturali dell'eidolon è particolarmente letale. Si seleziona una forma di attacco naturale incrementandone di un grado il tipo di dado di danno. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che l'eidolon la seleziona, questa evoluzione si applica ad una forma di attacco naturale diversa.

Fiuto (Str): Il senso dell'olfatto dell'eidolon diventa più acuto. L'eidolon ottiene la capacità speciale fiuto, che gli permette di individuare gli avversari entro 9 metri con l'olfatto. Se l'avversario è sopravento, il raggio aumenta a 18 metri; se è sottovento, il raggio diminuisce a 4,5 metri. Gli odori forti possono essere individuati al doppio del raggio normale. Fiuto non permette all'eidolon di rilevare l'esatta posizione della creatura, ma solo la sua presenza. Può individuare la direzione dell'odore con un'azione di movimento. L'eidolon può individuare la posizione della creatura se questa si trova entro 1,5 metri. L'eidolon può seguire le tracce delle creature utilizzando l'olfatto (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 300).

Morso (Str): Le fauci dell'eidolon sono piene di denti taglienti come rasoi, concedendogli un attacco di morso. Questo attacco è un attacco primario. Il morso infligge 1d6 danni (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme). Se l'eidolon ha già un attacco con il morso, questa evoluzione gli permette di sommare 1-1/2 il suo modificatore di Forza ai tiri per i danni inflitti col suo morso.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Nuotare (Str): Un eidolon guadagna mani o piedi palmati, oppure potenti pinne, che gli conferiscono una velocità di nuotare pari alla sua velocità base. Questa evoluzione non concede all'eidolon la capacità di respirare sott'acqua. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. Ogni volta che viene selezionata, la velocità di nuotare dell'eidolon aumenta di 6 metri.

Portata (Str): Uno degli attacchi dell'eidolon è in grado di colpire nemici ad una certa distanza. Si sceglie un attacco, e la portata dell'eidolon con tale attacco aumenta di 1,5 metri.

Pungiglione (Str): L'eidolon possiede un lungo aculeo alla fine della sua coda che gli concede un attacco di pungiglione. Questo attacco è un attacco primario. Il pungiglione infligge 1d4 danni (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). L'eidolon deve possedere l'evoluzione coda per prendere questa evoluzione. Questa evoluzione può essere selezionata più volte, ma l'eidolon deve possedere un egual numero di evoluzioni coda.

Resistenza (Str): La forma dell'eidolon sviluppa una resistenza ad un particolare tipo di energia, che generalmente si riflette nella fisicità del suo corpo (pelle cinerea per il fuoco, alito ghiacciato per il freddo e così via). Si sceglie un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). L'eidolon guadagna resistenza 5 contro quel tipo di energia. Questa resistenza aumenta di 5 ogni 5 livelli da convocatore posseduti, fino ad un massimo di 15 al 10° livello. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che l'eidolon la seleziona, questa evoluzione si applica ad un tipo di energia diversa.

Scalare (Str): L'eidolon diventa un scalatore provetto ed ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità base. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. Ogni volta che viene selezionata, la velocità di scalare dell'eidolon aumenta di 6 metri.

Schianto (Str): L'eidolon può sferrare un devastante attacco di schianto. Questo attacco è un attacco primario. Lo schianto infligge 1d8 danni (2d6 se Grande, 2d8 se Enorme). L'eidolon deve avere l'evoluzione arti (braccia) per prendere questa evoluzione. Altrimenti, l'eidolon può sostituire gli artigli della sua forma base con questo attacco di schianto (questo costa lo stesso 1 punto evoluzione). Questa evoluzione può essere selezionata più volte, ma l'eidolon deve possedere un egual numero di evoluzioni arti.

Spingere (Str): Un eidolon ottiene la capacità di spingere le creature con un attacco riuscito. Si sceglie un tipo di attacco naturale. Ogni volta che l'eidolon colpisce con un attacco del tipo selezionato, può tentare una prova di manovra in combattimento gratuita. Se ha successo, il bersaglio dell'attacco viene spinto a 1,5 metri dall'eidolon. Questa capacità funziona solo su creature di taglia pari o inferiore a quella dell'eidolon. Le creature spinte in questo modo non provocano attacchi di opportunità. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che l'eidolon la seleziona, questa evoluzione si applica ad un attacco naturale diverso.

Tentacolo (Str): L'eidolon possiede un lungo tentacolo sinuoso, che gli concede un attacco di tentacolo. Questo attacco è un attacco secondario. L'attacco di tentacolo infligge 1d4 danni (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Questa evoluzione può essere selezionata più volte.

Trascinare (Str): L'eidolon ottiene la capacità di trascinare le creature più vicine con un attacco riuscito. Si sceglie un tipo di attacco naturale. Ogni volta che l'eidolon colpisce con un attacco del tipo selezionato, può tentare una prova di manovra in combattimento gratuita. Se ha successo, il bersaglio dell'attacco viene trascinato 1,5 metri più vicino all'eidolon. Questa capacità funziona solo su creature di taglia pari o inferiore a quella dell'eidolon. Le creature trascinate in questo modo non provocano attacchi di opportunità. L'eidolon deve avere una portata di 3 metri o più per selezionare questa evoluzione. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che l'eidolon la seleziona, questa evoluzione si applica ad un attacco naturale diverso.

2 Punti Evoluzione

Le evoluzioni seguenti costano 2 punti evoluzione della riserva dell'eidolon.

Addestramento nelle armi (Str): L'eidolon impara ad usare un'arma, ottenendo Competenza nelle Armi Semplici come talento bonus. Se vengono spesi 2 punti evoluzione aggiuntivi, si guadagna anche competenza in tutte le armi da guerra.

Afferrare (Str): Un eidolon diventa esperto ad avvinghiare i nemici, ottenendo la capacità afferrare. Si scelga uno fra gli attacchi di artiglio, colpo di coda, morso, chele, schianto o tentacolo. Ogni volta che l'eidolon colpisce con un attacco del tipo selezionato, può tentare una prova di manovra in combattimento gratuita. Se ha successo, l'eidolon afferra il bersaglio. Questa capacità funziona solo su creature di taglia pari o inferiore a quella dell'eidolon. Gli eidolon con questa evoluzione ricevono bonus +4 alle prove di BMC effettuate per afferrare.

Arti (Str): All'eidolon cresce un paio di arti supplementari. Questi arti possono essere di due forme. Possono essere gambe, complete di piedi. Ogni paio di gambe aumenta la velocità base dell'eidolon di 3 metri. Alternativamente, possono essere delle braccia, complete di mani. L'eidolon non ottiene attacchi naturali aggiuntivi per un paio di braccia supplementari, ma può prendere altre evoluzioni che aggiungono attacchi addizionali (come artigli o schianto). Le braccia dotate di mani possono essere usate per maneggiare un'arma, se l'eidolon è competente. Questa evoluzione può essere selezionata più volte.

Attacco di energia (Sop): Gli attacchi dell'eidolon diventano carichi di energia. Si scelga un tipo di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. Tutti gli attacchi naturali dell'eidolon infliggono 1d6 danni da energia del tipo prescelto in caso di colpo riuscito. Il convocatore deve essere almeno di 5° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Aumento di caratteristica (Str): L'eidolon accresce la sua muscolatura, guadagna riflessi più veloci, ottiene un aumento dell'intelligenza, o riceve un incremento ad un'altra delle sue caratteristiche. Il punteggio di una delle caratteristiche dell'eidolon aumenta di +2. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. Può essere applicata una sola volta ad un singolo punteggio di caratteristica, più 1 volta addizionale ogni 6 livelli da convocatore posseduti.

Corno (Str): All'eidolon crescono delle corna sulla testa, concedendogli un attacco primario di corno. Il corno infligge 1d6 danni (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme).

Immunità (Sop): Il corpo dell'eidolon diventa estremamente resistente ad un tipo di energia, ottenendo l'immunità ad esso. Si scelga un tipo di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro. L'eidolon guadagna l'immunità a quel tipo di energia. Questa evoluzione può essere selezionata più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta si applica ad un tipo di energia diverso. Il convocatore deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Percezione tellurica (Str): L'eidolon diventa sensibile alle vibrazioni del suolo, ottenendo percezione tellurica entro 9 metri. Funziona come l'evoluzione percezione cieca, ma solo se sia l'eidolon che la creatura da individuare sono in contatto con il suolo. Il convocatore deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Sbilanciare (Str): Un eidolon diventa esperto nel buttare a terra i nemici col morso, ottenendo un attacco di sbilanciare. Ogni volta che l'eidolon colpisce con un attacco di morso, può tentare una prova di manovra in combattimento gratuita. Se ha successo, il bersaglio cade a terra prono. Se fallisce, l'eidolon non può essere sbilanciato a sua volta. Questa capacità funziona solo su creature di taglia pari o inferiore a quella dell'eidolon. L'eidolon deve possedere l'evoluzione morso prima di poter selezionare questa evoluzione.

Sperone (Str): All'eidolon crescono pericolosi artigli sui piedi, consentendogli di sferrare 2 attacchi di sperone contro i nemici che sta afferrando. Questi attacchi sono attacchi primari. L'eidolon riceve questi attacchi aggiuntivi ogni volta che riesce in una prova di lotta contro il bersaglio. Questi attacchi di sperone infliggono 1d4 danni (1d6 se Grande, 1d8 se Enorme). Questa evoluzione è disponibile solamente per gli eidolon della forma base quadrupede. Il convocatore deve essere almeno di 4° livello prima di poter selezionare questa evoluzione. Questa evoluzione conta come un attacco naturale al fine di determinarne il numero massimo concesso all'eidolon.

Squartare (Str): Un eidolon impara a lacerare e dilaniare le carni di quelli che attacca coi suoi artigli, ottenendo la capacità squartare. Ogni volta che l'eidolon colpisce con due attacchi di artiglio contro lo stesso bersaglio in 1 round, i suoi artigli si serrano nelle carni infliggendo danni addizionali. Questo danno è pari al danno inflitto da un attacco di artiglio più 1-1/2 il modificatore di Forza dell'eidolon. L'eidolon deve possedere l'evoluzione artigli per selezionare questa evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Stritolare (Str): Un eidolon ottiene muscoli possenti che gli permettono di schiacciare quelli con cui lotta. Ogni volta che l'eidolon riesce in una prova di lotta contro un nemico utilizzando l'evoluzione afferrare, infligge danni addizionali pari all'ammontare del danno inflitto dall'attacco usato dall'evoluzione afferrare. Questa evoluzione è disponibile solamente per gli eidolon della forma base serpentiforme.

Travolgere (Str): L'eidolon ottiene la capacità di schiacciare i suoi nemici sotto i piedi, travolgendoli. Come azione di round completo, l'eidolon può oltrepassare una creatura che sia almeno di una taglia inferiore alla sua. Funziona come la manovra in combattimento oltrepassare, ma l'eidolon non deve effettuare nessuna prova, soltanto spostarsi sopra gli avversari sul suo cammino. Le creature subiscono 1d6 danni (1d8 se Grande, 2d6 se Enorme), più 1-1/2 il modificatore di Forza dell'eidolon. I bersagli travolti possono effettuare un attacco di opportunità con penalità –4. Se un bersaglio rinuncia all'attacco di opportunità, può tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni. La CD di questo tiro salvezza è 10 + 1/2 dei DV dell'eidolon + il modificatore di Forza dell'eidolon. Un eidolon che travolge può infliggere danni ad un bersaglio solo una volta per round. Questa evoluzione è disponibile solamente per gli eidolon delle forme di base bipede o quadrupede.

Veleno (Str): L'eidolon secerne veleno tossico, ottenendo un attacco di veleno. Si sceglie un attacco di morso o pungiglione. Ogni volta che l'attacco selezionato colpisce, il bersaglio è avvelenato. **Veleno dell'eidolon**—*tipo* veleno (ferimento); *tiro salvezza* Tempra nega; *frequenza* 1/round per 4 round; *effetto* 1d4 danno a For; *cura* 1 TS. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 dei DV dell'eidolon + il modificatore di Costituzione dell'eidolon. Con altri 2 punti evoluzione, questo veleno infligge invece danni alla Costituzione. Questo veleno non può essere usato più di una volta per round. Il convocatore deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Volare (Str o Sop): All'eidolon crescono grandi ali, come quelli di un pipistrello, un uccello, un insetto o un drago concedendogli la capacità di volare. L'eidolon guadagna una velocità di volare pari alla sua velocità base. La manovrabilità dell'eidolon dipende dalla sua taglia. Gli eidolon Medi o più piccoli hanno manovrabilità buona. Quelli Grandi hanno manovrabilità media, mentre gli eidolon Enormi hanno manovrabilità scarsa. Con altri 2 punti evoluzione, l'eidolon vola grazie alla magia. Perde le ali ma la sua manovrabilità aumenta a perfetta. Volare grazie alla magia è una capacità soprannaturale. La velocità di volare dell'eidolon può essere aumentata spendendo punti evoluzione addizionali, ottenendo un aumento di 6 metri per ogni ulteriore punto speso. Il convocatore deve essere almeno di 5° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Francesco Palazzari (order #2831428)

3 Punti Evoluzione

Le evoluzioni seguenti costano 3 punti evoluzione della riserva dell'eidolon.

Inghiottire (Str): L'eidolon ottiene la capacità inghiottire, che gli permette di divorare i nemici. Se l'eidolon comincia il suo turno con una creatura in lotta contro il suo attacco di morso (vedi evoluzione afferrare), può tentare una prova di manovra in combattimento per inghiottirla. La creatura può essere fino ad una categoria di taglia più piccola dell'eidolon. Le creature ingoiate subiscono danni pari a quelli inflitti dal morso dell'eidolon ogni round più 1d6 danni contundenti. Una creatura inghiottita mantiene la condizione in lotta, ma può tentare di liberarsi con un'arma leggera tagliente o perforante. La quantità di danni necessari per liberarsi è pari a 1/10 dei punti ferita totali dell'eidolon. La Classe Armatura dell'eidolon contro questi attacchi è pari a 10 + 1/2 del suo bonus di armatura naturale. Se una creatura inghiottita si apre una via di fuga, l'eidolon non può utilizzare di nuovo questa capacità fino a quando il danno subito non è stato guarito. Alternativamente, la creatura inghiottita può tentare di sfuggire alla lotta come di norma. Il successo indica che è ritornata nella bocca dell'eidolon, dove può tentare di scappare o essere inghiottita di nuovo. Gli eidolon devono possedere l'evoluzione afferrare, abbinata ad un attacco di morso, per prendere questa evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Percezione cieca (Str): I sensi dell'eidolon diventano incredibilmente acuti, concedendogli percezione cieca entro 9 metri. Questa capacità permette all'eidolon di localizzare la posizione delle creature che non può vedere senza dovere fare una prova di Percezione, ma tali creature hanno ancora occultamento totale nei suoi confronti. La visibilità ha comunque effetto sul movimento dell'eidolon e questi perde comunque il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi di creature che non può vedere. Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Presenza terrificante (Str): L'eidolon diventa inquietante agli occhi dei suoi nemici, ottenendo la capacità presenza terrificante. L'eidolon può attivare questa capacità come parte di un'azione offensiva, come una carica o un attacco. Gli avversari entro 9 metri dall'eidolon devono superare un tiro salvezza su Volontà o sono scossi per 3d6 round. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 dei DV dell'eidolon + il modificatore di Carisma dell'eidolon. Se l'eidolon ha almeno 4 DV più di un avversario, questi diventa invece spaventato. I nemici con più DV dell'eidolon sono immuni a questo effetto. Il convocatore deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Ragnatela (Str): Un eidolon guadagna un paio di filiere, che gli concedono la capacità di tessere ragnatele. L'eidolon può utilizzare queste ragnatele per sostenere se stesso ed un'altra creatura della stessa taglia. Può lanciare la sua ragnatela, come un attacco di contatto a distanza, fino a 8 volte, intralciando una creatura al massimo di una categoria di taglia superiore all'eidolon. La ragnatela lanciata ha una gittata di 15 metri e un incremento di gittata di 3 metri. Le creature intralciate dalla ragnatela possono fuggire con una prova di Artista della Fuga o una prova di Forza (con penalità –4). La CD di queste prove è pari a 10 + 1/2 dei DV dell'eidolon + il modificatore di Costituzione dell'eidolon. Le ragnatele hanno Durezza 0 ed un numero di punti ferita pari ai Dadi Vita totali dell'eidolon. L'eidolon può scalare le proprie ragnatele alla sua velocità di scalare e può localizzare qualsiasi creatura le tocchi. L'eidolon deve possedere l'evoluzione scalare per prendere questa evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo dell'eidolon diventa resistente ai danni, concedendo riduzione del danno. Si sceglie un allineamento: buono, caotico, legale o malvagio. L'eidolon ottiene RD 5 che può essere superata da armi che posseggono l'allineamento selezionato. L'allineamento deve essere opposto ad uno degli allineamenti posseduti dall'eidolon. Al 12° livello, questa protezione può essere aumentata a RD 10 spendendo altri 2 punti evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Scavare (Str): All'eidolon crescono spessi artigli nodosi, consentendogli di muoversi attraverso la terra. L'eidolon guadagna una velocità di scavare pari a metà della sua velocità base. Si può usare questa velocità per muoversi attraverso terriccio, argilla, sabbia e terra. Il suo passaggio non lascia buchi o altri segni in superficie. Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

4 Punti Evoluzione

Le evoluzioni seguenti costano 4 punti evoluzioni della riserva dell'eidolon.

Grande (Str): L'eidolon aumenta di taglia, diventando Grande. L'eidolon guadagna bonus +8 alla Forza, bonus +4 alla Costituzione e bonus +2 all'armatura naturale. Subisce penalità –2 alla Destrezza. Questo aumento di taglia conferisce alla creatura anche penalità di taglia –1 alla CA ed ai tiri per colpire, bonus +1 ai suoi punteggi di BMC e DMC, penalità –2 alle prove di Volare e penalità –4 alle prove di Furtività. Se l'eidolon ha la forma base bipede, ottiene anche portata 3 metri. Tutte le evoluzioni portata possedute dall'eidolon si aggiungono a questo valore. L'eidolon deve essere Medio per poter scegliere questa evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Se vengono spesi 6 punti evoluzione aggiuntivi, l'eidolon diventa invece Enorme. L'eidolon guadagna bonus +16 alla Forza, bonus +8 alla Costituzione e bonus +5 all'armatura naturale. Subisce penalità –4 alla Destrezza. Questo aumento di taglia

Francesco Palazzari (order #2831428)

conferisce alla creatura anche penalità di taglia –2 alla CA ed ai tiri per colpire, bonus +2 ai suoi punteggi di BMC e DMC, portata 3 metri, penalità –4 alle prove di Volare e penalità –8 alle prove di Furtività. Se l'eidolon ha la forma di base bipede, la sua portata aumenta a 4,5 metri (3 per tutte le altre forme base). Tutte le evoluzioni portata possedute dall'eidolon si aggiungono a questo valore. Questi bonus e penalità sostituiscono quelli ottenuti diventando Grande, senza cumularsi. Il convocatore deve essere almeno di 13° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

L'evoluzione aumento di caratteristica costa il doppio del normale (4 punti evoluzione) quando incrementa i punteggi di Forza o Costituzione di un eidolon Grande o Enorme.

Guarigione rapida (Sop): Il corpo dell'eidolon ottiene la capacità di guarire molto rapidamente dalle ferite, concedendogli guarigione rapida 1. L'eidolon guarisce 1 danno per round, proprio come se guarisse naturalmente. La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento, né permette all'eidolon di far ricrescere parti del corpo perdute (o riattaccarsi parti mozzate). La guarigione rapida funziona finché l'eidolon è vivo. Questa capacità non funziona quando l'eidolon non è sullo stesso piano del suo convocatore. Questa guarigione può essere incrementata di 1 punto per round ogni 2 punti di evoluzione aggiuntivi spesi (massimo 5). Il convocatore deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Resistenza agli incantesimi (Str): L'eidolon è protetto contro la magia, ottenendo resistenza agli incantesimi. La resistenza agli incantesimi dell'eidolon è pari a 11 + il livello del convocatore. Questa resistenza agli incantesimi non si applica agli incantesimi lanciati dal convocatore. Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Soffio (Sop): L'eidolon impara ad esalare un cono o linea di energia magica, ottenendo un soffio. Si sceglie acido, elettricità, freddo o fuoco. L'eidolon può soffiare un cono di 9 metri (o una linea di 18 metri) che infligge 1d6 danni del tipo selezionato per DV posseduto. Quelli presi nel soffio possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. La CD è pari a 10 + 1/2 dei DV dell'eidolon + il modificatore di Costituzione dell'eidolon. L'eidolon può usare questa capacità 1 volta al giorno, più 1 volta al giorno addizionale spendendo 1 punto di evoluzione aggiuntivo (massimo 3/giorno). Il convocatore deve essere almeno di 9° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Vista cieca (Str): I sensi dell'eidolon si acuiscono ulteriormente, concedendogli vista cieca entro 9 metri. L'eidolon può muoversi ed attaccare normalmente, ignorando buio, invisibilità e la maggior parte delle forme di occultamento finché è in linea di effetto con il bersaglio. L'eidolon deve possedere l'evoluzione percezione cieca per prendere questa evoluzione. Il convocatore deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa evoluzione.

Incantesimi da convocatore

I convocatori hanno accesso ai seguenti incantesimi. Anche se la maggior parte di questi incantesimi si trova nel *Manuale di Gioco*, quelli contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale.

Incantesimi da convocatore di livello 0—*aprire/chiudere, fiotto acido, frastornare, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, resistenza, riparare, sigillo arcano.*

Incantesimi da convocatore di 1° livello—*allarme, armatura magica, bocca magica, caduta morbida, carico della formica*, cavalcatura, contrastare elementi, evoca mostri I, frastornare mostri, guarire eidolon inferiore*, identificare, ingrandire persone, protezione da bene/caos/legge/male, ridurre persone, ritirata rapida, saltare, sciogliere legame*, scudo, servitore inosservato, unto, ventriloquio, zanna magica.*

Incantesimi da convocatore di 2° livello—*alterare se stesso, astuzia della volpe, creare fossa*, destriero fantomatico, dissimulare, evoca eidolon*, evoca mostri II, evoca sciame, forza del toro, grazia del gatto, individuazione dei pensieri, invisibilità, lentezza, levitazione, movimenti del ragno, muro di vento, pelle coriacea, polvere luccicante, planare*, protezione dalle frecce, resistenza dell'orso, resistere all'energia, saggezza del gufo, sfocatura, sorgente evolutiva inferiore*, splendore dell'aquila, vedere invisibilità, velocità.*

Incantesimi da convocatore di 3° livello—*ancora dimensionale, anti-individuazione, cercare pensieri*, cerchio magico contro bene/caos/legge/male, charme sui mostri, creazione minore, de-evolvere*, dissolvi magie, distorsione, eroismo, evoca mostri IV, fossa con spuntoni*, guarire eidolon*, ingrandire persone di massa, invisibilità superiore, ira, localizza creatura, linguaggi, muro di fuoco, muro di ghiaccio, pelle di pietra, porta dimensionale, protezione dall'energia, respirare sott'acqua, ridurre persone di massa, scudo di fuoco, sfera acquea*, sorgente evolutiva*, tentacoli neri, volare, zanna magica superiore.*

Incantesimi da convocatore di 4° livello—*astuzia della volpe di massa, blocca mostri, congedo, contattare altri piani, creazione maggiore, evoca mostri V, forza del toro di massa, fossa acida*, giara magica, grazia del gatto di massa, inviare, legame planare inferiore, metamorfosi funesta, muro di pietra, piaga degli insetti, resistenza dell'orso di massa, richiamo purificatore*, rimutare*, saggezza del gufo di massa, segugio fedele, sorgente evolutiva superiore*, splendore dell'aquila di massa, teletrasporto, volo giornaliero.*

Incantesimi da convocatore di 5° livello—*adattamento planare*, celare, dissolvi magie superiore, eroismo superiore, esilio, evoca mostri VII, fossa affamata*, guarire eidolon superiore*, invisibilità di massa, legame planare, muro di ferro, piaga strisciante, repulsione, riflettere incantesimo, simulacro, spostamento planare, teletrasporto superiore, transizione eterea, visione del vero.*

Incantesimi da convocatore di 6° livello—*adattamento planare di massa*, antipatia, cerchio di teletrasporto, charme sui mostri di massa, dominare mostri, evoca mostri VIII, labirinto, legame, legame planare superiore, nube incendiaria, protezione dagli incantesimi, rivela locazioni, serratura dimensionale, simpatia.*

Francesco Palazzari (order #2831428)

Fattucchiere

Alcuni ottengono il potere attraverso lo studio, taluni tramite la devozione, altri attraverso il sangue, ma il fattucchiere lo ottiene dalla sua comunione con l'ignoto. Generalmente temuto ed incompreso, il fattucchiere trae la sua magia da un patto stipulato con un potere di un altro mondo. Attraverso questa comunione, usando il famiglio come tramite, il fattucchiere ottiene gli incantesimi, ma anche strane capacità note come fatture. Con il crescere del suo potere, un fattucchiere potrebbe venire a conoscere la fonte della sua magia, ma alcuni ne rimangono felicemente ignoranti. Certi hanno persino paura di quella fonte, timorosi di ciò che potrebbe essere o quali siano i suoi veri propositi.

Ruolo: Anche se molti fattucchieri sono tipi solitari che vivono ai margini della civiltà, alcuni si trovano all'interno della società, rivelandosi o restando nascosti. Gli incantesimi del fattucchiere ne fanno un esperto in più ruoli, dal veggente al guaritore, e le sue fatture gli concedono delle capacità utili in combattimento. Certi fattucchieri viaggiano in cerca di maggiori conoscenze e per migliorare la loro comprensione dei misteriosi poteri che li guidano.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del fattucchiere sono Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del fattucchiere.

Competenza nelle armi e nelle armature: I fattucchieri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo armatura o scudo. Un'armatura di qualsiasi tipo interferisce con i movimenti del fattucchiere e può provocare il fallimento degli incantesimi con componenti somatiche (vedi Incantesimi arcani e armature *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 66).

Incantesimi: Un fattucchiere lancia gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da fattucchiere (vedi pag. 56). Il fattucchiere deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per imparare o lanciare un incantesimo, un fattucchiere deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La CD per un tiro salvezza contro un incantesimo da fattucchiere è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del fattucchiere.

Un fattucchiere può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 2–6. In aggiunta, ottiene incantesimi bonus



Francesco Palazzari (order #2831428)

al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1–3 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*).

Un fattucchiere può conoscere qualsiasi numero di incantesimi. Deve scegliere e preparare in precedenza gli incantesimi dormendo per almeno 8 ore e impiegando 1 ora in comunione col suo famiglio. Mentre è in comunione, il fattucchiere decide quali incantesimi preparare.

Trucchetti: I fattucchieri possono preparare un certo numero di trucchetti, o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come indicato nella Tabella 2–6 sotto "Incantesimi al giorno". Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non consumano slot e possono essere utilizzati di nuovo. I trucchetti preparati usando slot di altri incantesimi, come quelli soggetti a talenti di metamagia, li consumano normalmente.

Fattura: I fattucchieri imparano alcuni trucchi magici, detti fatture, che concedono loro poteri o indeboliscono i nemici. Al 1° livello, un fattucchiere ottiene una fattura a sua scelta. Guadagna una fattura addizionale al 2° livello e ogni 2 livelli dopo il 2°, come indicato sulla Tabella 2–6. Un fattucchiere non può selezionare una singola fattura più di una volta.

Se non indicato diversamente, utilizzare una fattura è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Il tiro salvezza per resistere ad una fattura è pari a 10 + 1/2 livello del fattucchiere + il modificatore di Intelligenza del fattucchiere.

Avvizzimento (Sop): Il fattucchiere può maledire una creatura animale o vegetale, oppure un appezzamento di terreno, facendolo avvizzire e morire. Per far avvizzire una zona serve 1 round, durante il quale il fattucchiere ed il famiglio devono essere in contatto col bersaglio. Se usata su un appezzamento di terreno, la terra comincia ad avvizzire il giorno seguente e la settimana successiva tutte le piante nell'area muoiono. Nulla crescerà in quella zona fintanto che perdura la maledizione. Un fattucchiere può colpire un'area di raggio pari al suo livello di classe × 3 metri. Far avvizzire una creatura è un'azione standard che richiede un attacco di contatto in mischia. Se usata su una creatura di tipo animale o vegetale, la creatura guadagna la seguente maledizione: **Fattura dell'avvizzimento**—*tipo* maledizione; *tiro salvezza* Volontà nega; *frequenza* 1/giorno; *effetto* 1 danno a Cos. Entrambi i tipi di maledizione possono essere rimossi con un *rimuovi maledizione* o una magia simile, usando la CD del tiro salvezza come CD per rimuovere la maledizione. Un fattucchiere può avere attivo solo un avvizzimento alla volta. Se scaglia un'altra fattura avvizzimento, la prima termina immediatamente.

Calderone (Str): Il fattucchiere riceve Mescere Pozioni come talento bonus e bonus cognitivo +4 alle prove di Artigianato (alchimia).

Charme (Sop): Un fattucchiere può affascinare una creatura animale o umanoide entro 9 metri con gesti o parole confortanti. Ciò migliora l'atteggiamento della creatura di 1 grado, come se il fattucchiere avesse usato con successo l'abilità Diplomazia. L'effetto dura per un numero di round pari al modificatore di Intelligenza del fattucchiere. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno. All'8° livello, questo effetto migliora l'atteggiamento della creatura bersaglio di 2 gradi. Questo è un effetto di charme e di influenza mentale.

Camuffamento (Sop): Il fattucchiere può cambiare il suo aspetto per un numero di ore pari al suo livello di classe, come se stesse usando *alterare se stesso*. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 ora.

Congrega (Str): Il fattucchiere conta come una megera allo scopo di formare una congrega di megere. La congrega deve comprendere almeno una megera. Inoltre, ogni volta che il fattucchiere con questa fattura si trova entro 9 metri da un altro fattucchiere con questa fattura, può usare l'azione aiutare un altro per concedere bonus +1 al LI dell'altro fattucchiere per 1 round. Questo bonus si applica agli incantesimi del fattucchiere e a tutte le sue fatture.

Fortuna (Sop): Il fattucchiere può concedere ad una creatura entro 9 metri un po' di buona sorte per 1 round. Il bersaglio può far affidamento su questa buona sorte per 1 round, ottenendo di poter ritirare una prova di caratteristica, un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità, prendendo il risultato migliore. Deve decidere di usare questa capacità prima che venga effettuato il primo tiro. All'8° e 16° livello, la durata di questa fattura viene estesa di 1 round. Una volta che una creatura ha tratto beneficio della fattura fortuna, non può beneficiarne di nuovo per 24 ore.

Guarigione (Sop): Un fattucchiere può lenire le ferita di chi tocca. Funziona come un incantesimo *cura ferite leggere*, utilizzando il LI del fattucchiere. Una volta che una creatura ha tratto beneficio dalla fattura guarigione, non può beneficiarne di nuovo per 24 ore. Al 5° livello, questa fattura funziona come *cura ferite moderate*.

Interdizione (Sop): Un fattucchiere può usare questa fattura per lanciare un'interdizione protettiva su una creatura. La creatura protetta riceve bonus di deviazione +2 alla CA e bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Questa interdizione dura finché la creatura difesa non viene colpita o fallisce un tiro salvezza. Un fattucchiere sa quando una creatura difesa non è più protetta. Un fattucchiere può avere solo un'interdizione attiva alla volta. Se il fattucchiere utilizza di nuovo questa capacità, l'interdizione precedente termina immediatamente. Un fattucchiere non può usare questa capacità su di sé. All'8° e 16° livello, i bonus forniti da questa interdizione aumentano di +1.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-6: Fattucchiere

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Famiglio del fattucchiere, fattura, trucchetti	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Fattura	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4	Fattura	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5	Fattura	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6	Fattura	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7	Fattura, fattura maggiore	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8	Fattura	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9	Fattura	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10	Fattura	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11	Fattura, fattura superiore	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Fattura	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Linguaggi (Sop): Un fattucchiere con questa fattura può capire qualsiasi linguaggio parlato per un numero di minuti al giorno pari al suo livello, come per *comprensione dei linguaggi*. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. Al 5° livello, un fattucchiere può usare questa capacità per parlare qualsiasi linguaggio, come per *linguaggi*.

Malocchio (Sop): Il fattucchiere può insinuare il dubbio nella mente di un nemico entro 9 metri che può vedere. Il bersaglio subisce penalità –2 a CA, prove di caratteristica, tiri per colpire, tiri salvezza o prove di abilità (a scelta del fattucchiere). Questo malocchio dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Intelligenza del fattucchiere. Un tiro salvezza riuscito su Volontà riduce questa durata a 1 solo round. Questo è un effetto di influenza mentale. All'8° livello la penalità aumenta a –4.

Risata beffarda (Sop): Un fattucchiere può usare risata beffarda come azione di movimento. Qualsiasi creatura entro 9 metri che è sotto gli effetti di una fattura di agonia, charme, malocchio, fortuna o sfortuna causata dal fattucchiere vede la durata di questi effetti aumentata di 1 round.

Sfortuna (Sop): Il fattucchiere può far in modo che una creatura entro 9 metri soffra di una grave sfortuna per 1 round. Ogni volta che la creatura effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità, deve tirare due volte e prendere il risultato peggiore. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo malocchio. All'8° e 16° livello, la durata di questa fattura viene estesa di 1 round. Questa fattura, per la sua durata, influenza tutti i tiri effettuati dal bersaglio. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Sonno (Sop): Il fattucchiere può far in modo che una creatura entro 9 metri cada in un profondo sonno magico, come per l'incantesimo *sonno*. La creatura riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura si addormenta per un numero di round pari al livello del fattucchiere. Questa fattura può colpire una creatura di un qualsiasi numero di DV. La creatura non si sveglierà a causa di rumore o luce, ma altri possono svegliarla con un'azione standard. Questa fattura termina immediatamente se la creatura subisce danni. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Volo (Sop): Il fattucchiere diventa sempre più leggero man mano che acquisisce potere, ottenendo infine la capacità di volare. Il fattucchiere può usare *caduta morbida* a volontà e ottiene bonus razziale +4 alle prove di Volare. Al 3° livello, può lanciare *levitazione* una volta al giorno. Al 5° livello, può volare, come per l'incantesimo, per un numero di minuti al giorno pari al suo livello. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. La fattura affligge solo il fattucchiere.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Aggiungere Incantesimi al Famiglio di un Fattucchiere

I fattucchieri possono aggiungere nuovi incantesimi ai loro famigli attraverso molti metodi. Un fattucchiere può aggiungere nel suo famiglio solo incantesimi che appartengono alla lista di incantesimi da fattucchiere.

Incantesimi ottenuti per un nuovo livello: Il famiglio di un fattucchiere impara un certo numero di conoscenze e magie attraverso le avventure del fattucchiere. Ogni volta che un fattucchiere guadagna un livello, può aggiungere 2 incantesimi da fattucchiere alla lista di incantesimi del suo famiglio. I due incantesimi gratuiti devono essere del livello o dei livelli che il fattucchiere è in grado di lanciare.

Famiglio insegna a famiglio: Il famiglio di un fattucchiere può imparare incantesimi dal famiglio di un altro fattucchiere. Per farlo, i famigli devono trascorrere un'ora per livello dell'incantesimo in comunione l'uno con l'altro. Alla fine di questo periodo, il fattucchiere il cui famiglio ha imparato un incantesimo deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se la prova riesce, il famiglio ha imparato l'incantesimo ed il fattucchiere può utilizzarlo la prossima volta che prepara incantesimi. Se la prova fallisce, il famiglio non riesce ad imparare l'incantesimo e non può tentare di impararlo di nuovo fino a quando il fattucchiere non guadagna un altro grado in Sapienza Magica. La maggior parte dei fattucchieri chiede un incantesimo di livello pari o superiore in cambio di questo servizio. Un famiglio appartenente ad un fattucchiere morto trattiene i suoi incantesimi conosciuti solo per 24 ore: durante questo periodo è possibile costringerlo o convincerlo ad insegnare i suoi incantesimi ad altri, a discrezione del GM.

Imparare da una pergamena: Un fattucchiere può utilizzare una pergamena per insegnare al suo famiglio un nuovo incantesimo. Questo processo richiede 1 ora per livello dell'incantesimo che deve essere imparato; trascorso questo tempo la pergamena viene bruciata e le sue ceneri usate per creare uno speciale infuso o polvere consumati dal famiglio. Questo processo distrugge la pergamena. Alla fine di questo periodo, il fattucchiere deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, il processo in qualche modo va storto e l'incantesimo non viene imparato, anche se la pergamena viene consumata lo stesso.

Famiglio del fattucchiere (Str): Al 1° livello, un fattucchiere forma uno stretto legame con un famiglio, una creatura che gli insegna la sua magia e lo aiuta guidandolo lungo il suo cammino. I famigli aiutano un fattucchiere anche concedendogli bonus alle abilità, incantesimi addizionali ed assistenza in alcuni tipi di magie. Funziona come il privilegio di classe legame arcano del mago, tranne quanto indicato nella sezione Famiglio del fattucchiere a pag. 54.

Un fattucchiere deve entrare in comunione con il suo famiglio ogni giorno per preparare i suoi incantesimi. I famigli custodiscono tutti gli incantesimi che un fattucchiere conosce, e questi non può preparare un incantesimo che non sia custodito dal suo famiglio. Il famiglio di un fattucchiere comincia con tutti gli incantesimi da fattucchiere di livello 0 più 3 incantesimi di 1° livello da fattucchiere. Il fattucchiere può scegliere inoltre un numero di incantesimi addizionali di 1° livello pari al suo modificatore di Intelligenza da far custodire al suo famiglio. Ogni volta che raggiunge un nuovo livello da fattucchiere, guadagna 2 nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli che è in grado di lanciare (basati sul suo nuovo livello da fattucchiere) da aggiungere al suo famiglio. Un fattucchiere può aggiungere incantesimi addizionali al suo famiglio anche attraverso uno speciale rituale (vedi riquadro).

Fattura maggiore: A partire dal 10° livello, ed ogni due livelli successivi, un fattucchiere può scegliere una delle seguenti fatture maggiori ogni volta che potrebbe selezionare una nuova fattura.

Agonia (Sop): Con un incantamento rapido, un fattucchiere può scagliare questa fattura su una creatura entro 18 metri, causandogli un intenso dolore. Il bersaglio è nauseato per un numero di round pari al livello del fattucchiere. Un tiro salvezza riuscito su Tempra nega questo effetto. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio può tentare un nuovo tiro salvezza ogni round per porre fine a questo effetto. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Castigo (Sop): Un fattucchiere può scagliare la fattura castigo su una creatura entro 18 metri, provocando terribili ferite nelle carni del bersaglio ogni volta che infligge danno ad un'altra creatura in mischia. Quando la creatura con la fattura infligge danni in mischia, subisce immediatamente metà di quei danni (arrotondati per difetto). Questi danni superano qualsiasi resistenza, immunità o riduzione del danno che la creatura possiede. Questo effetto dura per un numero di round pari al modificatore di Intelligenza del fattucchiere. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto.

Controllare tempo atmosferico (Sop): Un fattucchiere con questa fattura può usare *controllare tempo atmosferico* una volta al giorno, ma per creare un certo tempo atmosferico bisogna trascorrere 1 ora a salmodiare, danzando e rimanendo in comunione col proprio famiglio.

Guarigione maggiore (Sop): Facendo appello a misteriosi poteri, il tocco del fattucchiere può curare anche le ferite più terribili. Funziona come *cura ferite gravi*, utilizzando il LI del fattucchiere. Una volta che una creatura ha tratto

Francesco Palazzari (order #2831428)

beneficio dalla fattura guarigione maggiore, non può beneficiarne di nuovo per 24 ore. Al 15° livello, questa fattura funziona come *cura ferite critiche*.

Incubi (Sop): Facendo appello a terribili poteri, il fattucchiere può scagliare una fattura su una creatura entro 18 metri per rendere il suo sonno tormentato da incubi terribili. Funziona come l'incantesimo *incubo* ogni volta che la creatura afflitta tenta di riposare. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio deve superare un nuovo tiro salvezza ogni sera o non può riposare.

Immagine di cera (Sop): Il fattucchiere può impiegare un'azione di round completo per creare un grezzo ed inquietante duplicato di cera di una creatura entro 9 metri che è in grado di vedere. Una volta completata l'immagine, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza su Volontà. Se fallisce il tiro salvezza, il fattucchiere ottiene un limitato controllo sulla creatura. Ogni volta che si esercita questo controllo, alla creatura è concesso un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto. Questo effetto funziona nel turno del fattucchiere e non impedisce alla creatura di agire nel suo turno. Il fattucchiere può usare l'immagine di cera un numero di volte pari al suo modificatore di Intelligenza prima che si squagli. Come azione standard, il fattucchiere può far sì che il soggetto compia una qualsiasi delle azioni seguenti: muoversi fino ad una distanza massima pari alla velocità della creatura in una direzione qualsiasi, attaccare una volta con qualsiasi arma stia impugnando (questo attacco colpisce automaticamente), gettarsi a terra o lasciar cadere qualsiasi cosa tenga in mano. Alternativamente, può spendere uno dei suoi utilizzi semplicemente per torturare il simulacro, facendo sì che la creatura diventi sia inferma che barcollante nel suo turno. Appena la creatura supera un tiro salvezza contro questo effetto, diventa immune ad esso per 24 ore. Questo è un effetto di ammaliamento (compulsione).

Occhio della megera (Sop): Un fattucchiere con questa fattura può creare un sensore magico attraverso il quale vedere. Funziona come l'incantesimo *occhio arcano*. Se il fattucchiere ha la fattura congrega, tutti gli altri fattucchieri entro 3 metri che hanno la fattura congrega possono anch'essi vedere attraverso questo sensore, sebbene solo il fattucchiere che l'ha creato ne abbia il controllo. Il fattucchiere può usare questo occhio per un numero di minuti al giorno pari al suo livello. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

Visione (Sop): Un fattucchiere con la fattura visione può concedere una sbirciata al futuro ad una creatura toccata. Concedere una visione richiede 1 minuto durante il quale il fattucchiere ed il bersaglio devono rimanere in contatto l'uno con l'altro. Dopo di che, il soggetto riceve una breve immagine del futuro, di solito non più di 1 anno dal periodo della visione, a discrezione del GM. Si tratta solo di una possibile versione del futuro, il che rende queste visioni nel migliore dei casi inattendibili. La maggior parte delle visioni è influenzata dall'allineamento del fattucchiere che le concede. Per esempio, le visioni concesse da un fattucchiere caotico malvagio mostrano spesso scene di morte e distruzione, mentre quelle di uno neutrale buono tendono a far vedere eventi od occasioni gioiosi. Una creatura non può essere sottoposta ad un'altra visione fino a che la visione corrente si è avverata o è stata sventata. Un fattucchiere non può utilizzare questa capacità su se stesso. Alle creature non consenzienti è concesso un tiro salvezza su Volontà per negarla.

Fattura superiore: A partire dal 18° livello, ed ogni due livelli successivi, un fattucchiere può scegliere una delle fatture superiori ogni volta che potrebbe selezionare una nuova fattura.

Disastro naturale (Sop): Il fattucchiere che utilizza questa fattura fa appello alle forze della natura perché si riversino su un'area devastandola. Funziona come una *tempesta di vendetta* combinata con un *terremoto* che si scatena nel secondo round d'effetto (mentre sta piovendo acido dal cielo). Un fattucchiere deve mantenere la concentrazione per la durata di questo effetto. Se viene interrotta, l'effetto termina immediatamente. Un fattucchiere può usare questa capacità una sola volta al giorno.

Latore di vita (Sop): Una volta al giorno il fattucchiere, come azione di round completo, può toccare una creatura morta e riportarla in vita. Funziona come *resurrezione*, ma non richiede alcuna componente materiale.

Maledizione mortale (Sop): Questa potente fattura afferra il cuore di una creatura, provocandone la morte in pochi istanti. Questa fattura ha un raggio di 9 metri. La creatura afflitta dalla fattura riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se fallisce questo tiro salvezza, la creatura nel primo round della fattura diventa affaticata. Nel secondo round è esausta. Nel terzo round muore, a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra. Le creature che falliscono il primo tiro salvezza ma superano il secondo restano esauste e subiscono 4d6 danni + 1 danno per livello del fattucchiere. Uccidendo il fattucchiere che ha scagliato la fattura l'effetto termina, ma una creatura affaticata o esausta resta tale. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Reincarnazione forzata (Sop): Il fattucchiere fa sì che una creatura entro 9 metri muoia e si reincarni immediatamente in un nuovo corpo. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto. Quelli che falliscono vengono uccisi e riportati immediatamente in vita attraverso l'incantesimo *reincarnazione*. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Sonno eterno (Sop): Il fattucchiere tocca una creatura, facendola sprofondare in un sonno permanente. La creatura riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se fallisce, la creatura si addormenta e non può essere svegliata. L'effetto può essere rimosso solo con un *desiderio* o una magia simile. Uccidendo il fattucchiere l'effetto termina. Il fattucchiere può usare questa capacità per avvelenare cibo o bevande, facendo sì che quelli che li ingeriscono devono superare un tiro salvezza o cadono in un sonno eterno. Si può avere soltanto una dose di questo veleno alla volta, e questa perde il suo potere dopo 1 minuto se non consumata. Che superi o meno il tiro salvezza, una creatura non può essere nuovamente bersaglio di questa fattura per 1 giorno.

Famiglio del fattucchiere

Forgiando uno strano legame con esseri innominabili, i fattucchieri ottengono i servigi di un consigliere mistico, un famiglio che li serve e rivela loro segreti sconosciuti alla maggior parte dei mortali. Un famiglio è un animale scelto dal fattucchiere affinché lo aiuti a lanciare incantesimi e gli conceda i suoi poteri speciali. Si usano le stesse regole del privilegio di classe legame arcano del mago (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 60 e 64), tranne per quanto indicato sotto. Un fattucchiere usa il suo livello da fattucchiere come livello da mago effettivo quando determina le capacità del suo famiglio. Un fattucchiere può scegliere qualsiasi famiglio disponibile per un mago oltre ai nuovi famigli presenti qui.

I livelli delle diverse classi che permettono di ottenere un famiglio si cumulano ai fini di determinare le capacità del famiglio che dipendono dal livello del fattucchiere. Se un fattucchiere possiede tali livelli, il suo famiglio usa sempre le regole del famiglio del fattucchiere, non quelle previste dalle altre classi, come maghi o stregoni con la stirpe arcana. Il famiglio di un fattucchiere custodisce solo incantesimi da fattucchiere. Tutti gli altri incantesimi sono conservati come di norma indicato nei loro privilegi di classe.

Se un famiglio muore o è perso, può essere sostituito 1 giorno dopo con uno speciale rituale che costa 500 mo per livello da fattucchiere. Per completare il rituale occorrono 8 ore. Un nuovo famiglio comincia conoscendo tutti gli incantesimi di livello 0 più 2 incantesimi di ogni livello che il fattucchiere è in grado di lanciare. Questo in aggiunta a qualsiasi incantesimo bonus conosciuto dal famiglio in base al livello del fattucchiere ed al suo patrono (vedi incantesimi del patrono).

Incantesimi custoditi: A partire dal 1° livello, il famiglio di un fattucchiere custodisce tutti gli incantesimi conosciuti dal fattucchiere. Questo non consente al famiglio di lanciarli o di usare oggetti magici ad attivazione di incantesimo o a completamento di incantesimo. A partire dal 2° livello, ed ogni due livelli successivi, il famiglio di un fattucchiere aggiunge nuovi incantesimi bonus alla lista di incantesimi del fattucchiere in base al suo patrono. Questi incantesimi sono custoditi automaticamente dal famiglio e possono essere preparati normalmente una volta ottenuti.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Se un fattucchiere è di 3° livello o superiore, il suo famiglio può trasmettere incantesimi a contatto per lui. Se il fattucchiere e il famiglio sono in contatto quando il fattucchiere lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che crea il contatto". Il famiglio può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come il fattucchiere. Come di norma, se il fattucchiere lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve. Se il fattucchiere attiva una fattura, il suo famiglio può essere usato per effettuare il tocco. Non c'è bisogno di essere in contatto col famiglio per usare questa capacità.

Nuovi famigli

Oltre ai famigli presentati in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, i fattucchieri possono selezionare uno qualsiasi degli animali seguenti come loro famiglio. I maghi e gli stregoni possono adottare questi nuovi famigli, usando le stesse regole utilizzate per qualsiasi altro famiglio.

Questi famigli si avvalgono delle statistiche presentate in *Pathfinder GdR Bestiario* (alle pagine indicate), in particolare il granchio reale (167), il millepiedi domestico (206), la piovra (piovra con l'archetipo giovane, 230), il ragno scarlatto (235), lo scorpione pungiglione verde (253) e la volpe (cane con l'archetipo giovane, 39).

Famiglio	Capacità speciale
Granchio	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di lottare
Millepiedi	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Furtività
Piovra	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Nuotare
Ragno	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Scalare
Scorpione	Il padrone guadagna bonus +2 alle prove di iniziativa
Volpe	Il padrone guadagna bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi

Incantesimi del patrono

Al 1° livello, quando un fattucchiere ottiene il famiglio, deve selezionare anche un patrono. Questo patrono è una forza vaga e misteriosa, che concede il potere al fattucchiere per ragioni che questi probabilmente non capisce completamente. Anche se queste forze non hanno bisogno

Francesco Palazzari (order #2831428)



di avere un nome, generalmente hanno influenza su una delle forze seguenti. Al 2° livello, ed ogni due livelli successivi, il patrono di un fattucchiere aggiunge nuovi incantesimi alla lista di incantesimi conosciuti di un fattucchiere. Questi incantesimi sono anche automaticamente aggiunti alla lista di incantesimi custoditi nel famiglio. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale. Gli incantesimi ottenuti dipendono dal patrono prescelto. Ogni patrono è indicato attraverso il suo tema. Spetta al GM e al fattucchiere decidere il suo nome attuale.

Acqua: 2°—*benedire l'acqua/maledire l'acqua*, 4°—*risucchio**, 6°—*respirare sott'acqua*, 8°—*controllare acqua*, 10°—*geyser**, 12°—*corpo elementale III* (solo acqua), 14°—*corpo elementale IV* (solo acqua), 16°—*manto del mare**, 18°—*tsunami**.

Agilità: 2°—*saltare*, 4°—*grazia del gatto*, 6°—*velocità*, 8°—*libertà di movimento*, 10°—*metamorfosi*, 12°—*grazia del gatto di massa*, 14°—*transizione eterea*, 16°—*forme animali*, 18°—*trasformazione*.

Animali: 2°—*charme su animali*, 4°—*parlare con gli animali*, 6°—*dominare animali*, 8°—*evoca alleato naturale IV*, 10°—*crescita animale*, 12°—*guscio antivita*, 14°—*forma ferina IV*, 16°—*forme animali*, 18°—*evoca alleato naturale IX*.

Elementi: 2°—*stretta folgorante*, 4°—*sfera infuocata*, 6°—*palla di fuoco*, 8°—*muro di ghiaccio*, 10°—*colpo infuocato*, 12°—*sfera congelante*, 14°—*vortice**, 16°—*tempesta di fuoco*, 18°—*sciame di meteore*.

Forza: 2°—*favore divino*, 4°—*forza del toro*, 6°—*arma magica superiore*, 8°—*potere divino*, 10°—*giusto potere*, 12°—*forza del toro di massa*, 14°—*forma di gigante I*, 16°—*forma di gigante II*, 18°—*trasformazione*.

Inganno: 2°—*animare corde*, 4°—*immagine speculare*, 6°—*immagine maggiore*, 8°—*terreno illusorio*, 10°—*miraggio arcano*, 12°—*fuorviare*, 14°—*inversione della gravità*, 16°—*schermo*, 18°—*fermare il tempo*.

Ombra: 2°—*immagine silenziosa*, 4°—*oscurità*, 6°—*oscurità profonda*, 8°—*ombra di una evocazione*, 10°—*ombra di una invocazione*, 12°—*camminare nelle ombre*, 14°—*ombra di una evocazione superiore*, 16°—*ombra di una invocazione superiore*, 18°—*ombre*.

Piaga: 2°—*individuazione dei non morti*, 4°—*comandare non morti*, 6°—*contagio*, 8°—*animare morti*, 10°—*parassiti giganti*, 12°—*creare non morti*, 14°—*controllare non morti*, 16°—*creare non morti superiori*, 18°—*risucchio di energia*.

Resistenza: 2°—*contrastare elementi*, 4°—*resistenza dell'orso*, 6°—*protezione dall'energia*, 8°—*immunità agli incantesimi*,

Francesco Palazzari (order #2831428)

10°—*resistenza agli incantesimi*, 12°—*resistenza dell'orso di massa*, 14°—*ristorare superiore*, 16°—*corpo di ferro*, 18°—*miracolo*.

Saggezza: 2°—*scudo della fede*, 4°—*saggezza del gufo*, 6°—*veste magica*, 8°—*globo di invulnerabilità inferiore*, 10°—*sogno*, 12°—*globo di invulnerabilità superiore*, 14°—*riflettere incantesimo*, 16°—*protezione dagli incantesimi*, 18°—*disgiunzione arcana*.

Sotterfugio: 2°—*ventriloquio*, 4°—*invisibilità*, 6°—*intermittenza*, 8°—*confusione*, 10°—*passapareti*, 12°—*immagine programmata*, 14°—*invisibilità di massa*, 16°—*trama scintillante*, 18°—*fermare il tempo*.

Trasformazione: 2°—*saltare*, 4°—*resistenza dell'orso*, 6°—*forma ferina I*, 8°—*forma ferina II*, 10°—*forma ferina III*, 12°—*forma di drago I*, 14°—*forma di drago II*, 16°—*forma di drago III*, 18°—*trasformazione*.

Incantesimi da fattucchiere

I fattucchieri guadagnano l'accesso agli incantesimi seguenti. Anche se la maggior parte di questi incantesimi si trovano nel *Manuale di Gioco*, quelli contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale.

Incantesimi da fattucchiere di livello 0—*dissanguare, frastornare, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, luci danzanti, messaggio, putrefare cibo e bevande*, riparare, resistenza, scintilla*, sigillo arcano, stabilizzare, tocco di affaticamento*.

Incantesimi da fattucchiere di 1° livello—*armatura magica, cavalcatura, charme su persone, comando, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, dono seducente*, evoca mostri I, foschia occultante, identificare, incuti paura, individuazione delle porte segrete, infliggi ferite leggere, ingrandire persone, ipnosi, lanterna danzante*, malaugurio*, mani brucianti, mascherare dweomer*, raggio di indebolimento, ridurre persone, servitore inosservato, sonno, tocco gelido*.

Incantesimi da fattucchiere di 2° livello—*alterare se stesso, banchetto di cenere*, blocca persone, cecità/sordità, cura ferite moderate, estasiare, evoca mostri II, evoca sciame, frasi nascoste*, frastornare mostri, individuazione dei pensieri, infliggi ferite moderate, levitazione, mano spettrale, nube di nebbia, percepire espressioni*, planare*, polvere luccicante, presagio, pustole del vaiolo*, ragnatela, rintocco di morte, riposo inviolato, ritarda veleno, scopri trappole, sguardo bruciante*, spaventare, status, suppurazione*, tocco di idiozia, vita falsata, vedere invisibilità, vomitare sciame*, zona di verità*.

Incantesimi da fattucchiere di 3° livello—*camminare sull'acqua, cercare pensieri*, chiaroudienza/chiaroveggenza, colpo doloroso*, condividere sensi*, coppa di polvere*, dissolvi magie, eroismo, esilio della natura*, evoca mostri III, fulmine, glifo di interdizione, ira, linguaggi, localizza oggetto, nube maleodorante, parlare con i morti, pugnale del crepuscolo*, raggio di esaurimento, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, scagliare maledizione, sigillo del serpente, sonno profondo, stella guida*, stridio*, suggestione, tempesta di nevischio, tocco del vampiro, vista arcana, volare*.

Incantesimi da fattucchiere di 4° livello—*allucinazione mortale, charme sui mostri, confusione, costrizione inferiore, creazione minore, cura ferite gravi, debilitazione, disperazione opprimente, dispetto*, divinazione, evoca mostri IV, individuazione dello scrutamento, infliggi ferite gravi, interdizione alla morte, localizza creatura, lunaticismo*, nebbia solida, neutralizza veleno, occhio arcano, paura, porta dimensionale, riparo sicuro, rivela bugie, scrutare, sonnambulismo*, stelle vagabonde*, tempesta di ghiaccio, tentacoli neri, triplice aspetto*, veleno*.

Incantesimi da fattucchiere di 5° livello— *asfissia*, bandire sembianze*, blocca mostri, colpo doloroso di massa*, contattare altri piani, creazione maggiore, cura ferite critiche, dominare persone, evoca mostri V, giara magica, inaridire, infliggi ferite critiche, legame telepatico, metamorfosi funesta, nebbia mentale, nube mortale, occhi indagatori, onde di affaticamento, regressione mentale, reincarnazione, riposo eterno*, scrigno segreto, sigillo di giustizia, simbolo di dolore, simbolo di sonno, spezzare incantamento, teletrasporto, volo giornaliero*.

Incantesimi da fattucchiere di 6° livello—*analizzare dweomer, animare oggetti, carne in pietra, cono di freddo, conoscenza delle leggende, costrizione/cerca, cura ferite leggere di massa, dissolvi magie superiore, distruggere viventi, eroismo superiore, evoca mostri VI, infliggi ferite leggere di massa, manto dei sogni*, pelle di sciame*, pietra in carne, rianimare morti, scopri il percorso, scudo involontario*, sguardo penetrante, simbolo di paura, simbolo di persuasione, suggestione di massa, suppurazione di massa*, trasformazione arcana, vigilanza e interdizione, visione del vero*.

Incantesimi da fattucchiere di 7° livello—*blocca persone di massa, catena di fulmini, controllare tempo atmosferico, cura ferite moderate di massa, demenza, evocazioni istantanee, evoca mostri VII, ferire, guarigione, infliggi ferite moderate di massa, onde di esaurimento, parola del potere accecare, porta in fase, rigenerazione, scrutare superiore, simbolo di debolezza, simbolo di stordimento, spostamento planare, teletrasporto superiore, teletrasporto degli oggetti, visione, vista arcana superiore*.

Incantesimi da fattucchiere di 8° livello—*antipatia, charme sui mostri di massa, clone, cura ferite gravi di massa, danza irresistibile, dardi tempestosi*, distruzione, esigere, evoca mostri VIII, infliggi ferite gravi di massa, intrappolare l'anima, labirinto, momento di prescienza, occhi indagatori superiore, orrido avvizzimento, parola del potere stordire, resurrezione, rivela locazioni, simbolo di demenza, simbolo di morte, simpatia, vuoto mentale*.

Incantesimi da fattucchiere di 9° livello—*asfissia di massa*, blocca mostri di massa, cerchio di teletrasporto, cura ferite critiche di massa, dominare mostri, evoca mostri IX, infliggi ferite critiche di massa, lamento della banshee, legare anima, parola del potere uccidere, previsione, proiezione astrale, rifugio, sciame elementale, tempesta di vendetta*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Inquisitore

Arcigno e deciso, l'inquisitore stana i nemici della fede, usando l'inganno e l'astuzia quando rettitudine e purezza non bastano. Anche se gli inquisitori sono devoti ad una divinità, sono al di sopra di molte delle normali regole e convenzioni della chiesa. Rispondono solo alla loro divinità ed al loro senso di giustizia e sono disposti ad adottare misure estreme per raggiungere i loro scopi.

Ruolo: Gli inquisitori tendono a spostarsi da un luogo all'altro, dando la caccia ai nemici ed indagando sulle minacce. Di conseguenza, spesso viaggiano con altri, se non altro per mascherare la loro presenza. Gli inquisitori lavorano con i membri della loro fede ogni qualvolta possibile, ma anche questi alleati non sono al di sopra del sospetto.

Allineamento: L'allineamento di un inquisitore deve essere entro un grado da quello della propria divinità, lungo l'asse di legge/caos o l'asse bene/male.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'inquisitore sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'inquisitore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un inquisitore è competente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, arco lungo, balestra a mano, balestra a ripetizione e l'arma preferita della sua divinità. È inoltre competente nelle armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Incantesimi: Un inquisitore lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da inquisitore (vedi pag. 61). Può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, presumendo che non abbia ancora esaurito la sua disponibilità giornaliera di incantesimi per quel livello di incantesimo.

Per imparare o lanciare un incantesimo, un inquisitore deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo di un inquisitore è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'inquisitore.

Un inquisitore può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 2–7. Inoltre, l'inquisitore ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1–3 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*).

La selezione di incantesimi da inquisitore è molto limitata. Un inquisitore comincia la propria carriera conoscendo 4 incantesimi di livello 0 e 2 incantesimi di 1° livello di sua scelta. Man mano che sale di livello, l'inquisitore guadagna uno o più nuovi incantesimi, come indicato nella Tabella 2–8. (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dall'inquisitore non è influenzato dal punteggio di Saggezza; i numeri sulla Tabella 2–8 sono fissi.)

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da inquisitore ulteriori (8°, 11°, eccetera), un inquisitore può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che già conosce. In pratica, l'inquisitore "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di un livello più basso del più alto livello di incantesimi da inquisitore che l'inquisitore è in grado di lanciare. L'inquisitore può scambiare solamente un singolo incantesimo ad ogni dato livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna nuovi incantesimi conosciuti per livello.

Conoscenza dei mostri (Str): L'inquisitore somma il suo modificatore di Saggezza alle prove di abilità di Conoscenze oltre a quello di Intelligenza, quando effettua prove di abilità per identificare le capacità e le debolezze delle creature.

Dominio: Come la divinità di un chierico, la divinità di un inquisitore influenza il suo allineamento, quali magie può utilizzare ed i suoi valori. Sebbene non sia vincolato ai dogmi della divinità come un chierico, un inquisitore deve lo stesso tener in gran conto queste linee guida, anche se può infrangerle se serve per il bene della fede. Un inquisitore può scegliere un dominio tra quelli appartenenti alla sua divinità. Può selezionare un dominio di allineamento solo se il suo allineamento concorda con quel dominio. Con l'approvazione del GM, un inquisitore può essere devoto ad un ideale anziché una divinità, selezionando un dominio che rappresenti la sua inclinazione personale e le sue capacità. La restrizione sui domini di allineamento si applica ugualmente.

Ogni dominio fornisce all'inquisitore dei poteri di dominio, in base al suo livello da inquisitore. Un inquisitore non guadagna gli incantesimi bonus elencati

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-7: Inquisitore

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+2	+0	+2	Conoscenza dei mostri, dominio, giudizio 1/giorno, orazioni, sguardo austero	1	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	*Individuazione dell'allineamento*, iniziativa astuta, seguire tracce	2	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Talento di squadra, tattiche solitarie	3	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Giudizio 2/giorno	3	1	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Anatema, *rivela bugie*	4	2	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Talento di squadra	4	3	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Giudizio 3/giorno	4	3	1	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Secondo giudizio	4	4	2	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Talento di squadra	5	4	3	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Giudizio 4/giorno	5	4	3	1	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Prestante	5	4	4	2	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Anatema maggiore, talento di squadra	5	5	4	3	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Giudizio 5/giorno	5	5	4	3	1	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Sfruttare debolezze	5	5	4	4	2	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Talento di squadra	5	5	5	4	3	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Giudizio 6/giorno, terzo giudizio	5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Uccisore	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Talento di squadra	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Giudizio 7/giorno	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Vero giudizio	5	5	5	5	5	5

per ogni dominio, né ottiene slot incantesimo bonus. L'inquisitore usa il suo livello come livello effettivo da chierico per determinare il potenziale e l'effetto dei suoi poteri di dominio. Se l'inquisitore ha livelli da chierico, uno dei domini che ha scelto deve essere lo stesso che ha selezionato come inquisitore. I livelli da chierico e da inquisitore si sommano per determinare poteri di dominio e capacità, ma non per gli incantesimi bonus.

Giudizio (Sop): A partire dal 1° livello, un inquisitore può pronunciare un giudizio sui suoi nemici come azione veloce. Da quando il giudizio viene pronunciato, l'inquisitore ottiene un bonus o una capacità speciale in base al tipo di giudizio emesso.

Al 1° livello, un inquisitore può usare questa capacità una volta al giorno. Al 4° livello ed ogni tre livelli successivi, l'inquisitore può usare questa capacità una volta addizionale al giorno. Una volta attivata, questa capacità dura fino al termine del combattimento, poi tutti i bonus cessano immediatamente.

L'inquisitore deve prendere parte al combattimento per guadagnare questi bonus. Se assordato, in preda al panico, paralizzato, privo di sensi, spaventato o in altro modo impossibilitato a partecipare al combattimento, la capacità non termina, ma i bonus non si riattivano fino a che non può nuovamente prendere parte al combattimento.

Quando l'inquisitore usa questa capacità, deve scegliere un tipo di giudizio da pronunciare. Come azione veloce, può cambiare questo giudizio con un altro tipo. Se l'inquisitore è malvagio, riceve bonus profani anziché sacri. Gli inquisitori neutrali devono scegliere tra bonus sacri o profani. Una volta effettuata, questa scelta non può essere modificata.

Distruzione: L'inquisitore viene investito della collera divina, ottenendo bonus sacro +1 a tutti i tiri per i danni con le armi. Questo bonus aumenta di +1 ogni tre livelli da inquisitore posseduti.

Giustizia: Questo giudizio sprona l'inquisitore a cercare giustizia, concedendogli bonus sacro +1 a tutti i tiri per colpire. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da inquisitore posseduti. Al 10° livello, questo bonus raddoppia per tutti i tiri effettuati per confermare colpi critici.

Guarigione: L'inquisitore è circondato da una luce benefica, ottenendo guarigione rapida 1. Questo fa sì che l'inquisitore recuperi 1 punto ferita ogni round finché è vivo ed il giudizio perdura. L'ammontare dei punti ferita recuperati aumenta di 1 ogni tre livelli da inquisitore posseduti.

Penetrante: Questo giudizio permette all'inquisitore di concentrarsi di più e rende i suoi incantesimi più potenti. Questo beneficio concede bonus sacro +1 alle prove

Francesco Palazzari (order #2831428)

di concentrazione e alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio. Questo bonus aumenta di +1 ogni tre livelli da inquisitore posseduti.

Protezione: L'inquisitore viene circondato da un'aura protettiva, che gli concede bonus sacro +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta di +1 ogni tre livelli da inquisitore posseduti. Al 10° livello, questo bonus raddoppia contro i tiri per confermare colpi critici effettuati contro l'inquisitore.

Punizione: Questo giudizio fa risplendere le armi dell'inquisitore di una luce divina. Le armi dell'inquisitore contano come magiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Al 6° livello, le armi dell'inquisitore contano anche come di un tipo di allineamento (bene, caos, legge o male) allo scopo di superare la riduzione del danno. Il tipo selezionato deve essere uguale ad uno degli allineamenti dell'inquisitore. Se l'inquisitore è neutrale, non riceve questo bonus. Al 10° livello, le armi dell'inquisitore contano come adamantine allo scopo di superare la riduzione del danno (ma non per ridurre la durezza).

Purezza: L'inquisitore è protetto dalla vile contaminazione dei suoi nemici, guadagnando bonus sacro +1 a tutti i tiri salvezza. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da inquisitore posseduti. Al 10° livello, il bonus viene raddoppiato contro maledizioni, malattie e veleni.

Recupero: Questo giudizio rende l'inquisitore resistente ai danni, concedendogli RD 1/magia. Questa RD aumenta di 1 ogni cinque livelli da inquisitore posseduti. Al 10° livello, questa RD cambia da magia ad un allineamento (bene, caos, legge o male) opposto a quello dell'inquisitore. Se è neutrale, l'inquisitore non riceve questo incremento.

Resistenza: L'inquisitore è schermato da un'aura tremolante, ed ottiene 2 punti di resistenza all'energia contro un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro) selezionato quando il giudizio viene dichiarato. La protezione aumenta di 2 ogni tre livelli da inquisitore posseduti.

Orazioni: Gli inquisitori conoscono alcune orazioni, o incantesimi di livello 0, come indicato nella Tabella 2–8 sotto "Incantesimi conosciuti". Questi incantesimi vengono lanciati come tutti gli altri, ma non consumano slot e possono essere utilizzati di nuovo. Le orazioni preparate usando slot di altri incantesimi, come quelli soggetti a talenti di metamagia, li consumano normalmente.

Sguardo austero (Str): Gli inquisitori sono addestrati a percepire la falsità ed intimidire i loro nemici. Un inquisitore riceve un bonus morale a tutte le prove di Intimidire e Intuizione pari alla metà del suo livello da inquisitore (minimo +1).

Individuazione dell'allineamento (Mag): A volontà, un inquisitore può usare *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge* o *individuazione del male*. Può usarne solo uno alla volta.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Iniziativa astuta (Str): Al 2° livello, un inquisitore somma il suo modificatore di Saggezza alle prove di iniziativa, oltre al suo modificatore di Destrezza.

Seguire tracce (Str): Al 2° livello, un inquisitore aggiunge metà del suo livello a tutte le prove di Sopravvivenza effettuate per seguire o identificare le tracce.

Talenti di squadra: Al 3° livello, ed ogni tre livelli successivi, l'inquisitore ottiene un talento bonus oltre a quelli guadagnati dal normale avanzamento. Questi talenti bonus devono essere tratti da quelli indicati come talenti di squadra. L'inquisitore deve soddisfare i prerequisiti per il talento bonus selezionato.

Come azione standard, l'inquisitore può scegliere di imparare un nuovo talento di squadra bonus al posto del più recente talento di squadra bonus che conosce. In pratica, l'inquisitore "perde" il talento bonus in cambio di uno nuovo. Può scambiare solamente l'ultimo talento di squadra bonus guadagnato. Ogni volta che guadagna un nuovo talento di squadra, il talento di squadra precedente diventa fisso e non può più essere cambiato. Un inquisitore può cambiare il suo talento di squadra più recente un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza.

Tattiche solitarie (Str): Al 3° livello, tutti gli alleati vengono trattati come se possedessero gli stessi talenti di squadra dell'inquisitore allo scopo di determinare se l'inquisitore ottiene un bonus dai suoi talenti di squadra. I suoi alleati non ricevono bonus da questi talenti a meno che li possiedano davvero. La posizione e le azioni degli alleati devono soddisfare lo stesso i prerequisiti indicati nel talento di squadra per ottenere il bonus previsto.

Anatema (Sop): Al 5° livello, un inquisitore può infondere in una delle sue armi la capacità speciale delle armi *anatema* come azione veloce. Bisogna selezionare un tipo di creatura quando si usa questa capacità (ed un sottotipo se il tipo di creatura prescelto è umanoide o esterno). Una volta scelto, il tipo può essere cambiato come azione veloce. Questa capacità funziona solamente mentre l'inquisitore brandisce l'arma. Se la lascia cadere o se gli viene presa, l'arma riguadagna questa capacità se torna all'inquisitore prima del termine della durata. Questa capacità dura per un numero di round al giorno pari al livello dell'inquisitore. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Rivela bugie (Mag): Al 5° livello, un inquisitore può rivelare le bugie, come per l'incantesimo *rivela bugie*, per un numero di round al giorno pari al suo livello da inquisitore. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi. Attivare questa capacità è un'azione immediata.

Secondo giudizio (Str): All'8° livello, ogni volta che un inquisitore usa la sua capacità giudizio, seleziona due giudizi diversi, anziché uno. Ciò consuma solamente un utilizzo della sua capacità giudizio. Come azione veloce, può cambiare uno di questi giudizi con un altro tipo.

Prestante (Str): All'11° livello, un inquisitore può resistere mentalmente e fisicamente a determinati attacchi. Se supera un tiro salvezza su Tempra o Volontà contro un attacco che prevede un effetto ridotto per un tiro salvezza riuscito, evita completamente tale effetto. Questa capacità può essere usata solo se l'inquisitore sta indossando un'armatura leggera, un'armatura media o se non ne indossa alcuna. Un inquisitore indifeso non ottiene i benefici di questa capacità.

Anatema maggiore (Sop): Al 12° livello, ogni volta che un inquisitore utilizza la sua capacità anatema, l'ammontare del danno bonus dell'arma contro le creature del tipo selezionato aumenta a 4d6.

Sfruttare debolezze (Str): Al 14° livello, l'inquisitore impara ad approfittare di qualsiasi occasione si presenti. Ogni volta che l'inquisitore mette a segno un colpo critico, ignora qualsiasi riduzione del danno potrebbe avere il bersaglio. Inoltre, se il bersaglio ha rigenerazione, la creatura la perde nel round successivo al colpo critico e può morire normalmente durante quel round. Le creature la cui rigenerazione funziona sempre sono immuni a questa capacità. Infine, se l'inquisitore infligge danni da energia ad una creatura con vulnerabilità a quel tipo di energia, infligge +1 danno per dado lanciato.

Terzo giudizio (Str): Al 16° livello, ogni volta che un inquisitore usa la sua capacità giudizio, seleziona tre giudizi diversi, anziché solo due. Ciò consuma solamente un utilizzo della sua capacità giudizio. Come azione veloce, può cambiare uno di questi giudizi con un altro tipo.

Uccisore (Str): Al 17° livello, un inquisitore impara a focalizzare il suo giudizio. Ogni volta che un inquisitore usa la sua capacità giudizio, deve selezionare uno dei suoi giudizi: viene considerato di 5 livelli superiore per determinare i bonus concessi da quel particolare giudizio. A differenza degli altri tipi di giudizio, il potenziamento fornito da questa capacità non può essere modificato per il resto del giudizio.

Vero giudizio (Sop): Al 20° livello, un inquisitore può pronunciare un vero giudizio contro un nemico durante il combattimento. Ogni volta che un inquisitore usa la sua capacità giudizio, l'inquisitore può invocare il vero giudizio su un nemico come azione veloce. Una volta dichiarato, l'inquisitore può sferrare un singolo attacco in mischia (o a distanza, se il nemico è entro 9 metri) contro il bersaglio. Se l'attacco va a segno, infligge danni normalmente e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra o muore. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello dell'inquisitore + il modificatore di Saggezza dell'inquisitore. Una volta che questa capacità viene usata, non può essere riutilizzata per 1d4 round.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi buoni, caotici, legali e malvagi: Un inquisitore non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se ne ha una). Gli incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo.

Ex-Inquisitori

Un inquisitore che venga corrotto o cambi allineamento scegliendone uno proibito perde tutti gli incantesimi e le capacità giudizio. Non può guadagnare ulteriori livelli come inquisitore fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Incantesimi da Inquisitore

Gli inquisitori guadagnano l'accesso agli incantesimi seguenti. Anche se la maggior parte di questi incantesimi si trova nel *Manuale di Gioco*, quelli contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale.

Incantesimi da inquisitore di livello 0—*creare acqua, dissanguare, distruggere non morti, fiotto acido, frastornare, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, marchio*, resistenza, setacciare*, stabilizzare, virtù.*

Incantesimi da inquisitore di 1° livello—*allarme, anatema, arma magica, benedire l'acqua, benedizione, bruciare legami*, colpo accurato, camuffare se stesso, comando, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, devastazione, favore divino, furia*, incuti paura, individuazione del bene/caos/legge/male, individuazione dei non morti, infliggi ferite leggere, inseguimento instancabile*, maledire l'acqua, nascondersi ai non morti, protezione da bene/caos/legge/male, rimuovi paura, ritirata rapida, santuario, scudo della fede.*

Incantesimi da inquisitore di 2° livello—*aiuto, allineamento imperscrutabile, allineare arma, ammonimento*, arma spirituale, arma stupefacente*, blocca persone, calmare emozioni, confessione*, consacrare, cura ferite moderate, dissacrare, estasiare, fiamme del fedele*, individuazione dei pensieri, infliggi ferite moderate, invisibilità, legame sacro*, lingua di miele*, linguaggi, oscurità, percepire espressioni*, requiem del fantasma*, resistenza alla corruzione*, resistenza all'energia, rimuovi paralisi, rintocco di morte, ristorare inferiore, ritarda veleno, scassinare, scopri trappole, scudo su altri, segugio*, seguire aura*, silenzio, vedere invisibilità, vento sussurrante, zona di verità.*

Incantesimi da inquisitore di 3° livello—*ancora dimensionale, anti-individuazione, arma magica superiore, bandire sembianze*, biografia del sangue*, castigo*, cercare pensieri*, cerchio magico contro bene/caos/legge/male, cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, eroismo, espellere*, estremità affilata, fermare non morti, fiamma perenne, frasi nascoste*, giusto vigore*, glifo di interdizione, infliggi ferite gravi, localizza oggetto, luce diurna, luce incandescente, occhio del cacciatore*, occulta oggetto, oscurità profonda, parlare con i morti, preghiera, proteggere i fedeli*, protezione dall'energia, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, suppurazione*, sforzi coordinati*, veste magica, vista arcana.*

Incantesimi da inquisitore di 4° livello—*blocca mostri, collera dell'ordine, condividere furia*, congedo, costrizione inferiore, cura ferite critiche, denunciare*, divinazione, influenza sacrilega, immunità agli incantesimi, individuazione dello scrutamento, infliggi ferite critiche, inseguitori instancabili*, intimorire*, inviare, invisibilità superiore, lamento del codardo*, libertà di movimento, marchio superiore*, martello del caos, neutralizza veleno, paura, pelle di pietra, pentimento forzato*, potere divino, punizione sacra, ristorare, rivela bugie, santificare armatura*, sonnambulismo*, violare armatura*.*

Incantesimi da inquisitore di 5° livello—*ammonimento di massa*, arma distruttiva, colpo infuocato, colpo riverberante*, comando superiore, comunione, costrizione/cerca, cura ferite leggere di massa, dissolvi bene/caos/legge/male, esilio, espiazione, giusto potere, infliggi ferite leggere di massa, legame telepatico, profanare, requiem del fantasma di massa*, resistenza agli incantesimi, santificare, scudo involontario*, spezzare incantamento, sigillo di giustizia, visione del vero.*

Incantesimi da inquisitore di 6° livello—*banchetto degli eroi, barriera di lame, blasfemia, cerchio di morte, conoscenza delle leggende, cura ferite moderate di massa, dettame, dissolvi magie superiore, ferire, guarigione, glifo di interdizione superiore, infliggi ferite moderate di massa, non morto a morto, parola del caos, parola sacra, proibizione, purificare*, repulsione, scopri il percorso, suppurazione di massa*.*

Tabella 2-8: Incantesimi Conosciuti dall'Inquisitore

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

Francesco Palazzari (order #2831428)

Oracolo

Anche se gli dèi hanno molti agenti, nessuno è più misterioso dell'oracolo. A questi ricettacoli divini è concesso il potere senza che lo desiderino, essendo stati scelti dalla provvidenza per maneggiare poteri che neanche loro capiscono pienamente. Diversamente da un chierico, che ottiene la sua magia attraverso la devozione ad una divinità, gli oracoli traggono forza e potere da più fonti, cioè da quelle divinità patrone che sostengono i loro ideali. Anziché adorare un'unica fonte, gli oracoli tendono a venerare tutti gli déi che condividono le loro credenze. Alcuni considerano i poteri dell'oracolo un dono, altri li vedono come una maledizione, che cambia la vita del prescelto in modi imprevedibili.

Ruolo: Gli oracoli in genere non si affiliano ad alcuna chiesa o tempio, preferendo stare da soli o con un ristretto gruppo di individui con ideali simili. Gli oracoli usano i loro incantesimi e rivelazioni per comprendere il loro mistero, che sia prendendo parte a possenti battaglie o prendendosi cura dei poveri e dei malati.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'oracolo sono Artigianato (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Inoltre, gli oracoli ricevono abilità di classe aggiuntive in funzione del loro mistero di oracolo.

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'oracolo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli oracoli sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, nelle armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre). Alcune rivelazioni dell'oracolo concedono competenze aggiuntive.

Incantesimi: Un oracolo lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da chierico (vedi pagg. 238–242 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*). Può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo. Per imparare o lanciare un incantesimo, un oracolo deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da oracolo è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dell'oracolo.

Come gli altri incantatori, un oracolo può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 2–9. Inoltre, ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1–3 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*).

A differenza degli altri incantatori divini, la selezione di incantesimi da oracolo è estremamente limitata. Un oracolo comincia la propria carriera conoscendo 4 incantesimi di livello 0 e 2 incantesimi di 1° livello di sua scelta. Man mano che sale di livello, guadagna uno o più nuovi incantesimi, come indicato nella Tabella 2–10. (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dall'oracolo non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 2–10 sono fissi.)

Oltre agli incantesimi guadagnati con l'avanzare di livello, ogni oracolo aggiunge alla sua lista di incantesimi conosciuti anche tutti gli incantesimi di cura o infliggi (gli incantesimi di cura includono tutti gli incantesimi con la parola "cura" nel nome, gli incantesmi di infliggi includono tutti gli incantesimi con "infliggi" nel nome). Questi incantesimi vengono aggiunti appena l'oracolo è in grado di lanciarli. Questa scelta va effettuata quando l'oracolo guadagna il suo primo livello e non può essere cambiata.

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni ulteriore livello pari da oracolo (6°, 8°, eccetera), un oracolo può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, l'oracolo "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato. Un oracolo può scambiare solamente un singolo incantesimo ad ogni dato livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna nuovi incantesimi conosciuti per livello. Non può scambiare incantesimi di cura o infliggi, né qualsiasi incantesimo ottenuto dal suo mistero.

A differenza di un chierico, un oracolo non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimi. Gli oracoli non hanno bisogno di avere un focus divino per lanciare gli incantesimi che indicano un focus divino (FD) come parte delle componenti.

Mistero: Ogni oracolo si affida ad un mistero divino per ottenere incantesimi e poteri. Il mistero concede anche abilità di classe addizionali e altre capacità speciali. Il mistero può rappresentare la devozione ad un ideale, le preghiere ad una divinità che ne sostiene il concetto o un richiamo innato a divenire campione di una causa. Per esempio, un oracolo col mistero delle onde potrebbe esser nato vicino al mare ed aver sentito un richiamo innato per l'adorazione degli dèi di oceani, fiumi e laghi, siano essi benigni o maligni. Indipendentemente dalla sua fonte, il mistero si manifesta in vari modi man mano che l'oracolo sale di livello. Un oracolo deve selezionare un mistero

Francesco Palazzari (order #2831428)

quando prende il suo primo livello da oracolo. Una volta effettuata, questa scelta non può essere modificata.

Al 2° livello e ogni due livelli successivi, un oracolo impara un incantesimo addizionale tratto da quelli del suo mistero. Questi incantesimi sono in aggiunta al numero di incantesimi nella Tabella 2–10. Questi incantesimi non possono essere scambiati per altri incantesimi ai livelli più alti.

Maledizione dell'oracolo (Str): Ogni oracolo è maledetto, ma questa maledizione porta tanto beneficio quanto intralcio. Questa scelta viene effettuata al 1° livello, ed una volta effettuata non può essere modificata. La maledizione dell'oracolo non può essere rimossa o dissolta senza l'aiuto di una divinità. La maledizione di un oracolo si basa sul proprio livello da oracolo più uno ogni due livelli o Dadi Vita oltre quelli da oracolo. Ogni oracolo deve scegliere una delle maledizioni seguenti.

Claudicanza: Una delle gambe è ferita in modo permanentemente, riducendo la velocità base sul terreno di 3 metri se essa è di 9 metri o più. Se la velocità base è inferiore a 9 metri, viene ridotta di 1,5 metri. La velocità non viene mai ridotta a causa dell'ingombro. Al 5° livello, l'oracolo è immune alla condizione affaticato (ma non a quella esausto). Al 10° livello, la velocità non viene mai ridotta dall'armatura. Al 15° livello, è immune alla condizione esausto.

Consunzione: Il corpo si decompone lentamente. L'oracolo subisce penalità –4 alle prove di abilità basate sul Carisma, eccetto Intimidire. Ottiene bonus di competenza +4 ai tiri salvezza contro le malattie. Al 5° livello, è immune alla condizione infermo (ma non a quella nauseato). Al 10° livello, ottiene immunità alle malattie. Al 15° livello, diventa immune alla condizione nauseato.

Infestazione: Degli spiriti malevoli seguono l'oracolo dovunque vada, causando piccoli incidenti e strani avvenimenti (come brezze inaspettate, piccoli oggetti che si muovono da soli e deboli rumori). Prendere un qualsiasi oggetto dall'equipaggiamento richiede un'azione standard, a meno che normalmente non ci voglia più tempo. Qualsiasi oggetto che lascia, cade a terra ad una distanza di 3 metri in una direzione a caso. Aggiunge *mano magica* e *suono fantasma* alla sua lista di incantesimi conosciuti. Al 5° livello, aggiunge *immagine minore* e *levitazione* alla sua lista di incantesimi conosciuti. Al 10° livello, aggiunge *telecinesi* alla sua lista di incantesimi conosciuti. Al 15° livello, aggiunge *inversione della gravità* alla sua lista di incantesimi conosciuti.

Linguaggi: In momenti di stress o di disagio l'oracolo parla in un'altra lingua. Sceglie uno dei linguaggi seguenti: Abissale, Aklo, Aquan, Auran, Celestiale, Ignan, Infernale o Terran. Quando è in combattimento, può parlare e capire solo il linguaggio selezionato. Ciò non interferisce con il lancio di incantesimi, ma si applica agli incantesimi che dipendono dal linguaggio. Ottiene il linguaggio scelto come linguaggio bonus. Al 5° livello, sceglie un linguaggio addizionale da parlare in combattimento e da aggiungere al suo elenco dei linguaggi conosciuti. Al 10° livello, può capire qualsiasi linguaggio parlato, come se fosse sotto gli effetti di *linguaggi*, anche durante il combattimento. Al 15° livello, può parlare e capire qualsiasi linguaggio ma la restrizione di linguaggio durante il combattimento permane.

Sordità: L'oracolo non può sentire e subisce tutte le penalità standard dell'essere assordato. Lancia tutti i suoi incantesimi



Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-9: Oracolo

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Maledizione dell'oracolo, mistero, rivelazione	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimo di mistero	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+1	+3	Rivelazione	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+1	+4	Incantesimo di mistero	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+1	+1	+4	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+2	+2	+5	Incantesimo di mistero	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+2	+2	+5	Rivelazione	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+2	+6	Incantesimo di mistero	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+3	+3	+6	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+7/+2	+3	+3	+7	Incantesimo di mistero	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+8/+3	+3	+3	+7	Rivelazione	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+9/+4	+4	+4	+8	Incantesimo di mistero	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+9/+4	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+10/+5	+4	+4	+9	Incantesimo di mistero	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Rivelazione	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Incantesimo di mistero	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Incantesimo di mistero	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Rivelazione	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Rivelazione finale	6	6	6	6	6	6	6	6	6

come se fossero modificati dal talento Incantesimi Silenziosi. Questo non aumenta il loro livello o tempo di lancio. Al 5° livello, ottiene bonus di competenza +3 a tutte le prove di Percezione che non contemplano l'ascolto, e la penalità all'iniziativa causata dalla sordità viene ridotta a –2. Al 10° livello, ottiene fiuto e non subisce più alcuna penalità alle prove di iniziativa a causa della sordità. Al 15° livello, ottiene percezione tellurica entro 9 metri.

Vista annebbiata: Gli occhi vengono ottenebrati, rendendogli difficile vedere. L'oracolo non riesce a vedere nulla oltre i 9 metri, ma vede come se avesse scurovisione. Al 5° livello, tale distanza aumenta a 18 metri. Al 10° livello, ottiene percezione cieca fino a 9 metri. Al 15° livello, ottiene vista cieca fino a 4,5 metri.

Orazioni: Gli oracoli conoscono alcune orazioni, o incantesimi di livello 0, come indicato nella Tabella 2–10 sotto "Incantesimi conosciuti". Questi incantesimi vengono lanciati come tutti gli altri, ma non consumano slot e possono essere utilizzati di nuovo.

Rivelazione: Al 1° livello, al 3° livello e ogni quattro livelli successivi (7°, 11° eccetera), un oracolo scopre un nuovo segreto del suo mistero ottenendo i suoi poteri e capacità. L'oracolo deve selezionare una rivelazione dall'elenco delle rivelazioni disponibili del suo mistero. Se una rivelazione viene scelta ad un livello più avanzato, l'oracolo guadagna tutte le capacità ed i bonus concessi da quella rivelazione in base al suo livello attuale. A meno che non sia indicato diversamente, attivare il potere di una rivelazione è un'azione standard.

Rivelazione finale: Al 20° livello, un oracolo apprende la rivelazione finale sul suo mistero, ottenendo i suoi stupefacenti poteri e capacità. La natura di questi bonus dipende dal mistero dell'oracolo.

Misteri

Ogni oracolo deve scegliere fra i misteri seguenti. A meno che non sia indicato diversamente, la CD dei tiri salvezza contro queste rivelazioni è pari a 10 + 1/2 livello dell'oracolo + il modificatore di Carisma dell'oracolo. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono presentati nel Capitolo 5 di questo manuale.

Battaglia

Divinità: Cayden Cailean, Gorum, Iomedae, Rovagug.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero della battaglia aggiunge Cavalcare, Conoscenze (ingegneria), Intimidire e Percezione alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *ingrandire persone* (2°), *nube di nebbia* (4°), *veste magica* (6°), *muro di fuoco* (8°), *giusto potere* (10°), *forza del toro di massa* (12°), *controllare tempo atmosferico* (14°), *terremoto* (16°), *tempesta di vendetta* (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero della battaglia può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Addestrato nelle armi (Str): Si ottiene la competenza in tutte le armi da guerra e nelle armature pesanti.

Carica sorprendente (Str): Una volta al giorno, è possibile muoversi alla propria velocità come azione immediata. Si può usare questa capacità una volta addizionale al giorno al 7° e 15° livello.

Chiarezza del campo di battaglia (Str): Una volta al giorno, come azione immediata, ogni volta che si fallisce un tiro salvezza che rende accecati, assordati, in preda al panico, paralizzati, scossi, spaventati o storditi, si può tentare un nuovo tiro salvezza, con bonus cognitivo +4 al tiro. Bisogna tenere il secondo risultato, anche se peggiore. Al 7° e 15° livello, si può usare questa capacità un'ulteriore volta al giorno.

Grido di battaglia (Str): Come azione standard, si può emettere un grido di battaglia ispiratore. Gli alleati entro 30 metri che odono il grido ottengono bonus morale +1 a prove di abilità, tiri per colpire e tiri salvezza per un numero di round pari al modificatore di Carisma dell'oracolo. Al 10° livello, questo bonus aumenta a +2. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello e ogni cinque livelli successivi.

Guaritore combattente (Sop): Ogni volta che si lancia un incantesimo di cura (un incantesimo con la parola "cura" nel nome), è possibile farlo come azione veloce, come se si usasse il talento Incantesimi Rapidi, consumando due slot incantesimo. Questo non aumenta il livello dell'incantesimo. Si può usare questa capacità una volta al giorno al 7° livello ed una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre il 7°. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Padronanza dell'arma (Str): Si selezioni un'arma nella quale si è competenti. Si ottiene Arma Focalizzata con quell'arma. All'8° livello, si guadagna Critico Migliorato con quell'arma. Al 12° livello, si ottiene Arma Focalizzata Superiore con quell'arma. Non c'è bisogno di soddisfare i prerequisiti per ricevere questi talenti.

Padronanza delle manovre (Str): Si sceglie un tipo di manovra in combattimento (vedi pagg. 340–342 di questo manuale e pagg. 209–213 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*). Quando si effettua la manovra selezionata, il proprio livello da oracolo viene trattato come fosse il bonus di attacco base al fine di determinare il proprio BMC. Al 7° livello, si ottiene il talento Migliorato (come Sbilanciare Migliorato) che concede un bonus quando si effettua quella manovra. All'11° livello, si guadagna il talento Superiore (come Sbilanciare Superiore) che concede un bonus quando si effettua quella manovra. Non c'è bisogno di soddisfare i prerequisiti per ottenere questi talenti.

Pelle di ferro (Sop): Una volta al giorno, la pelle si indurisce ed assume l'aspetto del ferro, concedendo RD 10/adamantio. Funziona come *pelle di pietra*, usando il livello da oracolo come livello dell'incantatore. Al 15° livello, si può usare questa capacità due volte al giorno. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Tabella 2-10: Incantesimi Conosciuti dall'Oracolo

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

Recupero (Str): Non si è inabili né si ottiene la condizione barcollanti se ridotti esattamente a 0 punti ferita. Al 7° livello, si guadagna Duro a Morire come talento bonus. All'11° livello, non si perde un punto ferita compiendo un'azione standard quando si è inabili. Non c'è bisogno di soddisfare i prerequisiti per ottenere il talento Duro a Morire.

Vista di guerra (Sop): Ogni volta che si tira per l'iniziativa è possibile tirare due volte e tenere uno dei risultati. Al 7° livello, è sempre possibile agire nel round di sorpresa, ma se non si riesce a notare l'imboscata, si agisce per ultimi indipendentemente dal proprio risultato di iniziativa (si agisce seguendo l'ordine normale nei round successivi). All'11° livello, è possibile tirare per l'iniziativa tre volte e tenere uno qualsiasi dei risultati.

Rivelazione finale: Al 20° livello, si diventa un avatar della battaglia. Si può effettuare un'azione di attacco completo e muoversi alla propria velocità come azione di round completo (è possibile muoversi prima o dopo gli attacchi). Quando si mette a segno un colpo critico, è possibile ignorare qualsiasi RD che il bersaglio potrebbe avere. Si ottiene bonus cognitivo +4 alla propria CA contro

Francesco Palazzari (order #2831428)

la conferma dei colpi critici a proprio danno. Se ridotti a meno di 0 punti ferita, non si muore finché il proprio totale negativo non supera il doppio del proprio punteggio di Costituzione.

Cieli

Divinità: Desna, Gozreh, Pharasma, Sarenrae.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero dei cieli aggiunge Conoscenze (arcane), Percezione, Sopravvivenza e Volare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *spruzzo colorato* (2°), *trama ipnotica* (4°), *luce diurna* (6°), *trama iridescente* (8°), *volo giornaliero* (10°), *catena di fulmini* (12°), *spruzzo prismatico* (14°), *esplosione solare* (16°), *sciame di meteore* (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero dei cieli può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Abitatore delle tenebre (Mag): Una volta al giorno, si può lanciare la propria psiche nel vuoto dello spazio per attrarre l'attenzione di un terribile essere di un altro mondo. L'abitatore delle tenebre si comporta in tutto e per tutto come se fosse stato lanciato *allucinazione mortale*. Al 17° livello, l'abitatore delle tenebre può essere percepito da più di una creatura, come se fosse stato lanciato *fatale*. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Manifestazione imponente (Sop): Le creazioni illusorie del personaggio riflettono accuratamente i misteri del cielo notturno, stupendo coloro che le vedono. Ogni creatura colpita da un incantesimo di illusione (trama) viene trattata come se il suo numero totale di Dadi Vita fosse pari al numero dei suoi Dadi Vita meno il modificatore di Carisma dell'oracolo (se positivo).

Manto di chiaro di luna (Sop): La propria comprensione innata della luna rende immuni alla licantropia. Inoltre, si può distruggere il collegamento di un licantropo con la luna con un attacco di contatto riuscito. Questa azione costringe automaticamente il licantropo nella sua forma umanoide, che deve mantenere per un numero di round pari al livello dell'oracolo. Una volta raggiunto il 5° livello, si può usare questa capacità per costringere altri all'*ira*, come per l'incantesimo. Usare questa capacità è un attacco di contatto in mischia. Si può usare questa capacità una volta al giorno al 5° livello più una volta addizionale al giorno ogni 5 livelli oltre il 5°.

Manto di stelle (Sop): Si evoca un manto di luce stellare che concede bonus di armatura +4. Al 7° livello ed ogni quattro livelli successivi, questo bonus aumenta di +2. Al 13° livello, questa armatura concede RD 5/tagliente. Si può usare questo manto per 1 ora per livello da oracolo al giorno. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 ora.

Mappa celeste (Str): Le proprie copiose annotazioni contengono un modello del cielo notturno rappresentato con schizzi artistici e formule matematiche ed arcane. Una volta al giorno, è possibile trascorrere 10 minuti contemplando la propria mappa celeste per ottenere i benefici dell'incantesimo *comunione*. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Ponte di chiaro di luna (Sop): Si evoca un ponte fatto di brillante chiaro di luna. La campata larga 3 metri tocca terra in un punto adiacente alla propria posizione. Da quel punto può estendersi in qualsiasi direzione per 3 metri per livello dell'oracolo. Il passaggio scompare quando lo si è attraversato o dopo 24 ore, a seconda di cosa avvenga prima. Si può evocare un ponte di chiaro di luna per un numero di volte al giorno pari al proprio bonus di Carisma. Se il ponte viene attaccato, viene considerato come un *muro di forza*.

Richiamo dei cieli (Sop): La connessione con i cieli è così forte che i propri piedi toccano appena il suolo. Al 1° livello, non si lasciano più tracce. Al 5° livello, ci si può librare a 15 centimetri dal suolo o da superfici liquide, come se si stesse levitando. Al 10° livello, si ottiene la capacità di *volare*, come per l'incantesimo, per un numero di minuti al giorno pari al proprio livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

Spruzzo di stelle cadenti (Sop): Come azione standard, si può sprigionare una sfera di energia che scoppia in un'esplosione di 1,5 metri di raggio infliggendo 1d4 danni da fuoco per livello. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi dimezza questo danno. Questo attacco ha un raggio di azione di 18 metri. Si può sprigionare una sfera esplosiva al giorno, più una sfera aggiuntiva al giorno al 5° livello e ogni 5 livelli successivi. Si può sprigionare più di una sfera alla volta, ma le creature coinvolte in più di un'esplosione simultanea subiscono il danno una sola volta.

Stella guida (Sop): Si può determinare la propria esatta posizione guardando il cielo notturno. Quando si vede il cielo serale, è possibile aggiungere il proprio modificatore di Carisma oltre a quello di Saggezza a tutte le prove basate sulla Saggezza. Inoltre, una volta per notte mentre si all'aperto, è possibile lanciare un incantesimo come se fosse stato modificato dai talenti Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Potenziati o Incantesimi Silenziosi senza aumentarne il tempo di lancio o il livello.

Vuoto interstellare (Sop): Si fa appello alle gelide profondità dello spazio esterno per suscitare un freddo terribile nei nemici. Come azione standard, un bersaglio entro 9 metri viene coperto da una cappa di vuoto e subisce 1d6 danni da freddo per livello. Un tiro salvezza su Tempra riuscito dimezza questo danno. Al 10° livello, i nemici che falliscono il loro tiro salvezza sono affaticati. Al 15° livello, le creature che falliscono il loro tiro salvezza sono esauste e stordite per 1 round. Si può usare questa capacità una volta al giorno più una volta addizionale al 10° livello.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Rivelazione finale: Al 20° livello, il proprio rapporto coi cieli concede la perfetta armonia con l'universo. Si riceve un bonus a tutti i tiri salvezza pari al proprio modificatore di Carisma. Ci si stabilizza automaticamente se si finisce sotto 0 punti ferita, si è immuni agli effetti di paura e si confermano automaticamente tutti i colpi critici. In caso di morte, si rinasce dopo 3 giorni sotto forma di un bambino delle stelle che cresce nel corso di 7 giorni (va trattato come per l'incantesimo *reincarnazione*).

Fiamma

Divinità: Asmodeus, Sarenrae.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero della fiamma aggiunge Acrobazia, Intimidire, Intrattenere e Scalare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *mani brucianti* (2°), *resistere all'energia* (4°), *palla di fuoco* (6°), *muro di fuoco* (8°), *evoca mostri V* (solo elementali del fuoco, 10°), *semi di fuoco* (12°), *tempesta di fuoco* (14°), *nube incendiaria* (16°), *corpo infuocato** (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero della fiamma può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Ali di fuoco (Sop): Come azione veloce, si può manifestare un paio d'ali ardenti che concedono una velocità di volare di 18 metri con manovrabilità media. Si possono usare queste ali per 1 minuto per livello dell'oracolo al giorno. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi 1 minuto. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Aura bruciante (Sop): Come azione veloce, si possono provocare ondate di calore che si irradiano dal proprio corpo. Questo calore infligge 1d4 danni da fuoco ogni due livelli da oracolo (minimo 1d4) a tutte le creature entro 3 metri. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza il danno. Inoltre, la propria sagoma tremola ed è sfocata, concedendo il 20% di occultamento fino al prossimo turno. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi.

Danza della cenere (Str): La propria velocità base aumenta di +3 metri. Al 5° livello, si ottiene Passo Leggero come talento bonus. Al 10° livello, si riceve Passo Acrobatico come talento bonus. Non c'è bisogno di soddisfare i prerequisiti per ottenere questi talenti. Gli oracoli con la maledizione della claudicanza non possono selezionare questa rivelazione.

Forma di fiamma (Sop): Come azione standard, si può assumere la forma di un elementale del fuoco Piccolo, come per *corpo elementale I*. Al 9° livello, si può assumere la forma di un elementale del fuoco Medio, come per *corpo elementale II*. All'11° livello, si può assumere la forma di un elementale del fuoco Grande, come per *corpo elementale III*. Al 13° livello, si può assumere la forma di un elementale del fuoco Enorme, come per *corpo elementale IV*. Si può usare questa capacità una volta al giorno, ma la sua durata è 1 ora/livello. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Magia bruciante (Sop): Ogni volta che una creatura fallisce un tiro salvezza e subisce danni da fuoco da uno degli incantesimi dell'oracolo, prende fuoco. Questo fuoco infligge 1 danno da fuoco per livello dell'incantesimo all'inizio del turno della creatura che brucia. Il fuoco dura per 1d4 round, ma può essere estinto come azione di movimento se la creatura supera un tiro salvezza su Riflessi (usando la CD dell'incantesimo). Bagnare la creatura con acqua come azione standard concede bonus +2 a questo tiro salvezza, mentre immergerla in acqua estingue il fuoco. Gli incantesimi che non permettono un tiro salvezza non fanno prendere fuoco alla creatura.

Pelle fusa (Str): Si ottiene resistenza al fuoco 5. Questa resistenza aumenta a 10 al 5° livello e a 20 all'11° livello. Al 17° livello, si guadagna immunità al fuoco.

Sguardo di fiamme (Sop): Si può vedere attraverso fuoco, nebbia e fumo senza penalità finché c'è abbastanza luce da permettere di vedere normalmente. Al 7° livello, si può guardare attraverso qualsiasi fonte di fiamme entro 3 metri per livello dell'oracolo, come se si stesse usando *chiaroveggenza*. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo, ma questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Soffio infuocato (Sop): Come azione standard, si può emettere un cono di fuoco di 4,5 metri dalla bocca. Questo fuoco infligge 1d4 danni da fuoco per livello. Superare un tiro salvezza su Riflessi dimezza questo danno. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tempesta di fiamme (Sop): Come azione standard, si può provocare un'eruzione di fuoco tutt'intorno. Si può creare un cubo di fuoco per livello dell'oracolo di 3 metri di spigolo. Questi cubi possono essere posizionati in qualsiasi modo si desideri, ma ogni cubo deve essere adiacente ad un altro ed uno deve essere adiacente all'oracolo. Qualsiasi creatura all'interno di questi cubi subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell'oracolo, e riceve un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. Questo fuoco dura per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma. Si può usare questa capacità una volta al giorno. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Tocco della fiamma (Sop): Come azione standard, si può sferrare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni da fuoco +1 danno ogni due livelli da oracolo posseduti. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma. All'11° livello, qualsiasi arma impugnata viene trattata come un'arma *infuocata*.

Rivelazione finale: Al 20° livello, si diventa padroni del fuoco. È possibile applicare uno qualsiasi dei talenti se-

Francesco Palazzari (order #2831428)

guenti a qualsiasi incantesimo di fuoco che si è in grado di lanciare senza aumentarne livello o tempo di lancio: Incantesimi Estesi, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Immobili o Incantesimi Silenziosi. Non c'è bisogno di soddisfare i prerequisiti per ricevere questi talenti.

Natura

Divinità: Erastil, Gozreh.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero della natura aggiunge Cavalcare, Conoscenze (natura), Nuotare, Scalare, Sopravvivenza e Volare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *charme su animali* (2°), *pelle coriacea* (4°), *parlare con i vegetali* (6°), *boschetto del riposo** (8°), *risveglio* (10°), *pietre parlanti* (12°), *piaga strisciante* (14°), *forme animali* (16°), *onda del mondo** (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero della natura può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Amico degli animali (Str): Si aggiungono tutti gli incantesimi di *evoca alleato naturale* alla propria lista di incantesimi. Bisogna ancora selezionare questi incantesimi utilizzando le disponibilità giornaliere degli incantesimi conosciuti. Gli animali entro 9 metri dall'oracolo ricevono un bonus a tutti i tiri salvezza pari al suo modificatore di Carisma.

Divinazione naturale (Str): Si possono leggere le viscere di un animale o un umanoide appena ucciso per ottenere un bonus cognitivo pari al proprio modificatore di Carisma ad un tiro salvezza. Alternativamente, osservando ed interpretando il volo degli uccelli, si può applicare bonus di competenza +10 a qualsiasi prova di abilità. Infine, interpretando le peculiarità del terriccio o della pietra, od osservando il comportamento della sabbia gettata nel vento, si guadagna bonus cognitivo +4 ad una prova di iniziativa. Questi bonus devono essere usati durante le successive 24 ore e si deve dichiarare l'utilizzo del bonus prima che la prova o il tiro salvezza vengano effettuati. Effettuare una divinazione naturale richiede 10 minuti. Si può usare la divinazione naturale (in qualsiasi combinazione) una volta al giorno più una volta addizionale al giorno ogni 4 livelli da oracolo posseduti.

Legame con la cavalcatura (Sop): Si ottiene il servizio di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e fedele. La creatura deve essere una di quelle che si è in grado di cavalcare e appropriata come cavalcatura. Un oracolo Medio può selezionare un cammello o un cavallo. Un oracolo Piccolo può scegliere un pony o lupo, ma può selezionare anche un cinghiale o un cane se è almeno di 4° livello. Questa cavalcatura funziona come il compagno animale di un druido, utilizzando il livello da oracolo come il livello effettivo da druido. Queste cavalcature hanno un punteggio di Intelligenza di almeno 6.

Legame trascendentale (Sop): Si diventa tanto in sintonia con lo spirito comune condiviso da tutte le cose viventi da poterlo usare per comunicare con gli alleati. Si può comunicare coi propri alleati per un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo come se si stesse usando *legame telepatico*. Si può designare come alleati un numero di creature pari al proprio modificatore di Carisma. Designare una creatura è un'azione standard che richiede un contatto. Al 10° livello, si può usare questo legame per lanciare una volta al giorno un incantesimo a contatto su un alleato designato.

Parlare con gli animali (Str): Si sceglie una specifica specie animale (aquila, volpe, cane e così via). Si ottiene la capacità di parlare con quel tipo di animale come se si fosse sotto gli effetti di *parlare con gli animali*. Si guadagna la capacità di comunicare con una specie animale addizionale ogni 3 livelli da oracolo posseduti.

Prosciuga vita (Sop): Si può risucchiare la forza vitale dai corpi dei nemici ed incanalarla dentro di sé. Come azione standard, si può prosciugare l'essenza vitale da un bersaglio vivente entro 9 metri. Il bersaglio subisce 1d6 danni ogni due livelli da oracolo posseduti (massimo 10d6). Si guadagnano punti ferita temporanei pari al danno inflitto. Non è possibile guadagnare più punti ferita di quanti ne possieda il bersaglio + il suo punteggio di Costituzione (sufficiente per uccidere il soggetto). I punti ferita temporanei durano per un numero di ore pari al proprio modificatore di Carisma. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Tempra per dimezzare il danno (ed i punti ferita temporanei concessi). Si può usare questa capacità una volta al giorno al 7° livello, più una volta addizionale al giorno ogni 4 livelli posseduti oltre il 7°. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Scindere oggetto (Mag): All'11° livello, si ottiene la capacità di scindere un oggetto non vivente nelle sue componenti base, essenzialmente annullando l'operato dell'artefice e rendendo l'oggetto una pila di materie grezze naturali. Questo effetto funziona come l'incantesimo *metamorfosi suprema*, colpendo oggetti non viventi sia magici che non. La durata è sempre permanente. Diversamente da *metamorfosi suprema*, non si può usare per simulare gli effetti di altri incantesimi. Gli oggetti sottoposti a questo effetto ricevono un tiro salvezza per negare questo effetto. Gli oggetti magici ottengono un bonus di circostanza a questo tiro salvezza pari a +1 ogni 5.000 mo di valore dell'oggetto. Si può usare scindere oggetto un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Carisma.

Spirito della natura (Sop): Quando in ambienti naturali si viene ridotti a punti ferita negativi, ci si stabilizza automaticamente. Al 5° livello, si ottiene guarigione rapida 1 per 1d4 round quando ridotti a punti ferita negativi. Al 10° livello, questa capacità funziona ovunque, anche in regni civilizzati o completamente artificiali. Al 15° livello, si ottiene guarigione rapida 3 per 1d4 round quando ridotti a punti ferita negativi.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Sussurro della natura (Str): Si è diventati così in sintonia con i sussurri del mondo naturale, dal gracchiare delle rane al gemito dei grandi massi, da esserne costantemente circondati ottenendo una consapevolezza soprannaturale del pericolo. Si può aggiungere il proprio modificatore di Carisma, anziché di Destrezza, alla propria Classe Armatura e DMC. Qualsiasi condizione che causerebbe la perdita del proprio modificatore di Destrezza alla Classe Armatura causa la perdita del modificatore di Carisma alla Classe Armatura.

Tocco erosivo (Sop): Come attacco di contatto in mischia, si possono infliggere 1d6 danni per livello ad oggetti o strutture. Se usato contro un oggetto in possesso di un'altra creatura, bisogna trattare questo attacco come una manovra in combattimento di spezzare. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno ogni 3 livelli da oracolo posseduti.

Rivelazione finale: Al 20° livello, si scoprono i segreti intrinseci della vita stessa, ottenendo un incredibile controllo del proprio corpo. Una volta al giorno, ci si può circondare con un bozzolo organico come azione di round completo. Quando nel bozzolo, si viene considerati indifesi. Otto ore più tardi, si riemerge con il proprio tipo cambiato in animale, umanoide o vegetale, ottenendo tratti fisici esteriori come appropriato (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Questo cambiamento non altera i propri Dadi Vita, punti ferita, tiri salvezza, gradi di abilità, abilità di classe o competenze. Ogni volta che viene effettuata la trasformazione si viene purificati da tutti i veleni o le malattie, riportati a punti ferita pieni e guariti da ogni danno di caratteristica. Si deve selezionare un nuovo tipo ogni volta che si effettua la trasformazione.

Onde

Divinità: Gozreh, Pharasma.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero delle onde aggiunge Acrobazia, Artista della Fuga, Conoscenze (natura) e Nuotare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *tocco del mare** (2°), *risucchio** (4°), *respirare sott'acqua* (6°), *muro di ghiaccio* (8°), *geyser** (10°), *forma fluida** (12°), *vortice** (14°), *manto del mare** (16°), *tsunami** (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero delle onde può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Armatura di ghiaccio (Sop): Si può evocare un'armatura di ghiaccio che concede bonus di armatura +4. Al 7° livello, ed ogni quattro livelli successivi, questo bonus aumenta di +2. Al 13° livello, questa armatura concede RD 5/perforante. In condizioni atmosferiche fredde, il bonus di armatura (e il bonus della RD) aumenta di 2; quando fa molto caldo diminuisce di 2. Si può usare questa armatura per 1 ora al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 ora.

Forma d'acqua (Sop): Come azione standard, si può assumere la forma di un elementale dell'acqua Piccolo, come per *corpo elementale I*. Al 9° livello, si può assumere la forma di un elementale dell'acqua Medio, come per *corpo elementale II*. All'11° livello, si può assumere la forma di un elementale dell'acqua Grande, come per *corpo elementale III*. Al 13° livello, si può assumere la forma di un elementale dell'acqua Enorme, come per *corpo elementale IV*. Si può usare questa capacità una volta al giorno, ma la sua durata è 1 ora/livello. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Incantesimi congelanti (Sop): Ogni volta che una creatura fallisce un tiro salvezza e subisce danni da freddo da uno dei propri incantesimi, è rallentata (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1 round. Gli incantesimi che non permettono un tiro salvezza non rallentano creature. All'11° livello, la durata aumenta a 1d4 round.

Natura fluida (Str): Si riceve bonus +4 alla propria DMC contro tentativi di lottare, riposizionare, sbilanciare, spingere e trascinare. Una creatura che tenti di confermare un colpo critico contro l'oracolo subisce penalità –4 al tiro per confermare. Al 5° livello, si ottiene Schivare come talento bonus. Non occorre soddisfare i prerequisiti per questo talento.

Pelle di ghiaccio (Str): Si ottiene resistenza al freddo 5. Questa resistenza aumenta a 10 al 5° livello e a 20 all'11° livello. Al 17° livello, si ottiene immunità al freddo.

Tocco dell'inverno (Sop): Come azione standard, si può sferrare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni da freddo + 1 danno ogni due livelli da oracolo posseduti. Si può usare la capacità tocco dell'inverno un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma. All'11° livello, qualsiasi arma impugnata viene trattata come un'arma *gelida*.

Tormenta di neve (Sop): Come azione standard, si può creare una tormenta di neve e ghiaccio. Si può creare un cubo di tormenta per livello da oracolo, ciascuno con spigolo di 3 metri. Questi cubi possono essere posizionati in qualsiasi modo si desideri, ma ogni cubo deve essere adiacente ad un altro ed uno deve essere adiacente all'oracolo. Qualsiasi creatura all'interno di questi cubi subisce 1d6 danni da freddo per livello da oracolo, e riceve un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. Questa tormenta dura per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma; il terreno rimane ghiacciato (+5 alla CD di Acrobazia) fintanto che le condizioni atmosferiche locali lo permettono. La tormenta oscura la visuale oltre 1,5 metri, fornendo occultamento totale. Una creatura entro 1,5 metri ha occultamento. Si può usare questa capacità una volta al giorno. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Trasformazione punitiva (Sop): È possibile trasformare un avversario in un animale innocuo come se si usasse

Francesco Palazzari (order #2831428)

metamorfosi funesta. Questa trasformazione dura 1 round per livello da oracolo. Trasformare un'altra creatura fa ritrasformare immediatamente nella sua forma normale la creatura precedente. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Carisma. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Viaggio fluido (Sop): Si può camminare su un liquido come se fosse una superficie solida. Camminando sul liquido non si subiscono danni: si può camminare su acido o persino lava (come se si camminasse su una crosta solida provvisoria), sebbene si subiscano i danni da fuoco per la vicinanza alla lava. Ci si può muovere su queste superfici alla propria normale velocità sul terreno. Al 7° livello, mentre questa capacità è attiva, è possibile andare sott'acqua, guadagnando una velocità di nuotare di 18 metri e la capacità di respirare sott'acqua. Si può usare questa capacità per 1 ora al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 ora.

Vista acquatica (Sop): Si può vedere attraverso nebbia e foschia senza penalità finché c'è abbastanza luce da permettere di vedere normalmente. Al 7° livello, si può usare una polla d'acqua calma di almeno 30 centimetri di diametro come strumento per *scrutare*, come per l'incantesimo omonimo. Al 15° livello, funziona come *scrutare superiore*. Si può usare questa capacità di scrutamento per un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo, ma questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Rivelazione finale: Al 20° livello, si diventa padroni dell'acqua e del freddo. È possibile applicare uno qualsiasi dei talenti seguenti a qualsiasi incantesimo di freddo o acqua senza aumentarne livello o tempo di lancio: Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi.

Ossa

Divinità: Norgorber, Pharasma, Urgathoa.

Abilità di classe: Un oracolo con il mistero delle ossa aggiunge Camuffare, Furtività, Intimidire e Raggirare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *incuti paura* (2°), *vita falsata* (4°), *animare morti* (6°), *paura* (8°), *distruggere viventi* (10°), *cerchio di morte* (12°), *controllare non morti* (14°), *orrido avvizzimento* (16°), *lamento della banshee* (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero delle ossa può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Animare morti (Sop): Come azione standard, si può evocare un unico scheletro o zombi asservito. La creatura non morta ha un numero di Dadi Vita pari al proprio livello da oracolo. Essa rimane per un numero di round pari al modificatore di Carisma dell'oracolo. Al 7° livello, si può evocare uno scheletro insanguinato o zombi rapido. Al 15° livello, si può evocare uno scheletro o uno zombi avanzato. Si può usare questa capacità una volta al giorno più una volta addizionale al giorno al 10° livello.

Armatura d'ossa (Sop): Si può evocare un'armatura fatta d'ossa che concede bonus di armatura +4. Al 7° livello, ed ogni quattro livelli successivi, questo bonus aumenta di +2. Al 13° livello, questa armatura concede RD 5/contundente. Si può usare questa armatura per 1 ora al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi da 1 ora.

Camminare tra gli spiriti (Sop): Come azione standard, si può diventare incorporei ed invisibili. In questa forma, ci si può muovere in qualsiasi direzione ed attraverso qualsiasi oggetto (a parte quelli fatti di forza). In questa forma non si possono effettuare azioni diverse dal movimento. Si rimane in questa forma per un numero di round pari al proprio livello da oracolo, ma è possibile porre termine prematuramente a questo effetto con un'azione standard. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'11° livello, e due volte al giorno al 15° livello. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Ferite sanguinanti (Sop): Ogni volta che una creatura subisce danni per uno degli incantesimi o effetti dell'oracolo che infliggono danno da energia negativa (come *infliggi ferite leggere* o la rivelazione tocco della morte), comincia a sanguinare, subendo 1 danno ogni round. Al 5° livello, ed ogni cinque livelli successivi, questo danno aumenta di 1. L'emorragia può essere fermata da una prova di Guarire con CD 15 o da qualsiasi effetto che guarisca danni.

Resistere alla vita (Sop): Si viene trattati come una creatura non morta quando designati come bersaglio di energia positiva o negativa. Non si è soggetti a Comandare Non Morti o Scacciare Non Morti (o qualsiasi altro effetto che designa specificamente come bersaglio i non morti), a meno che non si sia davvero una creatura non morta. Al 7° livello, si riceve resistenza a incanalare +2. Questo bonus aumenta di +2 all'11° e 15° livello.

Risucchiare anime (Sop): Come attacco di contatto a distanza, si può sprigionare un raggio che infligge un livello negativo al bersaglio. Il raggio ha gittata 9 metri. Il livello negativo dura per un numero di minuti pari al proprio modificatore di Carisma. Ogni volta che questa capacità infligge un livello negativo ad un bersaglio, ripristina al personaggio un numero di punti ferita pari al livello da oracolo. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno all'11° livello ed ogni quattro livelli successivi. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Servitori non morti (Sop): Si ottiene Comandare Non Morti come talento bonus. Si può incanalare energia negativa un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio

Francesco Palazzari (order #2831428)

modificatore di Carisma, ma solamente per utilizzare Comandare Non Morti. Si possono prendere gli altri talenti che potenziano questa capacità, come Incanalare Potenziato, ma non quelli che la alterano, come Incanalare Allineamento.

Tocco della morte (Sop): Si possono causare terribili ferite facendole apparire su una creatura attraverso un attacco di contatto in mischia. Questo attacco infligge 1d6 danni da energia negativa +1 danno ogni due livelli da oracolo posseduti. Se usato contro una creatura non morta, ripristina i punti ferita e concede resistenza a incanalare +2 per 1 minuto. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Vicino alla morte (Sop): Si ottiene bonus cognitivo +2 ai tiri salvezza contro malattie, effetti di influenza mentale e veleni. Al 7° livello, questo bonus si applica anche ai tiri salvezza contro effetti di morte, sonno ed assordamento. All'11° livello, il bonus aumenta a +4.

Voce del cimitero (Sop): Si può *parlare con i morti*, come per l'incantesimo, per un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi. Al 5° livello, ed ogni cinque livelli successivi, la creatura morta subisce penalità cumulativa –2 ai suoi tiri salvezza su Volontà per resistere a questo effetto.

Rivelazione finale: Una volta raggiunto il 20° livello, si diventa padroni della morte. Una volta per round, si può lanciare *dissanguare* o *stabilizzare* come azione gratuita. Se portati sotto o punti ferita ci si stabilizza automaticamente. Si può lanciare *animare morti* a volontà senza spendere componenti materiali costose (anche se si è ancora soggetti al normale limite di Dadi Vita controllabili). Una volta al giorno, si può lanciare *parola del potere uccidere*, ma l'incantesimo può designare come bersaglio una creatura con 150 punti ferita o meno.

Pietra

Divinità: Abadar, Gorum, Torag.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero della pietra aggiunge Intimidire, Scalare, Sopravvivenza e Valutare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *pietra magica* (2°), *richiamare pietre** (4°), *fondersi nella pietra* (6°), *muro di pietra* (8°), *pelle di pietra* (10°), *pietre parlanti* (12°), *statua* (14°), *respingere metallo o pietra* (16°), *rocce cozzanti** (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero della pietra può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Ciottolo possente (Sop): Come azione standard, si può caricare e lanciare un ciottolo (o un'altra pietra di taglia simile) che detona quando colpisce un bersaglio come attacco a distanza. Il ciottolo ha gittata 6 metri e bonus di potenziamento +1 all'attacco e ai danni ogni quattro livelli da oracolo posseduti. Qualsiasi creatura colpita dal ciottolo subisce 1d6 danni contundenti ogni due livelli da oracolo posseduti (minimo 1d6). Le creature nei quadretti adiacenti al bersaglio subiscono la metà dei danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza su Riflessi. Se il tiro per colpire fallisce, il ciottolo viene trattato come un'arma da lancio a spargimento per determinare dove atterra. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi.

Colpo umiliante (Str): Ogni volta che si mette a segno un colpo critico contro un avversario con un incantesimo che richiede un tiro per colpire, è immediatamente possibile tentare di sbilanciarlo come azione veloce. Questo tentativo di sbilanciare non provoca un attacco di opportunità come di norma. Non si può essere sbilanciati a propria volta usando questa capacità.

Esplosione di schegge (Sop): Come azione veloce, si può provocare un'esplosione di schegge di pietra dentellate che si promana dal proprio corpo. Queste schegge infliggono 1d6 danni perforanti ogni due livelli da oracolo (minimo 1d6) a tutte le creature entro 3 metri dall'esplosione. Un tiro salvezza su Riflessi dimezza questo danno. Inoltre, le schegge rendono l'area terreno difficile fino al prossimo turno dell'oracolo. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi.

Pelle acida (Str): Si ottiene resistenza all'acido 5. Questa resistenza aumenta a 10 al 5° livello e a 20 all'11° livello. Al 17° livello, si guadagna immunità all'acido.

Pelle spaccametalli (Sop): Come azione standard, si può indurire la propria carne così che le armi che la colpiscono vengano danneggiate o distrutte. Ogni volta che un'arma da mischia o a distanza colpisce il personaggio, subisce un ammontare di danni pari al suo livello da oracolo. Questa capacità non impedisce all'arma di infliggere danni a meno che il danno dell'attacco non la distrugga. Si può usare questa capacità una volta al giorno e la durata è 1 minuto/livello. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione. Al 15° livello, i danni di questa capacità ignorano fino 10 punti di durezza.

Scagliare rocce (Str): Si è molto bravi a scagliare rocce e si ha bonus razziale +1 agli attacchi effettuati lanciando rocce. Si possono scagliare rocce che siano fino a due taglie inferiori alla propria. La gittata, ed il relativo incremento, di una roccia è 6 metri, e la si può lanciare fino a 5 incrementi di gittata. I danni di una roccia scagliata sono 2d4 per una creatura Media o 2d3 per una Piccola, più 1-1/2 il proprio bonus di Forza.

Scorrere sulla terra (Sop): Si può attraversare pietra, terriccio o pressoché qualsiasi altro tipo di terra, tranne pietra e metallo lavorati, altrettanto facilmente di un pesce che nuota nell'acqua. Se protetti dal fuoco, si può

Francesco Palazzari (order #2831428)

attraversare anche la lava. Si scorre alla propria velocità base sul terreno. Scorrendo si respira pietra come se fosse aria (non c'è bisogno di trattenere il fiato). Il proprio passaggio non lascia buchi o altri segni e non genera alcuna oscillazione o segnali della propria presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area contenente l'oracolo lo spinge indietro di 9 metri, stordendolo per 1 round se non supera un tiro salvezza su Tempra con CD 15. Attivare questa capacità è un'azione gratuita. Si può scorrere per 1 minuto per livello da oracolo al giorno. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione. È possibile portare altre creature con sé quando si scorre, ma ogni passeggero costa un minuto aggiuntivo per minuto di viaggio.

Stabilità della pietra (Str): Si riceve bonus +4 alla propria DMC quando si resiste ad un tentativo di sbilanciare o spingere mentre si sta sul terreno. Al 5° livello, si ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus. Al 10° livello, si guadagna Sbilanciare Superiore come talento bonus. Non occore soddisfare i prerequisiti per ottenere questi talenti.

Tocco dell'acido (Sop): Come azione standard, si può sferrare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni da acido +1 danno ogni due livelli da oracolo posseduti. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma. All'11° livello, qualsiasi arma impugnata infligge +1d6 danni da acido, in modo simile a un'arma *infuocata*.

Vista cristallina (Str): Si può vedere attraverso terra, pietra o sabbia come fosse cristallo trasparente. Lo sguardo può penetrare un numero di metri pari a 0,3 per il proprio livello da oracolo, o 1/12 di questa distanza nel metallo. Si può usare questa capacità un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo, ma questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Rivelazione finale: Una volta raggiunto il 20° livello, si diventa padroni dell'acido e della terra. È possibile applicare uno qualsiasi dei talenti seguenti a qualsiasi incantesimo di acido o terra senza aumentarne livello o tempo di lancio: Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi.

Sapere

Divinità: Abadar, Irori, Nethys.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero del sapere aggiunge Conoscenze (tutte), Sapienza Magica e Valutare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *identificare* (2°), *linguaggi* (4°), *localizza oggetto* (6°), *conoscenza delle leggende* (8°), *contattare altri piani* (10°), *saggezza del gufo di massa* (12°), *visione* (14°), *momento di prescienza* (16°), *fermare il tempo* (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero del sapere può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Acutezza mentale (Str): L'esplorazione dei misteri del mondo permette una comprensione preternaturale di ogni cosa e l'aumento continuo del proprio intelletto. Si ottiene bonus cognitivo +1 all'Intelligenza quando si prende questa rivelazione ed un altro +1 ogni tre livelli da oracolo successivi. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Archivista arcano (Sop): La propria esperienza con tomi colmi di sapere concede la capacità di lanciare incantesimi arcani come se fossero sulla propria lista di incantesimi. Una volta al giorno, si può lanciare un incantesimo dalla lista di incantesimi da mago/stregone come se fosse sulla propria lista di incantesimi conosciuti. L'incantesimo consuma uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Si deve possedere un libro degli incantesimi che contenga l'incantesimo per lanciarlo in questo modo e l'incantesimo si cancella quando viene completato il lancio. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Custode del sapere (Str): Anziché tramite conoscenze enciclopediche, si apprende la maggior parte delle proprie informazioni attraverso canzoni, poemi e storie. Si può usare il proprio modificatore di Carisma anziché di Intelligenza in tutte le prove di Conoscenze.

Lezione turbinante (Str): Si può leggere velocemente un tomo o un manuale magico, guadagnando i suoi benefici con una singola sessione di studio di 8 ore (anziché le normali 48 ore in un periodo di 6 giorni). Al 7° livello, si può permettere ad un altro personaggio di unirsi al proprio studio; entrambi guadagnano i pieni benefici dell'aver letto il libro. Al 15° livello, si può condividere la propria lezione turbinante con un numero di personaggi pari al proprio livello da oracolo. I benefici su se stessi sono permanenti, mentre gli studenti guadagnano i benefici del tomo o manuale per un numero di giorni pari al modificatore di Carisma dell'oracolo ma poi dimenticano quello che hanno imparato.

Ripensamento (Str): Una volta al giorno, l'oracolo del sapere può ritentare qualsiasi prova di Conoscenze precedentemente fallita. Durante questo tentativo, si aggiunge bonus di competenza +10 alla prova.

Risucchio celebrale (Sop): Si può effettuare un'azione standard per sondare violentemente la mente di un singolo nemico intelligente entro 30 metri. Il bersaglio riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto e conosce immediatamente la fonte di questa dannosa indagine mentale. Quanti falliscono questo tiro salvezza sono devastati dal dolore, subendo 1d4 danni per livello da oracolo. Dopo avere attaccato con successo con questa capacità, si può usare un'azione di round completo per mettere ordine nella confusione di pensieri e ricordi rubati per effettuare una singola prova di Conoscenze usando il bonus di abili-

Francesco Palazzari (order #2831428)

tà della vittima. I pensieri casuali rubati rimangono nella propria mente per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma. Si tratti la conoscenza acquisita come se si stesse usando *individuazione dei pensieri*. Questo è un effetto di influenza mentale. Si può usare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, più una volta addizionale al giorno al 5° livello e ogni 5 livelli oltre il 5°.

Scrittura automatica (Sop): Una volta al giorno, si può passare un'ora intera in meditazione ininterrotta. Durante questo periodo, le proprie mani producono uno scritto misterioso che riguarda il futuro. Al 1° livello, lo scritto profetico si manifesta come un incantesimo *presagio* col 90% di efficacia. Al 5° livello, lo scritto prende la forma di una *divinazione* col 90% di efficacia. All'8° livello, lo scritto si manifesta come una *comunione* senza la componente materiale richiesta.

Segreto elusivo (Sop): La propria innata comprensione dell'universo concede riflessi preternaturali e la sorprendente capacità di scampare i pericoli proprio all'ultimo secondo. Si aggiunge il proprio modificatore di Carisma (anziché di Destrezza) alla propria Classe Armatura e ad ogni tiro salvezza su Riflessi. Il bonus di Destrezza massimo della propria armatura si applica al Carisma invece che alla Destrezza.

Simbolismo spontaneo (Mag): La propria conoscenza della storia segreta del mondo ha svelato i simboli misteriosi che governano la realtà. Si può lanciare qualsiasi incantesimo "simbolo" che usa uno slot incantesimo del livello appropriato, anche se l'incantesimo non è nella propria lista di incantesimi conosciuti. Un incantesimo simbolo è un qualunque incantesimo con la parola "simbolo" nel nome. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Trance focalizzata (Str): Si può entrare in una profonda meditazione che esclude gli stimoli visivi ed uditivi e permette di concentrarsi su un singolo problema, quesito filosofico o ricordo. Questa trance dura 1d6 round durante i quali si possono effettuare solo azioni di movimento. Durante questo periodo, si ottiene un bonus pari al proprio livello a tutti i tiri salvezza contro effetti sonori ed attacchi con lo sguardo. Quando si esce dalla propria trance, è possibile effettuare una singola prova di abilità basata sull'Intelligenza con bonus di circostanza +20. Si può entrare in trance focalizzata un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Carisma.

Rivelazione finale: Si guadagna la capacità di prendere 20 a tutte le prove di abilità di Conoscenze. La propria comprensione delle fondamenta alla base della realtà diventa così profonda che una volta al giorno si può lanciare *desiderio*. Questa capacità non richiede alcuna componente materiale, ma il *desiderio* non può essere usato per concedere bonus ai punteggi di caratteristica, né per replicare incantesimi con componenti materiali costose.

Vento

Divinità: Gozreh, Shelyn.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero del vento aggiunge Acrobazia, Artista della Fuga, Furtività e Volare alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *alterare venti** (2°), *folata di vento* (4°), *manto dei venti** (6°), *fiume di vento** (8°), *controllare venti* (10°), *scirocco** (12°), *controllare tempo atmosferico* (14°), *turbine* (16°), *venti di vendetta** (18).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero del vento può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Ali d'aria (Sop): Come azione veloce, si può manifestare un paio di ali traslucide simili a nuvole che concedono una velocità di volare di 18 metri con manovrabilità buona. Al 10° livello, la propria velocità aumenta a 27 metri e la manovrabilità diventa perfetta. Si possono usare queste ali per 1 minuto al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Barriera d'aria (Str): Si può creare un guscio invisibile di aria che concede bonus di armatura +4. Al 7° livello, ed ogni quattro livelli successivi, questo bonus aumenta di +2. Al 13° livello, questa barriera fa sì che frecce, raggi ed altri attacchi a distanza che costringono ad un tiro salvezza abbiano una probabilità di fallimento del 50%. Si può usare questa barriera per 1 ora al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 ora.

Esplosione tonante (Str): Come azione standard, si può creare una deflagrazione di aria accompagnata dal fragore di un forte tuono. La deflagrazione ha un raggio di azione di 30 metri ed un raggio di 6 metri, che aumenta di 1,5 metri ogni 4 livelli da oracolo dopo il 7°. Le creature nell'area subiscono 1d6 danni contundenti per livello da oracolo e sono assordate per 1 ora, con un tiro salvezza su Tempra per dimezzare il danno e negare la sordità. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno all'11° livello ed ogni quattro livelli successivi.

Forma gassosa (Sop): Come azione standard, si può assumere *forma gassosa* (come per l'incantesimo). Si può restare gassosi per 1 minuto al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. Si deve essere almeno di 7° livello prima di poter selezionare questa rivelazione. Si possono portare altre creature con sé in forma gassosa, ma ogni passeggero costa un minuto addizionale per minuto di viaggio.

Incantesimi vorticanti (Str): Ogni volta che si mette a segno un colpo critico contro un avversario con un incantesimo

Francesco Palazzari (order #2831428)

di attacco, il bersaglio è barcollante per 1 round. All'11° livello, la durata aumenta a 1d4 round.

Invisibilità (Sop): Come azione standard, si può divenire invisibili (come per l'incantesimo *invisibilità*). Si può restare invisibili per 1 minuto al giorno per livello da oracolo. Questa durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto. A partire dal 9° livello, ogni volta che si attiva questa capacità la si può considerare come se fosse *invisibilità superiore*, sebbene ogni round speso così conti come 1 minuto della propria durata di *invisibilità* normale. Si deve essere almeno di 3° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Pelle scintillante (Str): Si ottiene resistenza all'elettricità 5. Questa resistenza aumenta a 10 al 5° livello e a 20 all'11° livello. Al 17° livello, si guadagna immunità all'elettricità.

Soffio folgorante (Sop): Come azione standard, si può soffiare una linea di elettricità di 9 metri. Questa linea infligge 1d4 danni da elettricità per livello da oracolo. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito dimezza questo danno. Si può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi.

Tocco dell'elettricità (Sop): Come azione standard, si può sferrare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni da elettricità +1 danno ogni due livelli da oracolo posseduti. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma. Al l'11° livello, qualsiasi arma impugnata viene trattata come un'arma *folgorante*.

Vista ventosa (Str): Si ignorano le penalità alle prove di Percezione causate dal vento e dai primi 30 metri di distanza. Al 7° livello, come azione standard si può vedere e sentire in qualsiasi area (come se si usasse *chiaroudienza/chiaroveggenza*) entro il raggio d'azione finché c'è un percorso libero per far circolare l'aria tra sé e la zona bersaglio (ciò non richiede linea di effetto, nel senso che il percorso può girare angoli e può superare spazi non più piccoli di 2,5 centimetri di diametro). Si può usare questa capacità un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo, ma questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Rivelazione finale: Al 20° livello, si diventa padroni dell'aria e dell'elettricità. È possibile applicare uno qualsiasi dei talenti seguenti a qualsiasi incantesimo di aria o elettricità senza aumentarne livello o tempo di lancio: Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi.

Vita

Divinità: Gozreh, Pharasma, Sarenrae.

Abilità di classe: Un oracolo col mistero della vita aggiunge Addestrare Animali, Conoscenze (natura) e Sopravvivenza alla sua lista di abilità di classe.

Incantesimi bonus: *individuazione dei non morti* (2°), *ristorare inferiore* (4°), *neutralizza veleno* (6°), *ristorare* (8°), *respiro di vita* (10°), *guarigione* (12°), *ristorare superiore* (14°), *guarigione di massa* (16°), *resurrezione pura* (18°).

Rivelazioni: Un oracolo col mistero della vita può scegliere una qualsiasi delle rivelazioni seguenti.

Corpo di energia (Sop): Come azione standard, si può trasformare il proprio corpo in pura energia vitale, divenendo simili ad un elementale del fuoco bianco-dorato. In questa forma si ottiene il sottotipo elementale e si emana una calda luce benevola che aumenta il livello di illuminazione entro 3 metri, fino a quello di luce normale. Qualsiasi creatura non morta che colpisca l'oracolo col suo corpo o un'arma impugnata infligge danni normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni da energia positiva + 1 danno per livello da oracolo. Le creature che brandiscono armi da mischia con portata non sono soggette a questi danni se attaccano. Se si lotta con una creatura non morta o la si attacca usando colpo senz'armi o armi naturali, è possibile infliggere questi danni al posto del normale danno dell'attacco. Una volta a round, se si passa attraverso il quadretto di una creatura vivente alleata o l'alleato passa attraverso il proprio quadretto, lo si guarisce di 1d6 danni + 1 danno per livello da oracolo. Si può usare questa capacità di cura come azione di movimento. Si sceglie se guarire o meno una creatura quando passa attraverso il proprio spazio. Si può ritornare nella propria forma normale come azione gratuita. Si può rimanere in forma di corpo di energia per un numero di round al giorno pari al proprio livello da oracolo.

Curare in sicurezza (Sop): Ogni volta che si lancia un incantesimo che cura il bersaglio dai danni subiti, non si provocano attacchi di opportunità per il lancio dell'incantesimo.

Cure potenziate (Sop): Ogni volta che si lancia un incantesimo di cura, il numero massimo di danni guariti dipende dal proprio livello da oracolo, senza il limite imposto dall'incantesimo. Per esempio, un oracolo della vita di 11° livello con questa rivelazione può lanciare *cura ferite leggere* per guarire 1d8+11 danni invece del normale 1d8+5 massimo.

Guaritore combattente (Sop): Come la rivelazione del mistero della battaglia.

Incanalare (Sop): Si può incanalare energia positiva come un chierico, usando il proprio livello da oracolo come livello effettivo da chierico per determinare l'ammontare dei danni curati (o inflitti ai non morti) e la CD. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il proprio modificatore di Carisma.

Legame vitale (Sop): Come azione standard, si può creare un legame con un'altra creatura. Ogni round, all'inizio del proprio turno, se la creatura vincolata viene ferita scendendo a 5 o più punti ferita rispetto al suo massimo, recupera 5 punti ferita e l'oracolo subisce 5 danni. Si può avere un legame attivo per livello da oracolo. Questo legame perdura

Francesco Palazzari (order #2831428)



finché la creatura vincolata o l'oracolo muoiono, la distanza tra loro supera il raggio medio, oppure se l'oracolo decide di porvi termine come azione immediata (se si hanno più legami attivi, si può decidere di terminarne quanti se ne vuole come parte della stessa azione immediata).

Mani guaritrici (Str): Si guadagna bonus +4 alle prove di Guarire. Si può prestare primo soccorso a due persone o trattare due persone avvelenate come azione standard (effettuando una prova di Guarire separata per ogni creatura). Quando si usa l'abilità Guarire per trattare ferite da triboli (e simili), ferite mortali, veleno, malattie o prestare cure a lungo termine, è possibile trattare il doppio del normale numero di persone che si possono trattare per volta. È possibile prestare cure a lungo termine anche a se stessi.

Percepire vita (Sop): Si avvertono e localizzano le creature viventi entro 9 metri, come se si possedesse la capacità vista cieca. Si deve essere almeno di 11° livello prima di poter selezionare questa rivelazione.

Rafforzare spirito (Sop): Ogni volta che i propri incantesimi di guarigione curano un bersaglio fino ai suoi punti ferita massimi, qualsiasi punto in eccesso persiste per 1 round per livello come punto ferita temporaneo (fino ad un massimo di punti ferita temporanei pari al proprio livello da oracolo).

Ritarda afflizione (Sop): Una volta al giorno come azione immediata, ogni volta che si fallisce un tiro salvezza contro una malattia o un veleno, è possibile ignorarne gli effetti per 1 ora per livello da oracolo. Al 7° e 15° livello, si può utilizzare questa capacità una volta addizionale al giorno.

Rivelazione finale: Una volta raggiunto il 20° livello, si diventa un perfetto canale per l'energia vitale. Si diventa immuni a sanguinamento, attacchi mortali, esaurimento, fatica, effetti di nausea, livelli negativi e agli effetti di infermità. I danni ed i risucchi alle caratteristiche non possono ridurre nessun punteggio dell'oracolo sotto ad 1. Si supera automaticamente il tiro salvezza contro danno massiccio. Quando si scende sotto 0 punti ferita, non si muore finché il proprio totale negativo non supera il doppio del proprio punteggio di Costituzione.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Classi Standard

Dal nobile paladino all'abile ladro, ogni classe base standard di *Pathfinder GdR* si fonda su un archetipo. Oltre quel concetto di base, però, esiste il potenziale per innumerevoli interpretazioni, dettagli e rifiniture. Un guerriero, per esempio, può facilmente specializzarsi per diventare un arciere dalla mira letale, un duellante dai gesti agili, un furtivo cacciatore della giungla o un altro tipo di maestro del combattimento, attraverso le scelte di un giocatore riguardo dettagli, opzioni di classe e regole specifiche. Tuttavia alcuni archetipi si dimostrano abbastanza pervasivi ed eccitanti da essere utilizzati in gioco più volte. Per aiutare i giocatori interessati alla creazione di personaggi fantasy iconici, le pagine seguenti illustrano nuove regole, opzioni e classi alternative per ogni classe standard. Quindi sebbene la maggior parte dei druidi vaghi per i boschi, alcuni seguono le piste attraverso il deserto, vivendo di quello che tali desolazioni offrono. Questi privilegi opzionali danno una prospettiva unica su quello che una classe ben progettata a rappresentare un archetipo specifico di personaggio possa diventare. Anche se le opzioni presentate per ogni classe standard differiscono, ogni sottosistema è il più possibile funzionale alla classe, emulando capacità e talenti degli archetipi fantasy classici ed ampliando notevolmente le prospettive di gioco.

Privilegi di Classe Alternativi

Le opzioni presentate qui prevedono una vasta gamma di privilegi di classe alternativi. Quando un personaggio seleziona una classe, deve scegliere se usare i privilegi di classe standard del *Manuale di Gioco* o quelli elencati in uno degli archetipi presentati qui. Ogni privilegio di classe alternativo sostituisce uno specifico privilegio di classe da cui deriva. Per esempio, il pugno elementale del monaco dei quattro venti sostituisce il privilegio di classe pugno stordente del monaco. Quando un archetipo prevede più privilegi di classe, un personaggio deve prenderli tutti; questo spesso impedisce per sempre al personaggio di prendere certi privilegi di classe familiari, ma li sostituisce con opzioni altrettanto potenti. Tutti gli altri privilegi di classe indicati nella classe standard e che non sono menzionati tra i privilegi di classe alternativi rimangono immutati e si acquisiscono normalmente quando il personaggio raggiunge il livello appropriato (a meno non sia indicato diversamente). Un personaggio che ottiene un privilegio di classe alternativo non viene considerato come se avesse il privilegio sostituito ai fini del soddisfacimento di qualsiasi requisito o prerequisito.

Un personaggio può acquisire più di un archetipo e ottenere privilegi di classe alternativi addizionali, ma nessun privilegio di classe può sostituire o alterare lo stesso privilegio di una classe standard o un altro privilegio di classe alternativo. Per esempio, un paladino non può essere sia un ospedaliere che un flagello dei non morti, dato che entrambi modificano il privilegio di classe punire il male e sostituiscono il privilegio di classe aura di giustizia. Un paladino potrebbe essere un flagello dei non morti ed un combattente della sacra luce, poiché nessuno dei loro nuovi privilegi di classe sostituisce lo stesso privilegio della classe standard.

Adattare Personaggi Esistenti

I giocatori con personaggi preesistenti dovrebbero parlare col loro GM per capire se questi privilegi di classe alternativi sono disponibili o meno nella campagna e, in caso affermativo, se possono ricreare i loro personaggi per adottarli. Poiché i privilegi di classe alternativi sono ideati per essere bilanciati a quelli delle classi standard, i giocatori che riformulano i loro PG non dovrebbero guadagnare particolari vantaggi rispetto agli altri membri del gruppo. Finché il GM permette tali modifiche retroattive ai personaggi, non ci dovrebbero essere problemi nelle avventure future. Di solito il momento migliore per adottare privilegi di classe alternativi e revisionare la scheda del proprio personaggio è quando si avanza di livello, tra un'avventura e l'altra, sebbene si debba sempre consultare il GM prima di farlo, poiché potrebbe decidere di apportare modifiche significative ad un PG durante la campagna.

Anche se il GM potrebbe concedere ai giocatori questi privilegi di classe alternativi nel corso della campagna, i PG dovrebbero restare elementi costanti: cambiare e ricreare continuamente i personaggi può dimostrarsi problematico per una campagna. Anche se il GM è disposto ad adattarsi e possa permettere ai giocatori, annoiati, di ridefinire i PG, le capacità di classe alternative non dovrebbero permettere una continua riformulazione dei personaggi per sfruttarne i vantaggi che in un dato momento queste possano dare. Ciò è auspicabile di tanto in tanto, ed i GM non dovrebbe sentirsi ingiusti o in colpa se non lo permettono o respingono certe opzioni. Anche se il GM dovrebbe sempre sforzarsi di aiutare i giocatori ad interpretare i personaggi che desiderano, alla fine solo lui sa ciò che è meglio per la sua campagna.

Archetipi di Classe Standard

Gli archetipi di classe standard seguenti sono descritti in questo capitolo. I personaggi possono prendere più di un archetipo se ne soddisfano i requisiti.

Barbaro: Barbaro Selvaggio, Bruto Ubriaco, Combattente Totemico, Distruttore, Figlio degli Elementali, Furia in Sella, Iracondo Invulnerabile, Lanciatore, Lottatore Brutale e Superstizioso.

Bardo: Archivista, Artista di Strada, Bardo di Corte, Cantore dei Mari, Detective, Duellante Arcano, Prestigiatore, Scaldo Selvaggio e Uomo dei Sogni.

Chierico: Invece di specifici archetipi, ogni chierico può scegliere tra una moltitudine di sottodomini che focalizza un aspetto del potere della propria divinità. Sono presentati due o più sottodomini per ogni dominio.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Druido: Druido Acquatico, Druidi Artico, Druido dell'Avvizzimento, Druido delle Caverne, Druido del Deserto, Druido della Giungla, Druido delle Montagne, Druido delle Paludi, Druido delle Pianure e Druido Urbano. Alternativamente, il druido può scegliere di essere uno sciamano animale, come uno Sciamano dell'Aquila, uno Sciamano del Leone, uno Sciamano del Lupo, uno Sciamano dell'Orso o uno Sciamano del Serpente.

Guerriero: Arciere, Balestriere, Combattente con Due Armi, Combattente Selvaggio, Guerriero con Arma a Due Mani, Guerriero con Mano Libera, Guerriero con lo Scudo, Guerriero Mobile, Irregolare di Cavalleria, Maestro d'Arma, Maestro delle Armi ad Asta e Soldato della Falange.

Ladro: Acrobata, Avvelenatore, Costruttore di Trappole, Esploratore, Furfante, Intrepido, Investigatore, Ribelle, Scassinatore, Spia, Tagliaborse e Tiratore Scelto. Questa sezione include anche un certo numero di doti da ladro e doti avanzate che qualsiasi ladro può selezionare.

Mago: Questa sezione include quattro scuole elementali per maghi: acqua, aria, fuoco e terra. Vengono presentate anche le scuole arcane focalizzate che permettono ai maghi di una scuola di concentrarsi su un elemento del potere di una data scuola.

Monaco: Arciere Zen, Maestro Ubriaco, Mistico del *Ki*, Monaco dei Quattro Venti, Monaco Fantasma Famelico, Monaco del Loto, Monaco della Mano Guaritrice, Monaco della Mano Vuota, Monaco della Montagna Sacra e Seguace dell'Arma.

Paladino: Cavaliere Splendente, Combattente della Sacra Luce, Difensore Divino, Flagello dei Non Morti, Ospedaliere e Servitore Sacro. Questa sezione include anche regole per una versione alternativa della classe del paladino, l'antipaladino.

Ranger: Cambiaforma, Guida, Infiltrato, Ranger Spirituale, Ranger Urbano, Schermagliatore, Signore delle Bestie e Signore dei Cavalli. Questa sezione include anche delle nuove opzioni di stile di combattimento che qualsiasi ranger può selezionare.

Stregone: Stirpe Acquatica, Stirpe Boreale, Stirpe Ombra, Stirpe Protean, Stirpe Serpentiforme, Stirpe Sognatrice, Stirpe Sotterranea, Stirpe Stellare, Stirpe Tempestosa e Stirpe Verdeggiante. A differenza degli altri privilegi di classe alternativi, uno stregone non può avere mai più di una stirpe.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Barbaro

Il vero barbaro è una creatura dalla furia bestiale e selvaggia. Che sia uno stoico campione tribale che cade preda della frenesia del berserker per il bene dei suoi compagni, o un combattente caotico che si diverte a far strage in nome della sua causa, tutti i barbari condividono un approccio al combattimento simile. Una volta che scende la rossa foschia della sete di sangue, c'è solo un'ira bruciante che li conduce in mischia indifferenti alle ferite e alla morte che causano al loro passaggio.

Di seguito sono presentati alcuni nuovi poteri d'ira per il proprio barbaro, così come dei classici archetipi da barbaro per facilitarne la creazione, prevedendo un certo numero di poteri d'ira suggeriti che, pur non essendo obbligatori, servono a delineare il concetto del personaggio. I poteri d'ira contrassegnati con un asterisco (*) si trovano in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco.*

Poteri d'ira (Str): I seguenti nuovi poteri d'ira possono essere presi da qualsiasi barbaro che ne soddisfi i prerequisiti. I poteri d'ira totemici concedono poteri a tema. Un barbaro non può selezionare più di un gruppo di poteri d'ira totemici. Per esempio, un barbaro che seleziona un potere d'ira del totem bestiale poi non può scegliere un potere d'ira del totem spirituale.

Abbandono avventato (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può subire penalità –1 alla CA per guadagnare bonus +1 ai tiri per colpire. La penalità alla CA aumenta di –1 e il bonus al tiro per colpire di +1 al 4° livello ed ogni quattro livelli successivi.

Abbattere (Str): Una volta per ira, il barbaro può sferrare un attacco di sbilanciare contro un bersaglio al posto di un attacco in mischia. Se ha successo, il bersaglio subisce un danno pari al modificatore di Forza del barbaro e cade a terra prono. Questo non provoca attacchi di opportunità.

Avanzata prepotente (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro infligge un danno pari al suo bonus di Forza ogni volta che ha successo in una manovra in combattimento di oltrepassare.

Assorbire energia (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può assorbire energia da un singolo attacco del tipo di energia prescelto una volta per ira. Non effettua alcun tiro salvezza contro l'effetto ma non subisce danni da esso, e guadagna invece 1 punto ferita temporaneo ogni 3 danni che l'attacco avrebbe inflitto. Questi punti ferita temporanei durano fino al termine dell'ira del barbaro. Un barbaro deve avere il potere d'ira resistenza all'energia superiore per selezionare questo potere d'ira. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Attaccabrighe: Mentre è in preda all'ira, il barbaro viene considerato come se avesse Colpo Senz'Armi Migliorato. Se ha già questo talento, il suo colpo senz'armi infligge 1d6 danni (1d4 se Piccolo).

Attaccabrighe superiore: Mentre è in preda all'ira, il barbaro viene considerato come se avesse Combattere con Due Armi quando sferra colpi senz'armi. Un barbaro deve avere il potere d'ira attaccabrighe per selezionare questo potere d'ira.

Barcollare ubriaco (Str): Mentre è in preda all'ira, un barbaro ottiene bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi di opportunità per ogni bevanda alcolica che consuma durante la sua ira, fino ad un massimo di +1 ogni quattro livelli da barbaro.

Cacciatore di streghe (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene bonus +1 ai tiri per i danni contro creature dotate di incantesimi o capacità magiche. Questo bonus ai danni aumenta di +1 ogni quattro livelli da barbaro. Un barbaro deve avere il potere d'ira superstizione* per selezionare questo potere d'ira.

Cavalcatura feroce (Str): Mentre il barbaro è in preda all'ira e in sella, anche la sua cavalcatura guadagna i benefici dell'ira (inclusa ira superiore e ira possente) finché il barbaro è in sella alla cavalcatura o adiacente ad essa. Mentre la sua cavalcatura è in preda a quest'ira, il barbaro deve spendere 1 round d'ira addizionale per round. Può scegliere di non pagare questo costo, nel qual caso la sua cavalcatura non è più in preda all'ira.

Cavalcatura feroce superiore (Str): Mentre il barbaro è in preda all'ira e in sella, la sua cavalcatura guadagna i benefici di alcuni poteri d'ira che sono costantemente attivi quando il barbaro è in preda all'ira. Non ottiene i benefici di poteri che richiedano azioni per essere attivati, anche se si tratta di azioni gratuite. Un barbaro deve avere il potere d'ira cavalcatura feroce per selezionare questo potere d'ira. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Coraggio liquido (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro aumenta il suo bonus morale ai tiri salvezza contro effetti di influenza mentale di +1 per ogni bevanda alcolica che assume durante la sua ira, fino ad un incremento massimo di +1 ogni quattro livelli da barbaro.

Destriero spirituale (Sop): Mentre il barbaro è in preda all'ira ed in sella, la sua cavalcatura guadagna RD/magia pari alla metà del livello da barbaro. Le armi naturali della cavalcatura contano come magiche ai fini del superamento della riduzione del danno. Un barbaro deve avere il potere d'ira cavalcatura feroce per selezionare questo potere d'ira. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Dirompente: Mentre è in preda all'ira, il barbaro guadagna Dirompente come talento bonus. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello e avere il potere d'ira superstizione* prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Ebbrezza ruggente (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene bonus morale +1 alle prove di Intimidire e alla CD di qualsiasi effetto di paura da lui creato per ogni bevanda alcolica che assume durante la sua ira, fino ad un massimo di +1 ogni quattro livelli da barbaro.

Eruzione di energia (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può assorbire energia da un singolo attacco e sprigionarla contro i suoi nemici una volta per ira. Non effettua alcun tiro salvezza contro l'effetto ma non subisce danni da esso. In qualsiasi momento durante il resto della sua ira può sprigionare

Francesco Palazzari (order #2831428)

l'energia immagazzinata sotto forma di un soffio in una linea di 12 metri o in un cono di 9 metri. Il soffio infligge un danno pari ai danni assorbiti dall'attacco contro il barbaro, ma le creature all'interno dell'area possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + 1/2 livello del barbaro + il modificatore di Costituzione del barbaro) per dimezzare il danno anche se l'effetto originale non permetteva tiri salvezza. Un barbaro deve essere almeno di 16° livello e avere il potere d'ira assorbire energia prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Ferita superficiale (Str): Una volta per ira, il barbaro può tentare di evitare i gravi danni dovuti ad un attacco. Il barbaro deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD pari al danno che gli infliggerebbe l'attacco. La penalità di armatura alla prova del barbaro viene applicata anche a questo tiro salvezza. Se il tiro salvezza riesce, il barbaro subisce la metà dei danni di quell'attacco e il danno è non letale. Il barbaro deve dichiarare di usare questa capacità dopo che l'attacco è stato effettuato, ma prima che vengano tirati i danni. Un barbaro deve essere almeno di 10° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Frantumatore (Str): Una volta per ira, ogni volta che il barbaro effettua un attacco contro un oggetto incustodito o una manovra in combattimento di spezzare, può ignorare la durezza dell'oggetto. Questa capacità deve essere usata prima che venga effettuato l'attacco o la prova di spezzare.

Ira elementale (Sop): Mentre è in preda all'ira, tutti gli attacchi in mischia del barbaro infliggono 1d6 danni addizionali da energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Il tipo viene scelto quando il barbaro inizia la sua ira. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello e avere il potere ira elementale inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira. Si noti che il barbaro può usare anche il potere ira elementale inferiore mentre usa questo potere d'ira, ma deve selezionare un tipo di energia diverso.

Ira elementale inferiore (Sop): Come azione veloce, il barbaro può far sì che i suoi attacchi in mischia infliggano 1d6 danni addizionali da energia (acido, elettricità, freddo o fuoco) per 1 round. Un barbaro deve essere almeno di 4° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira. Questo potere può essere usato solo una volta per ira.

Ira elementale superiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, tutti i colpi critici che il barbaro sferra con armi da mischia infliggono 1d10 danni addizionali da energia (2d10 se l'arma infligge danno ×3 con un colpo critico, 3d10 se invece ne infligge ×4). Il tipo di questi danni è lo stesso scelto per il potere ira elementale. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello e avere il potere ira elementale prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Ispirare ferocia (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può usare un'azione di movimento per concedere il proprio modificatore da abbandono avventato a tutti gli alleati consenzienti entro 9 metri per un numero di round pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1). Un barbaro deve avere il potere d'ira abbandono avventato per poter selezionare questo potere d'ira.

Lanciare (Str): Funziona come lanciare inferiore, ma il barbaro può aumentare la gittata a 6 metri o la taglia dell'oggetto lanciato di una categoria. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello e avere il potere d'ira lanciare inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Lanciare in carica (Str): Mentre è in preda all'ira ed effettua un attacco in carica, il barbaro può estrarre e scagliare un'arma da lancio durante la carica, ottenendo il normale bonus +2 al tiro per colpire con l'arma lanciata come se si trattasse di un attacco in mischia al termine della carica. Il barbaro deve muoversi di almeno 3 metri prima di scagliare un'arma e almeno altri 3 metri prima di sferrare l'attacco in mischia al termine della sua carica. Il barbaro deve avere un'arma da lancio in mano o una mano libera all'inizio della sua carica. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira lanciare inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Lanciare inferiore (Str): Come azione di round completo mentre è in preda all'ira, il barbaro può sollevare e lanciare un oggetto al massimo di una categoria di taglia inferiore rispetto alla sua con entrambe le mani o di due categorie di taglia inferiore con una mano come fosse un'arma improvvisata con una gittata di 3 metri. Questo infligge danni come un oggetto cadente (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* 473) più il bonus di Forza del barbaro. Questo danno si dimezza se l'oggetto non è fatto di pietra, metallo o materiali simili. Questo è un attacco di contatto a distanza e il bersaglio può tentare un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + 1/2 livello del barbaro + il modificatore di Forza del barbaro) per dimezzare i danni. Il barbaro può applicare Attacco Poderoso a questo attacco come arma a una o a due mani, come appropriato.

Lanciare superiore (Str): Funziona come lanciare, ma il barbaro può aumentare la gittata a 9 metri o la taglia dell'oggetto lanciato di due categorie di taglia. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello e avere il potere d'ira lanciare prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Offensiva prepotente (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può oltrepassare più bersagli per round, con penalità –2 al suo BMC per ogni prova di oltrepassare oltre la prima. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira avanzato prepotente prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Ostentare provocazione (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può istigare una creatura ad attaccarlo effettuando una prova di Intimidire per demoralizzare. Se la prova riesce, il bersaglio è scosso fino a che il barbaro è visibile e in preda all'ira o finché questi sferra un attacco in mischia contro il barbaro. Il barbaro riceve bonus di circostanza +2 a questa prova per ogni bevanda alcolica che ha consumato durante l'ira. Questo è un effetto di influenza mentale e dipendente dal linguaggio, che si basa su componenti sonore. Il barbaro deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Quasi una medicina (Str): Mentre è in preda all'ira, se il barbaro assume una bevanda alcolica può ritentare un tiro salvezza contro una delle seguenti condizioni che potrebbero affliggerlo: accecato, abbagliato, affaticato, assordato, confuso, esausto,

Francesco Palazzari (order #2831428)

in preda al panico, infermo, nauseato, scosso o spaventato. Se il tiro salvezza riesce, l'effetto è soppresso per la durata dell'ira. È possibile tentare un nuovo tiro salvezza anche se si è avvelenati; un tiro salvezza riuscito conta come uno di quelli richiesti per la cura, ma un fallimento non ha effetti nocivi.

Resistenza all'energia (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro guadagna resistenza all'energia pari a metà del suo livello da barbaro (minimo 1) contro un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). Il tipo di energia viene scelto quando questo potere d'ira viene selezionato e non può essere cambiato. Questo potere d'ira può essere selezionato più volte ma i suoi effetti non si cumulano. Ogni volta si applica ad un tipo di energia diverso.

Resistenza all'energia superiore (Str): Una volta per ira, un barbaro può ridurre della metà il danno di un singolo attacco contro il quale ha resistenza all'energia (dimezzare il danno, poi applicare la resistenza). Un barbaro deve essere almeno di 8° livello e avere il potere d'ira resistenza all'energia prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Spacca terra (Str): Una volta per ira, il barbaro può attaccare il pavimento adiacente ad esso come azione standard. Questo attacco colpisce automaticamente e infligge danni normalmente. Se il barbaro riesce a infliggere più danni della durezza del pavimento, lo spazio che occupa e tutti i quadretti adiacenti ad esso diventano terreno difficile. Le creature in questi quadretti, eccetto il barbaro, devono superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o cadono a terra prone. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Spezzaincantesimi: Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene Spezzaincantesimi come talento bonus. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello e avere il potere d'ira dirompente prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem bestiale (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene bonus di armatura naturale +1. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da barbaro posseduti. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira totem bestiale inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem bestiale inferiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro guadagna due attacchi di artiglio. Questi attacchi sono considerati attacchi primari e sono sferrati con il bonus di attacco base pieno del barbaro. Gli artigli infliggono 1d6 danni taglienti (1d4 se Piccolo) più il modificatore di Forza del barbaro.

Totem bestiale superiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene la capacità speciale balzare, che gli permette di sferrare un attacco completo alla fine di una carica. Inoltre, il danno dei suoi artigli aumenta a 1d8 (1d6 se Piccolo) ed infliggono danni ×3 in caso di colpo critico. Un barbaro deve essere almeno di 10° livello ed avere il potere d'ira totem bestiale prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem caotico (Sop): Mentre è in preda all'ira, la forma del barbaro è pervasa dal caos. Ottiene bonus +4 alle prove di Artista della Fuga ed ha una probabilità del 25% di ignorare il danno addizionale da attacchi furtivi e colpi critici. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira totem caotico inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem caotico inferiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro ottiene bonus di deviazione +1 alla CA contro gli attacchi di creature legali e bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza contro confusione, demenza, metamorfosi ed effetti con il descrittore legale. Questo bonus aumenta di +1 per ogni potere d'ira totem caotico posseduto.

Totem caotico superiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro guadagna RD/legge pari a metà del suo livello da barbaro. Le sue armi ed armi naturali sono considerate caotiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Un barbaro deve essere almeno di 10° livello e avere il potere d'ira totem caotico prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem immondo (Sop): Mentre è in preda all'ira, al barbaro spuntano dozzine di barbigli uncinati sul corpo. Chiunque colpisca il barbaro con un'arma da mischia, un'arma naturale o un colpo senz'armi subisce 1d6 danni perforanti. Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira totem immondo inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem immondo inferiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, al barbaro cresce un paio di grandi corna, che gli concedono un attacco di corno. Questo attacco è un attacco primario (salvo che si stia attaccando anche con armi, nel qual caso è un attacco secondario) ed è sferrato con il bonus di attacco base pieno del barbaro (–5 se è un attacco secondario). L'attacco di corno infligge 1d8 danni perforanti (1d6 se Piccolo) più il modificatore di Forza del barbaro (metà se è un attacco secondario).

Totem immondo superiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro è circondato da un'aura di minaccia. Le creature buone adiacenti al barbaro sono scosse e subiscono 2d6 danni taglienti all'inizio del turno del barbaro a causa di dozzine di piccoli tagli che si aprono sulle loro carni. Le creature neutrali adiacenti al barbaro sono scosse, ma non subiscono danni. Le creature malvagie non sono influenzate. Un barbaro deve essere almeno di 10° livello e avere il potere d'ira totem immondo prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem spirituale (Sop): Mentre è in preda all'ira, gli spiriti che circondano il barbaro lo rendono difficile da vedere per i suoi nemici. Gli spiriti concedono al barbaro una probabilità del 20% di essere mancato dagli attacchi a distanza e da quelli in mischia sferrati da creature che non sono adiacenti ad esso (ad esempio a causa della portata). Un barbaro deve essere almeno di 6° livello e avere il potere d'ira totem spirituale inferiore prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Totem spirituale inferiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, il barbaro è circondato da spiriti che infastidiscono i suoi nemici. Questi spiriti sferrano un attacco di schianto ogni round contro un nemico vivente adiacente al barbaro. Questo attacco di schianto è sferrato con il bonus di attacco base pieno del barbaro, più il suo modificatore di Carisma. Lo schianto infligge 1d4 danni da energia negativa, più il modificatore di Carisma del barbaro.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Totem spirituale superiore (Sop): Mentre è in preda all'ira, gli spiriti che circondano il barbaro diventano pericolosi per qualsiasi nemico adiacente ad esso. I nemici viventi adiacente al barbaro all'inizio del suo turno subiscono 1d8 danni da energia negativa. Inoltre, gli spiriti ora possono attaccare i nemici entro 4,5 metri dal barbaro e l'attacco di schianto infligge 1d6 danni da energia negativa. Un barbaro deve essere almeno di 10° livello e avere il potere d'ira totem spirituale prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Travolgere ferocemente (Str): Mentre il barbaro è in preda all'ira e in sella, la sua cavalcatura ottiene la capacità speciale travolgere (*Pathfinder GdR Bestiario*, 305). Questo attacco infligge 1d8 danni per una cavalcatura Media, 2d6 per una Grande o 2d8 per una Enorme, più 1–1/2 il modificatore di Forza della cavalcatura. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito (CD 10 + 1/2 livello del barbaro + il modificatore di Forza della cavalcatura) dimezza questo danno. Le creature sul percorso della cavalcatura o quelle che minacciano i quadretti attraverso cui passa possono sferrare attacchi di opportunità contro il barbaro o la cavalcatura, ma non su entrambi. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello e avere il potere d'ira cavalcatura feroce prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Travolgere ferocemente superiore (Str): La cavalcatura di un barbaro può colpire creature della sua stessa taglia con travolgere ferocemente. Inoltre, può effettuare la manovra in combattimento oltrepassare come azione gratuita contro una creatura che fallisce il suo tiro salvezza su Riflessi contro la manovra (o sceglie di non salvarsi per sferrare un attacco di opportunità). Un barbaro deve essere almeno di 12° livello e avere il potere d'ira travolgere ferocemente prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Vieni a prendermi (Str): Mentre è in preda all'ira, come azione gratuita il barbaro può lasciarsi deliberatamente attaccare mentre prepara contrattacchi devastanti. I nemici ottengono bonus +4 ai tiri per colpire e per i danni contro il barbaro fino all'inizio del suo prossimo turno, ma ogni attacco contro il barbaro provoca un suo attacco di opportunità che si risolve prima di qualsiasi attacco nemico. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questo potere d'ira.

Vita protetta (Str): Mentre è in preda all'ira, se il barbaro è ridotto a meno di 0 punti ferita, 1 danno letale per livello del barbaro viene convertito in danno non letale. Se il barbaro è a punti ferita negativi a causa di danni letali, si stabilizza automaticamente.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Barbaro selvaggio

Alcuni barbari sono veramente selvaggi, con poca dimestichezza con le armi moderne. Questi barbari selvaggi imparano ad evitare i colpi e ad indurire la loro pelle. Un barbaro selvaggio ha i privilegi di classe seguenti.

Coraggio nudo (Str): Al 3° livello, il barbaro selvaggio ottiene bonus di schivare +1 alla CA e bonus morale +1 ai tiri salvezza contro paura quando non indossa armature (gli scudi sono permessi). Questo bonus aumenta di +1 ogni sei livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Robustezza naturale (Str): Al 7° livello, il barbaro selvaggio ottiene bonus di armatura naturale +1 alla CA quando non indossa armature (gli scudi sono permessi). Questo bonus aumenta di +1 ogni tre livelli oltre il 7°. *Privilegio di classe sostituito*: riduzione del danno.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo barbaro selvaggio: balzo difensivo*, ferita superficiale, grido terrificante*, posizione difensiva*, riduzione del danno aumentata*, sguardo intimidatorio* e superstizione*.

Bruto ubriaco

I barbari sono noti per saper reggere bene l'alcol, ma i bruti ubriachi trasformano il bere in una tattica di combattimento, usando potenti liquori per alimentare la loro ira e ottenere poteri addizionali. Un bruto ubriaco ha i privilegi di classe seguenti.

Ira ubriaca (Str): Mentre è in ira, il bruto ubriaco può bere una pozione o una simile quantità di alcol, come azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità. Una pozione produce i normali effetti, mentre una bevanda alcolica permette al barbaro di mantenere la sua ira quel round senza spendere un round di ira giornaliero (al posto dei normali effetti dell'alcol). Per ogni bevanda alcolica assunta mentre è in preda all'ira, il barbaro è nauseato per 1 round quando la sua ira termina, in aggiunta al normale affaticamento che segue un'ira. L'ira infaticabile non nega questa condizione di nausea, ma il potere d'ira vigore innato sì. *Privilegio di classe sostituito*: movimento veloce.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo bruto ubriaco: barcollare ubriaco, coraggio liquido, ebbrezza ruggente, momento di chiarezza*, ostentare provocazione, quasi una medicina e vigore innato*.

Combattente totemico

Un barbaro ha uno speciale totem che rappresenta il patrono della sua tribù. Sebbene i totem individuali differiscano, gli appartenenti a tribù che si appellano ad un totem ricevono capacità simili. I barbari combattenti totemici possono selezionare i poteri d'ira seguenti.

Poteri d'ira: Il combattente totemico si basa completamente sui suoi poteri d'ira totem. Oltre ai poteri del loro totem, i seguenti poteri d'ira completano l'archetipo combattente totemico (che dipende dal totem prescelto): furia animale*, nuotatore indomabile*, piede veloce*, saltatore indomabile*, scalatore indomabile*, vista notturna* e visione crepuscolare*.

Distruttore

Anche se la maggior parte dei barbari è ben capace di rompere oggetti, alcuni scoprono il bisogno di distruggere ciò che li circonda, una spinta quasi incontrollabile quando sono in ira. Questi barbari non rappresentano un pericolo solo per i loro nemici, ma anche per gran parte dell'ambiente che li circonda. Un barbaro distruttore ha i privilegi di classe seguenti.

Distruttivo (Str): Ogni volta che il barbaro distruttore effettua un attacco in mischia che designa come bersaglio un oggetto incustodito o una manovra in combattimento di spezzare, aggiunge metà del suo livello da barbaro (minimo +1) al tiro per i danni. *Privilegio di classe sostituito*: movimento veloce.

Spazzino della battaglia (Str): Al 3° livello, il barbaro distruttore non subisce nessuna penalità al tiro per colpire quando usa un'arma improvvisata o una con la condizione rotto. Inoltre, ottiene bonus +1 ai tiri per i danni con tali armi ogni tre livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo distruttore: frantumatore, impulso di forza* e spacca terra.

Figlio degli elementali

Alcune tribù di barbari hanno forti legami con le forze elementali della natura. I loro sciamani benedicono i combattenti alla nascita, legandoli all'elemento patrono della tribù e concedendo loro benefici durevoli contro tali forze. Un figlio degli elementali ha i privilegi di classe seguenti.

Furia elementale (Str): Al 3° livello, ogni volta che il figlio degli elementali subisce danni da energia pari o superiori al suo livello da barbaro mentre è in preda all'ira, aggiunge 1 al numero totale di round che può restare in ira per quel giorno. Al 6° livello, ed ogni tre livelli successivi, il numero di round addizionali dovuti agli attacchi da energia aumenta di +1, fino ad un massimo di +6 round per attacco da energia al 18° livello. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo figlio degli elementali: assorbire energia, eruzione di energia, ira elementale, ira elementale inferiore, ira elementale superiore, resistenza all'energia e resistenza all'energia superiore.

Furia in sella

Molte tribù di barbari sono maestre nell'allevare cavalli, ed insegnano ai loro membri a cavalcare fin dalla giovane età. Pertanto, i barbari di queste tribù sono ancor più terrorizzanti quando sono in sella, usando la forza e la velocità dei loro destrieri a loro vantaggio. Una furia in sella ha i privilegi di classe seguenti.

Cavaliere veloce (Str): La velocità di qualsiasi destriero cavalcato dal barbaro aumentata di 3 metri. *Privilegio di classe sostituito*: movimento veloce.

Cavalcatura bestiale (Str): Al 5° livello, la furia in sella ottiene il servizio di una cavalcatura. Questa capacità funziona

Francesco Palazzari (order #2831428)

come il compagno animale di un druido, usando il livello da barbaro –4 come livello effettivo da druido. Questo compagno deve essere uno che è in grado di cavalcare ed appropriato come cavalcatura. Un barbaro Medio può selezionare un cammello o un cavallo. Un barbaro Piccolo può selezionare un pony o un lupo, oppure un cinghiale o un cane se è almeno di 8° livello. Ogni volta che un barbaro è in preda all'ira mentre è in sella alla sua cavalcatura bestiale, questa ottiene bonus morale +2 alla sua Forza. *Privilegi di classe sostituiti*: schivare prodigioso e schivare prodigioso migliorato.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo furia in sella: cavalcatura feroce, cavalcatura feroce superiore, destriero spirituale, travolgere ferocemente e travolgere ferocemente superiore.

IRACONDO INVULNERABILE

Alcuni barbari imparano a far fronte a tutto, ignorando con facilità le ferite mortali. Questi barbari esortano i nemici ad attaccarli ed usano il dolore per alimentare la loro ira. Un iracondo invulnerabile ha i privilegi di classe seguenti.

Invulnerabilità (Str): Al 2° livello, l'iracondo invulnerabile guadagna RD/— pari alla metà del suo livello da barbaro. Questa riduzione del danno raddoppia contro i danni non letali. *Privilegi di classe sostituiti*: riduzione del danno, schivare prodigioso e schivare prodigioso migliorato.

Resistenza estrema (Str): Al 3° livello, l'iracondo invulnerabile è assuefatto agli effetti del clima caldo o freddo (sceglierne uno) come se utilizzasse *contrastare elementi*. Inoltre, il barbaro ottiene 1 punto di resistenza al fuoco o al freddo ogni tre livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo iracondo invulnerabile: abbandono avventato, ispirare ferocia, riduzione del danno aumentata*, vieni a prendermi, vigore rinnovato* e vita protetta.

LANCIATORE

Un barbaro in ira è terrificante in mischia, ma alcuni si specializzano nel lanciare oggetti contro i nemici prima di avvicinarsi a loro. Un lanciatore ha i privilegi di classe seguenti.

Lanciatore specializzato (Str): Il lanciatore si è specializzato nel lanciare oggetti in combattimento. La gittata di qualsiasi arma da lancio o oggetto lanciato aumenta di 3 metri. *Privilegio di classe sostituito*: movimento veloce.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo lanciatore: accuratezza sorprendente*, impulso di forza*, lanciare, lanciare in carica, lanciare inferiore e lanciare superiore.

LOTTATORE BRUTALE

Alcuni barbari puntano ad usare le loro nude mani per smembrare i loro avversari arto per arto. Questi lottatori brutali imparano anche molto sulle varie manovre in combattimento, usandole per storpiare o schiacciare i loro nemici. Un lottatore brutale ha i privilegi di classe seguenti.

Lotta selvaggia (Str): Al 2° livello, il lottatore brutale subisce solo metà delle normali penalità a Destrezza, prove di manovre in combattimento e tiri per colpire quando ha la condizione in lotta. Può sferrare un attacco di opportunità contro le creature che tentano di lottare con lui anche se possiedono il talento Lottare Migliorato o l'attacco speciale afferrare. Se colpisce con questo attacco di opportunità, guadagna bonus di circostanza +2 alla sua DMC contro i tentativi di lottare. Non può sferrare questi attacchi di opportunità una volta in lotta. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso.

Guerriero della fossa (Str): Al 3° livello, il lottatore brutale ha imparato i trucchi del combattimento negli scontri in fosse e arene gladiatorie. Seleziona una manovra in combattimento ed ottiene bonus cognitivo +1 a BMC e DMC per quella manovra. Questo bonus aumenta a +2 se il barbaro non sta indossando armature (gli scudi sono permessi). Ogni tre livelli oltre il 3°, il barbaro può selezionare un'altra manovra in combattimento ed aggiunge questo bonus al suo BMC o alla sua DMC. Questo bonus può essere applicato ad ogni manovra non più di due volte, una volta al BMC ed una alla DMC. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Lotta selvaggia migliorata (Str): Al 5° livello, il lottatore brutale non subisce penalità a Destrezza, prove di manovra in combattimento e tiri per colpire quando ha la condizione in lotta. Viene anche trattato come se fosse di una taglia più grande della sua taglia corrente quando si determina se può lottare o essere preso in lotta da un'altra creatura. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso migliorato.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo lottatore brutale: abbattere, attaccabrighe, attaccabrighe superiore, avanzata prepotente, furia animale*, impulso di forza*, offensiva prepotente e respingere gli avversari*.

SUPERSTIZIOSO

Molti barbari diffidano della magia. Molti semplicemente rifuggono la magia, ma altri concentrano la loro ira sugli incantatori, sviluppando sensi acuti per proteggersi da essi. Un barbaro superstizioso ha i privilegi di classe seguenti.

Sesto senso (Str): Al 3° livello, il barbaro superstizioso ottiene bonus +1 all'iniziativa e bonus cognitivo +1 alla CA durante i round di sorpresa. Questo bonus aumenta di +1 ogni tre livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Sensi acuti (Str): Al 7° livello, il barbaro superstizioso guadagna visione crepuscolare (tre volte più lontano del normale in condizioni di luce fioca se ha già visione crepuscolare). Al 10° livello, ottiene scurovisione entro 18 metri (o ci aggiunge 18 metri se possiede già scurovisione). Al 13° livello, guadagna fiuto. Al 16° livello, ottiene percezione cieca entro 9 metri. Al 19° livello, guadagna vista cieca entro 9 metri. *Privilegio di classe sostituito*: riduzione del danno.

Poteri d'ira: I seguenti poteri d'ira completano l'archetipo superstizioso: cacciatore di streghe, collera inarrestabile*, dirompente, mente lucida*, spezzaincantesimi e superstizione*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Bardo

Un buon bardo, cantando, può far scendere gli uccellini dagli alberi o convincere un re ad abdicare al trono. Personaggio eclettico, il bardo ritiene poco utile limitarsi ad un'unica dote, prediligendo la versatilità, sempre facendo attenzione a come potrebbe manipolare gli altri con esibizioni artistiche o mezzi più mondani. Di seguito vengono presentati alcuni archetipi classici per i bardi.

Archivista

Alcuni bardi sono più portati alle ricerche accademiche che non all'arte del dramma (o del melodramma).

Esibizione bardica: Un archivista guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Naturalista (Str): Un archivista che ha identificato una creatura con una prova di Conoscenze adatta al suo tipo può usare esibizione bardica per condividere con gli alleati le strategie per sconfiggerla in combattimento. L'archivista e qualsiasi alleato entro 9 metri ottengono bonus cognitivo +1 alla CA, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro capacità magiche, soprannaturali e straordinarie usate da quello specifico genere di creature (per esempio i giganti del gelo, non tutti i giganti o tutti gli umanoidi). Questo bonus aumenta di +1 al 5° livello ed ogni sei livelli successivi. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio e si basa su componenti sonore e visive. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Sproloquio deplorevole (Str): Al 6° livello, un archivista può disorientare una creatura già affascinata dalla sua esibizione bardica. Utilizzare questa capacità non spezza la concentrazione dell'archivista per l'effetto di affascinare, ma richiede un'azione standard per essere attivata (oltre all'azione gratuita necessaria per mantenere l'effetto di affascinare). Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo). Se il tiro riesce, il bersaglio è immune a questo potere per 24 ore, ma se fallisce resta frastornato o confuso (a scelta dell'archivista) finché l'esibizione bardica continua. Se il bersaglio subisce danni, questo effetto termina immediatamente. È una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione.

Conferenza pedante (Sop): Al 18° livello, un archivista può colpire con conferenza pedante tutte le creature che ha già affascinato. Inoltre, può scegliere di far cadere addormentati i bersagli anziché renderli frastornati o confusi. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione di massa.

Maestro del sapere (Str): Al 2° livello, un archivista può prendere 20 alle prove di Conoscenze 1 volta al giorno, più 1 volta ogni sei livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: esecuzione versatile.

Magico sapere (Str): Al 2° livello, un archivista ottiene un bonus alle prove di Sapienza Magica per identificare oggetti magici o decifrare pergamene pari a metà del suo livello da bardo e può prendere 10 a tali prove. Un archivista può usare Disattivare Congegni per disattivare trappole magiche come per il privilegio scoprire trappole del ladro ed ottiene bonus +4 ai tiri salvezza contro trappole magiche, effetti dipendenti dal linguaggio, simboli, glifi e scritti magici di qualsiasi genere. *Privilegio di classe sostituito*: avvezzo.

Poliedrico (Str): Al 5° livello, un archivista può usare qualsiasi abilità, anche senza addestramento. All'11° livello, considera tutte le abilità come abilità di classe ed al 17° livello può prendere 10 a tutte le prove di abilità, anche se ciò non è consentito normalmente. *Privilegio di classe sostituito*: maestro del sapere.

Percorso probabile (Str): Al 10° livello, un archivista può calcolare l'azione che più probabilmente porterà al successo col minimo rischio. Una volta al giorno, può prendere 10 a qualsiasi tiro di d20. Può usare questa capacità una volta addizionale al giorno ogni tre livelli oltre il 10°. *Privilegio di classe sostituito*: eclettico.

Artista di strada

Che sia acrobata, cantastorie o attore, l'artista di strada si mescola alle masse, cantando per procurarsi la cena.

Esibizione bardica: Un artista di strada guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Far scomparire (Sop): Un artista di strada può usare esibizione bardica per deviare l'attenzione da un alleato. Tutte le creature entro 9 metri che falliscono un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) trattano una creatura scelta dal bardo come se fosse invisibile. Questa esibizione bardica influenza una creatura addizionale al 5° livello ed ogni 6 livelli successivi. Se i bersagli tentano una qualsiasi azione che li renderebbe visibili, diventano visibili a tutti. Il bardo non può usare questa capacità su se stesso. Questa capacità è un effetto di influenza mentale che si basa su componenti visive. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Artista innocuo (Sop): Al 3° livello, un artista di strada può usare esibizione bardica per apparire mite ed indegno di essere attaccato. Quando usa questa esibizione bardica, ogni volta che un nemico designa come bersaglio l'artista di strada, deve superare un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il bonus di Carisma del bardo) o non è in grado di attaccare il bardo in questo round, come per *santuario*. Il nemico perde l'attacco che ha designato come bersaglio il bardo, ma può usare attacchi addizionali che designano come bersaglio altre creature. Se l'avversario stava designando l'artista di strada come bersaglio di un incantesimo, deve superare una prova di concentrazione con la stessa CD o perde l'incantesimo. Se questa prova

Francesco Palazzari (order #2831428)

riesce, può invece designare come bersaglio dell'incantesimo un'altra creatura. Questa è una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore e visive. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare competenza.

Tiro mancino (Sop): Al 9° livello, un artista di strada può usare esibizione bardica per infastidire un bersaglio entro 9 metri, facendo sì che il suo vestiario lo intralci o il suo copricapo gli cada sugli occhi, oppure anche facendolo scivolare e cadere o mettendolo in ridicolo in altro modo. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) ogni round in cui sente o vede l'esibizione bardica, o subisce ogni round uno dei seguenti effetti a caso: 1—accecato, 2—abbagliato, 3—assordato, 4—intralciato, 5—cadere a terra prono, 6—nauseato. Ogni effetto dura 1 round. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare grandezza.

Scivolare tra la folla (Sop): Al 15° livello, l'esibizione bardica far scomparire di un artista di strada concede alle creature influenzate di muoversi attraverso quadretti di folla e occupati dal nemico senza impedimenti. Le creature influenzate vengono trattate come se usassero *invisibilità superiore*, ma i nemici ottengono un nuovo tiro salvezza per notarli ogni volta che sono attaccati. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare eroismo.

Caloroso benvenuto: Un artista di strada guadagna il doppio della normale somma di denaro dalle prove di Intrattenere. Come azione standard, può usare una prova di Raggirare al posto di una di Diplomazia per migliorare un atteggiamento per 1 minuto, dopo di che questo peggiora di un grado rispetto a quello originario. *Privilegio di classe sostituito*: contocanto.

Scaltro: Un artista di strada ottiene un bonus pari a metà del suo livello alle prove di Camuffare, Conoscenze (locali), Raggirare e Rapidità di Mano, alle prove di Diplomazia o Intimidire effettuate per influenzare la folla, ed alle prove di Diplomazia per raccogliere informazioni (minimo +1). *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Cambiarsi rapidamente (Str): Al 5° livello, un artista di strada può indossare un camuffamento come azione standard subendo penalità –5 alla prova. Può prendere 10 alle prove di Camuffare e Raggirare ed usare Raggirare per creare un diversivo per nascondersi come azione veloce. Può prendere 20 alle prove di Camuffare e Raggirare una volta al giorno, più una volta addizionale al giorno ogni sei livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: maestro del sapere.

Bardo di corte

Avendo trascorso anni studiando l'erudizione e il galateo, il bardo di corte assume il ruolo di splendente annunciatore o artista di corte al soldo di regnanti, nobili e facoltosi borghesi aspirando ad unirsi alle loro schiere.

Esibizione bardica: Un bardo di corte guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Satira (Sop): Un bardo di corte può usare esibizione bardica per minare la fiducia dei nemici che la sentono, infliggendo loro penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni (minimo 1) e penalità –1 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura finché continua la sua esibizione. Questa penalità aumenta di –1 al 5° livello ed ogni sei livelli successivi. Satira è una capacità dipendente dal linguaggio e di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Parodia (Sop): Un bardo di corte di 3° livello o superiore può mettere in ridicolo e diffamare uno specifico individuo. Il bardo seleziona un bersaglio che può sentire la sua esibizione bardica. Quell'individuo subisce penalità –2 alle prove di Carisma ed alle prove di abilità basate sul Carisma finché il bardo continua la sua esibizione. Questa penalità aumenta di –1 ogni quattro livelli oltre il 3°. Parodia è una capacità dipendente dal linguaggio e di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare competenza.

Epopea gloriosa (Sop): Un bardo di corte di 8° livello o superiore intesse storie accattivanti che attraggono l'attenzione di quelli che le sentono. I nemici entro 9 metri diventano impreparati a meno che non superino un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo). Il tiro salvezza li rende immuni a questa capacità per 24 ore. Epopea gloriosa è una capacità dipendente dal linguaggio e di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare terrore.

Scandalo (Sop): Un bardo di corte di 14° livello o superiore può combinare lascivi pettegolezzi e calunnie pungenti per incitare una rivolta. Ogni nemico entro 9 metri è come se fosse colpito da *canto di discordia* finché può sentire l'esibizione bardica. Un tiro salvezza su Volontà riuscito (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) nega l'effetto, e la creatura è immune a questa capacità per 24 ore. Scandalo è una capacità dipendente dal linguaggio e di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: accordo spaventoso.

Esperto di araldica (Str): Un bardo di corte ottiene un bonus pari a metà del suo livello da bardo alle prove di Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (storia) e Diplomazia (minimo +1). Una volta al giorno, il bardo di corte può ritirare una prova in una di queste abilità, sebbene debba tenere il risultato del secondo tiro anche se peggiore. Può ritirare una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi. *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Grande pubblico (Sop): Al 5° livello, un bardo di corte può scegliere di colpire in un cono di 18 metri anziché nel

Francesco Palazzari (order #2831428)

raggio di 9 metri con le esibizioni bardiche che colpiscono un'area. Inoltre, ogni cinque livelli oltre il 5° l'area di tali poteri viene aumentata di 3 metri (raggio) o 6 metri (cono). Se il potere invece colpisce più creature, affligge una creatura addizionale rispetto al normale ogni cinque livelli oltre il 5°. Questo non influenza poteri che colpiscono solo una sola creatura. *Privilegi di classe sostituiti*: eclettico e maestro del sapere.

Cantore dei mari

Il mare è la vera dimora del cantore dei mari, ed è molto richiesto dai capitani che desiderano buona sorte per il loro equipaggio e la loro nave mentre seguono le rotte più lunghe.

Esibizione bardica: Un cantore dei mari guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Canto dei mari (Sop): Un cantore dei mari impara a contrastare mal di mare ed esaurimento durante i lunghi viaggi per mare. Ad ogni round di canto dei mari effettua una prova di abilità in Intrattenere. Gli alleati entro 9 metri (incluso il cantore dei mari) possono usare la sua prova di Intrattenere al posto di un tiro salvezza contro esaurimento, fatica, infermità o nausea; se sono già sotto tali effetti è concesso loro un nuovo tiro salvezza ogni round di canto dei mari, utilizzando la prova di Intrattenere del bardo. Un canto dei mari non influenza gli effetti istantanei o quelli che non permettono tiri salvezza. Questa capacità si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: controcanto.

Placare le acque (Sop): Al 3° livello, un cantore dei mari può usare esibizione bardica per calmare le acque agitate entro 9 metri, riducendo la CD delle prove di Nuotare e Professione (marinaio), così come quelle di Acrobazia e Scalare a bordo di una nave, di un valore pari al suo livello da bardo (fino ad un minimo di CD 10) finché continua la sua esibizione bardica. Può estendere questa durata per 1 ora esibendosi per 10 round consecutivi. Questa capacità si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare competenza.

Fischio del vento (Sop): Un cantore dei mari di 6° livello o superiore può usare esibizione bardica per creare una *folata di vento*. Questo vento dura finché il bardo continua la sua esibizione. Può estendere questa durata per 1 minuto esibendosi per 5 round consecutivi. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione.

Invocare la tempesta (Sop): Al 18° livello, un cantore dei mari può usare esibizione bardica per duplicare *controllare acqua*, *controllare tempo atmosferico*, *controllare venti* o *tempesta di vendetta*, usando il suo livello da bardo come livello dell'incantatore. Utilizzare questa capacità richiede un numero di round consecutivi di esibizione bardica pari al livello dell'incantesimo (come se fosse un druido). Questi effetti continuano finché il bardo continua la sua esibizione (gli effetti di *controllare tempo atmosferico* si manifestano immediatamente), ma non più a lungo della normale durata dell'incantesimo. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione di massa.

Viaggiatore del mondo (Str): Un cantore dei mari ottiene un bonus pari a metà del suo livello da bardo alle prove di Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (natura) e Linguistica. Può ritirare una prova in una di queste abilità, ma deve tenere il secondo risultato anche se peggiore. Può ritirare una volta addizionale al giorno al 5° livello ed ogni cinque livelli successivi. *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Famiglio: Al 2° livello, un cantore dei mari acquisisce un animale domestico esotico, una scimmia o un pappagallo (come un corvo), che guadagna capacità come fosse il famiglio di un mago, usando il livello da bardo del cantore dei mari come suo livello da mago. *Privilegio di classe sostituito*: esecuzione versatile.

Gambe da marinaio (Str): Al 2° livello, un cantore dei mari guadagna bonus +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di acqua e di aria che lo farebbero scivolare, inciampare o cadere prono in altro modo. Ottiene bonus +2 alla DMC contro lottare, oltrepassare o sbilanciare. *Privilegio di classe sostituito*: avvezzo.

Detective

Mettendo insieme gli indizi e catturando il colpevole attraverso pura e semplice arguzia, il detective è specializzato nello scoprire la verità.

Esibizione bardica: Un detective guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Lavoro di squadra accurato (Sop): Un detective usa esibizione bardica per rendere gli alleati coordinati, allerta e pronti all'azione. Tutti gli alleati entro 9 metri ottengono bonus +1 alle prove di Disattivare Congegni, Percezione e di iniziativa per 1 ora. Guadagnano anche bonus cognitivo +1 ai tiri salvezza su Riflessi e alla CA contro le trappole e quando sono impreparati. Questi bonus aumentano di +1 al 5° livello ed ogni sei livelli successivi. Usare questa capacità richiede 3 round di esibizione bardica consecutivi, e i bersagli devono essere in grado di vedere e sentire il bardo durante tutta l'esibizione. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che si basa su componenti sonore e visive. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Confessione veritiera (Sop): Al 9° livello, un detective può usare esibizione bardica per imbrogliare una creatura facendole rivelare i suoi segreti. Per usare questa capacità è richiesta una prova riuscita di Intuizione per accorgersi di una prova di Raggirare o notare compulsioni mentali. Dopo 3 round consecutivi di esibizione bardica, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo). Se lo supera il bersaglio è immune a questo potere per 24 ore. Se fallisce, un bugiardo rivela inavver-

Francesco Palazzari (order #2831428)



titamente la menzogna e le verità che nasconde. Una creatura sotto charme o compulsione rivela la natura del suo incantesimo e chi lo ha posto (se la creatura lo sa) e guadagna un nuovo tiro salvezza per spezzare gratuitamente l'incantesimo. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che si basa su componenti sonore. Usare questo potere richiede solo 2 round di esibizione bardica al 15° livello, e solamente 1 al 20° livello. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare grandezza.

Mostratevi (Str): Al 15° livello, un detective può usare esibizione bardica per costringere le creature nascoste a rivelarsi. Tutti i nemici entro 9 metri devono effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo). Se falliscono, devono smettere di usare Furtività, sbloccare e aprire le porte tra loro ed il detective, e terminare, sopprimere o dissolvere gli effetti che concedono invisibilità o qualsiasi altra forma di occultamento contro il detective. Fino a quando possono sentire l'esibizione bardica, le creature colpite non possono attaccare o fuggire se non hanno eliminato tutti questi effetti, sebbene vengano immediatamente liberate da questa compulsione quando attaccate. Le creature nell'area devono effettuare questo tiro salvezza ogni round che il bardo continua la sua esibizione. Questa è una capacità dipendente dal linguaggio che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare eroismo.

Occhio per i dettagli (Str): Un detective ottiene un bonus pari a metà del suo livello alle prove di Conoscenze (locali), Intuizione e Percezione, così come a quelle di Diplomazia per raccogliere informazioni (minimo +1). *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Acume arcano (Str): Al 2° livello, un detective può trovare e disattivare trappole magiche, come per il privilegio scoprire trappole di un ladro. Inoltre, un detective ottiene bonus +4 ai tiri salvezza contro illusioni e bonus +4 alle prove di livello dell'incantatore e ai tiri salvezza per vedere attraverso travestimenti e protezioni contro la divinazione (come *anti-individuazione*, *aura magica* e *dissimulare*). *Privilegio di classe sostituito*: avvezzo.

Investigazione arcana: Un detective può aggiungere uno degli incantesimi seguenti o un qualsiasi incantesi-

Francesco Palazzari (order #2831428)

mo di divinazione alla sua lista di incantesimi da bardo conosciuti al 2° livello e ogni quattro livelli successivi: 1°—*individuazione di bene/caos/legge/male*; 2°—*zona di verità*; 3°—*occhio arcano, parlare con i morti, parlare con i vegetali*; 4°—*rivela bugie*; 5°—*occhi indagatori, pietre parlanti*; 6°—*momento di prescienza, occhi indagatori superiore, rivela locazioni, scopri il percorso*. *Privilegio di classe sostituito*: esecuzione versatile.

DUELLANTE ARCANO

Maestro nell'impiegare acciaio e incantesimi in battaglia, il duellante arcano mescola le doti di combattimento con quelle da incantatore dando vita ad una combinazione letale.

Colpo arcano: I duellanti arcani ottengono Colpo Arcano come talento bonus al 1° livello. *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Esibizione bardica: Un duellante arcano guadagna i seguenti tipi di esibizione bardiche.

Grido rincuorante (Sop): Al 1° livello, un duellante arcano può usare esibizione bardica per confortare gli alleati scoraggiati. Ogni round effettua una prova di Intimidire. Qualsiasi alleato (incluso il bardo) entro 9 metri può usare questa prova al posto del suo tiro salvezza contro effetti di paura e disperazione. Quelli già sotto un effetto di paura o disperazione possono tentare un nuovo tiro salvezza ogni round usando la prova di Intimidire del bardo. Il grido rincuorante non funziona contro effetti che non permettono tiri salvezza. Questa è una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: controcanto.

Lama assetata (Sop): Un duellante arcano di 6° livello o superiore può usare esibizione bardica per concedere ad un'arma, ad un'arma naturale, ad un'estremità di un'arma doppia o a 50 munizioni dello stesso tipo entro 9 metri bonus di potenziamento +1. Questo bonus di potenziamento aumenta di +1 ogni tre livelli oltre il 6° (massimo +5 al 18° livello). Questi bonus si cumulano con i bonus esistenti e possono essere usati per aumentare il bonus di potenziamento dell'oggetto fino a +5 o aggiungere le seguenti capacità speciali delle armi: *affilata, difensiva, distanza, esplosione folgorante, ferimento, folgorante, incalzare rafforzato, ricercante, ritornante, tocco fantasma* o *velocità* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 469). Se l'arma non è magica, deve essere concesso almeno bonus di potenziamento +1 prima di aggiungere le capacità speciali. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione.

Lama assetata di massa (Sop): Un duellante arcano di 18° livello o superiore può usare la sua esibizione bardica lama assetata per potenziare le armi di qualunque alleato che si trovi entro 9 metri. Il bonus temporaneo concesso da questo potere è +4 se è conferito a due alleati, +3 per tre alleati, +2 per quattro e +1 per cinque o più. Il potere concesso ad ogni arma deve essere lo stesso. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione di massa.

Talenti bonus: Un duellante arcano intesse potenza e magia nel suo stile di combattimento, guadagnando i seguenti talenti bonus al 2° livello ed ogni quattro livelli successivi: 2° livello—Incantare in Combattimento, 6° livello—Dirompente, 10° livello—Spezzaincantesimi, 14° livello—Colpo Penetrante, 18° livello—Colpo Penetrante Superiore. *Privilegi di classe sostituiti*: avvezzo ed esecuzione versatile.

Legame arcano (Str): Al 5° livello, un duellante arcano ottiene la capacità legame arcano come fosse un mago, usando un'arma come suo oggetto legato, ottenendo di poter lanciare 1 volta al giorno un incantesimo addizionale che conosce. Non può scegliere un famiglio o un altro tipo di oggetto legato. Può usare la mano in cui tiene la sua arma legata per le componenti somatiche. *Privilegio di classe sostituito*: maestro del sapere.

Armatura arcana (Str): Al 10° livello, un duellante arcano guadagna Competenza nelle Armature Medie e può lanciare incantesimi da bardo in armatura media senza probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Al 16° livello, ottiene Competenza nelle Armature Pesanti e può lanciare incantesimi da bardo in armatura pesante senza probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. *Privilegio di classe sostituito*: eclettico.

PRESTIGIATORE

Un prestigiatore si esibisce per diletto, ma considera ciò un mezzo per accedere alle energie universali ed incanalarle.

Esibizione bardica: Un prestigiatore guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Artigiano del dweomer (Sop): Un prestigiatore può usare esibizione bardica per manipolare le energie magiche. Gli alleati del prestigiatore ottengono bonus +1 alle prove di livello dell'incantatore, alle prove di concentrazione e ai tiri per colpire di capacità magiche ed incantesimi. Questo bonus aumenta di +1 al 5° livello ed ogni sei livelli successivi. Questa capacità si basa su componenti sonore e visive. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Sopprimere incantesimo (Sop): All'8° livello, un prestigiatore può usare esibizione bardica per contrastare gli incantesimi dei suoi nemici. Quando il bardo inizia ad utilizzare questa esibizione, tiene conto del numero di round in cui è in uso. Mentre la sta utilizzando, come azione immediata, può tentare di contrastare qualsiasi incantesimo che può identificare attraverso Sapienza Magica, fintanto che il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al numero totale di round in cui è in uso sopprimere incantesimo. Il tentativo di contrastare l'incantesimo si svolge come per *dissolvi magie*, usando il livello da bardo come LI. Se ha successo, l'esibizione bardica termina immediatamente. Questa capacità si basa su

Francesco Palazzari (order #2831428)

componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare terrore.

Maestro della metamagia (Str): Al 14° livello, un prestigiatore può usare esibizione bardica per applicare un talento di metamagia ad un incantesimo che sta per lanciare senza aumentarne il tempo di lancio. Il bardo deve comunque spendere uno slot di livello più alto per lanciare questo incantesimo. Questo fa sì che l'esibizione bardica termini immediatamente. Questa capacità si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: accordo spaventoso.

Talento magico (Str): Un prestigiatore ottiene un bonus pari a metà del suo livello da bardo alle prove di Conoscenze (arcane), Sapienza Magica e Utilizzare Congegni Magici. *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Controincantesimo migliorato: Un prestigiatore guadagna Controincantesimo Migliorato come talento bonus. *Privilegio di classe sostituito*: controcanto.

Esibizione estesa (Sop): Al 2° livello, un prestigiatore può estendere la durata dell'esibizione bardica dopo che ha smesso di concentrarsi sacrificando uno slot incantesimo come azione veloce. L'effetto dell'esibizione bardica perdura per 1 round addizionale per livello dell'incantesimo. Può essere sacrificato un solo incantesimo per esibizione e i tipi di esibizione bardica che non perdurano per un certo numero di round non possono essere estesi. *Privilegio di classe sostituito*: avvezzo.

Repertorio espanso (Str): Al 2° livello ed ogni quattro livelli successivi, un prestigiatore può aggiungere un incantesimo di qualsiasi classe di incantatore arcano alla propria lista di incantesimi conosciuti. L'incantesimo deve essere di un livello che è in grado di lanciare. *Privilegio di classe sostituito*: esecuzione versatile.

Legame arcano (Str): Al 5° livello, un prestigiatore ottiene la capacità del mago legame arcano. Non può scegliere un famiglio o un'arma come oggetto legato. *Privilegio di classe sostituito*: maestro del sapere.

Maestria nelle bacchette (Str): Al 10° livello, quando un prestigiatore usa una bacchetta che contiene un incantesimo sulla sua lista di incantesimi, utilizza il suo bonus di Carisma per calcolare la CD del tiro salvezza della bacchetta. Al 16° livello, quando usa questa bacchetta, utilizza il suo livello dell'incantatore al posto di quello della bacchetta. *Privilegio di classe sostituito*: eclettico.

Scaldo selvaggio

Lontano dalla civiltà, furiose tribù hanno i loro cantori di guerra, cantori del lavoro e custodi del sapere, che attaccano ferocemente con spade e canzoni.

Esibizione bardica: Uno scaldo selvaggio guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Colpo ispiratore (Sop): Uno scaldo selvaggio ruggisce le sue grida di guerra ad ogni colpo particolarmente efficace. Quando conferma un colpo critico, può attivare questa esibizione bardica come azione immediata (terminando qualsiasi altra esibizione bardica). Ottiene punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Carisma (se positivo), e tutti gli alleati entro 9 metri guadagnano bonus morale +1 al loro prossimo tiro per colpire prima dell'inizio del suo prossimo turno. Questi punti ferita temporanei durano finché il bardo termina la sua esibizione. *Esibizione bardica sostituita*: affascinare.

Incitare ira (Sop): Al 6° livello, uno scaldo selvaggio può incitare un'ira furiosa in una creatura entro 9 metri. Questo effetto funziona come un incantesimo *ira* che dura finché il bersaglio può sentire l'esibizione bardica; tuttavia, le creature non consenzienti possono essere influenzate solo se falliscono un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo). Il successo rende il bersaglio immune a questo potere per 24 ore. Il bardo non può designarsi come bersaglio di questa capacità. Se il bersaglio ha il privilegio di classe ira, può entrare immediatamente in ira e restarvi senza consumare round giornalieri finché il bardo continua la sua esibizione. Questo è un effetto di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione.

Canzone dei caduti (Mag): Al 10° livello, uno scaldo selvaggio può duplicare l'effetto di un *corno del Valhalla*. Questo effetto richiede 10 round consecutivi di esibizione bardica ed evoca barbari come un corno d'argento al 10° livello, come uno d'ottone al 13° livello, come uno di bronzo al 16° e come uno di ferro al 19°. I combattenti rimangono solo finché il bardo continua la sua esibizione. Questa capacità si basa su componenti sonore. *Privilegio di classe sostituito dall'esibizione bardica*: eclettico.

Banda di berserker (Str): Al 12° livello, uno scaldo selvaggio può ispirare una trance da battaglia estatica che sopprime gli effetti di dolore, paura e stordimento in una creatura, più una creatura addizionale ogni tre livelli oltre il 12°. Le creature colpite guadagnano anche RD 5/— (RD 10/— contro danni non letali); questo beneficio si somma con il privilegio di classe riduzione del danno. Questa è una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: musica lenitiva.

Canto di battaglia (Sop): Al 18° livello, uno scaldo selvaggio può influenzare tutti gli alleati entro 9 metri quando usa esibizione bardica per incitare ira. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione di massa.

Uomo dei sogni

Combinando l'esibizione bardica con doti di furtività e ladrocinio, mediandoli attraverso un uso preciso dell'inganno e dell'astuzia, l'uomo dei sogni conta sulla sua arguzia per spiazzare gli altri.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Esibizione bardica: Un uomo dei sogni guadagna i seguenti tipi di esibizione bardica.

Rubaincantesimo (Sop): Un uomo dei sogni può usare esibizione bardica per rubare incantesimi ai suoi nemici ed aggiungerli alla propria lista di incantesimi conosciuti. Una volta che l'esibizione è iniziata, il bardo può rubare un incantesimo preparato o conosciuto da un'altra creatura con un attacco di contatto come azione standard. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + 1/2 livello del bardo + il bonus di Carisma del bardo) per negare l'effetto. L'uomo dei sogni può scegliere un incantesimo da rubare, ma se il bersaglio non possiede quell'incantesimo l'esibizione bardica termina immediatamente. Altrimenti l'incantesimo rubato è casuale, ma sempre del livello più alto che il bardo è in grado di lanciare, se possibile. Il bersaglio perde l'incantesimo preparato o conosciuto e l'uomo dei sogni l'aggiunge alla sua lista di incantesimi conosciuti fin tanto che l'esibizione bardica continua, dopo di che torna al suo proprietario originario. Mentre l'incantesimo è rubato, il bardo può lanciarlo usando i suoi slot incantesimo disponibili. Questo utilizzo non consuma l'incantesimo rubato. Se il bardo ruba un altro incantesimo mentre ha un incantesimo rubato, l'incantesimo precedente torna immediatamente al suo proprietario originario. Questa capacità si basa su componenti sonore. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare coraggio.

Canzone soporifera (Mag): Al 6° livello, un uomo dei sogni può usare la sua esibizione bardica per far addormentare una creatura che ha già affascinato (come per *sonno profondo*, ma senza limiti di DV). Altrimenti, questa capacità funziona come *suggestione*. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione.

Sottotesto drammatico (Sop): Al 9° livello, un uomo dei sogni può usare esibizione bardica per lanciare incantesimi senza impiegare palesemente componenti sonore o visive trattenendo i normali effetti dell'incantesimo. Gli osservatori devono superare una prova di Percezione contrapposta ad una prova di Rapidità di Mano dell'uomo dei sogni per notare che sta lanciando un incantesimo (sebbene questo ancora provochi attacchi di opportunità). Il bardo deve usare questa esibizione bardica per almeno 2 round prima di lanciare un incantesimo; altrimenti viene scoperto automaticamente e l'esibizione termina. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare grandezza.

Rubaincantesimo superiore (Sop): Il potere rubaincantesimo dell'uomo dei sogni al 15° livello migliora. Quando un bersaglio fallisce contro l'esibizione bardica rubaincantesimo, l'uomo dei sogni scopre la sua resistenza agli incantesimi (se la possiede) e tutti gli incantesimi che ha preparato o conosce. Può scegliere quindi quale incantesimo rubare. L'uomo dei sogni può decidere di non rubare un incantesimo e di ridurre invece la RI del bersaglio di un valore pari a metà del suo livello da bardo e guadagna quel valore come resistenza agli incantesimi finché continua la sua esibizione bardica. Se ruba resistenza agli incantesimi addizionale, questa si somma alla RI rubata in precedenza. Se ruba un incantesimo o termina l'esibizione bardica, la resistenza agli incantesimi ritorna immediatamente al suo proprietario. *Esibizione bardica sostituita*: ispirare eroismo.

Canzone soporifera di massa (Mag): Al 18° livello, un uomo dei sogni può usare canzone soporifera su un qualsiasi numero di creature affascinate entro 9 metri. Altrimenti, questa capacità funziona come *suggestione di massa*. *Esibizione bardica sostituita*: suggestione di massa.

Scippare incantesimo (Sop): Al 20° livello, un uomo dei sogni che supera un tiro salvezza contro un incantesimo o una capacità magica che lo designa come unico bersaglio (esclusi gli incantesimi ad area) può usare esibizione bardica come azione immediata. Deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 10 + il livello dell'incantatore originario dell'incantesimo). Se ha successo, l'uomo dei sogni può assorbire l'effetto dell'incantesimo senza danni e rilanciare immediatamente quell'incantesimo (usando livello dell'incantatore e CD del tiro salvezza originari) o qualsiasi incantesimo conosca di quel livello o inferiore. Usare questa capacità consuma un numero di round di esibizione bardica pari al livello dell'incantesimo, anche se la prova fallisce. *Esibizione bardica sostituita:* musica mortale.

Maestro del sotterfugio (Str): Un uomo dei sogni ottiene un bonus pari a metà del suo livello alle prove di Furtività, Raggirare e Rapidità di Mano. Può anche disattivare trappole magiche con Disattivare Congegni come per il privilegio percepire trappole di un ladro. *Privilegio di classe sostituito*: conoscenze bardiche.

Incantesimo furtivo (Str): Al 2° livello, un uomo dei sogni aggiunge +1 alla CD di esibizioni bardiche ed incantesimi contro avversari cui è negato il proprio bonus di Destrezza. Questo beneficio aumenta a +2 al 10° livello ed a +3 al 18°. Inoltre, al 6° livello ottiene bonus +2 al livello dell'incantatore al fine di superare la resistenza agli incantesimi di questi nemici, e tale bonus aumenta a +4 al 14° livello. *Privilegio di classe sostituito*: esecuzione versatile.

Percepire trappole (Str): Al 3° livello, un uomo dei sogni ottiene bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi e bonus di schivare +1 alla CA contro trappole. Questi bonus aumentano di +1 ogni tre livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: ispirare competenza.

Attacco furtivo (Str): Al 5° livello, un uomo dei sogni infligge +1d6 danni contro i bersagli che si trovano entro 9 metri che sta attaccando ai fianchi o a cui è negato il bonus di Destrezza alla CA contro di lui. Questo danno aumenta di +1d6 ogni cinque livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: maestro del sapere.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Chierico

I chierici sono messaggeri e servitori degli dèi, che si avventurano per il mondo per diffondere il vangelo dei loro patroni attraverso compassione, ragionamento, mercimonio o giusta conquista. Sono i latori della guida e della collera divina. Dai preti di paese gentili e penitenti ai guerrieri sacri e ai capi della chiesa i cui decreti possono smuovere nazioni e fomentare sollevazioni di massa attraverso interi mondi, i chierici sono dappertutto e le loro vocazioni e metodi vari come gli dèi che servono. Sono la prova vivente della potenza delle loro divinità e del loro interesse per il mondo dei mortali, e respingerli è un invito alla distruzione, sia in questo mondo che nell'altro.

Sottodomini

In questa sezione sono presentate le nuove regole per i sottodomini, più specifiche per i culti ed i poteri clericali che consentono ai giocatori una maggior flessibilità nei loro personaggi. Ad ogni dominio vengono associati alcuni sottodomini (vedi Tabella 2–11 per l'elenco completo). Ogni sottodominio sostituisce un potere concesso ed un certo numero di incantesimi nella lista di incantesimi di dominio. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono descritti nel Capitolo 5 di questo manuale. Un chierico che sceglie un sottodominio deve avere accesso sia al dominio che al suo sottodominio attraverso la sua divinità (vedi Tabella 2–12). Se un chierico seleziona un sottodominio, non può scegliere il suo dominio associato come altro dominio prescelto (in pratica, il sottodominio sostituisce il suo dominio associato). I sottodomini vengono trattati al pari del loro dominio associato per qualsiasi effetto o prerequisito basato sui domini. Se un sottodominio ha due domini associati, i chierici possono selezionarlo solo per uno dei suoi domini. I sottodomini possono essere selezionati dai druidi (tranne il sottodominio del metallo) e dagli inquisitori (se permesso dalla divinità).

Se un potere di dominio richiede un tiro salvezza, la CD è pari a 10 + metà del livello da chierico del personaggio + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Sottodominio degli Agathion

Dominio associato: Bene.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere lancia sacra del dominio del Bene. Gli agathion sono una razza di esterni neutrali buoni (vedi *Pathfinder GdR Bestiario II*).

Aura protettiva (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura protettiva entro 9 metri come azione standard. Gli alleati in questa aura ricevono bonus di deviazione +2 alla CA e bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza. Inoltre, gli alleati nell'area guadagnano i benefici di *protezione dal male* (anche se il bonus alla CA ed il bonus ai tiri salvezza non si cumulano con quelli concessi da questo effetto). Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*scudo della fede*, 3°—*linguaggi*, 6°—*alleato planare* (solo agathion).

Sottodominio dell'Alienazione

Dominio associato: Follia.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere visione di follia del dominio della Follia.

Concentrazione folle (Sop): Si può toccare una creatura consenziente come azione standard, concedendole bonus +4 a tutti i tiri salvezza contro effetti di influenza mentale e immunità alla confusione. Questo bonus dura per 1 minuto. Se la creatura fallisce un tiro salvezza contro un effetto di influenza mentale durante questa durata, perde la sua immunità a confusione ed è immediatamente confusa per 1 round. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 4°—*lunaticismo**, 6°—*ragnatela fantasma**.

Sottodominio dell'Amore

Dominio associato: Charme.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco frastornante del dominio dello Charme.

Adorazione (Sop): Come azione immediata, si può tentare di contrastare un attacco in mischia o a distanza che designa come bersaglio il chierico. Funziona come *santuario*, ma solo contro un singolo attacco. Si deve usare la capacità dopo che l'attacco è stato dichiarato ma prima che il tiro venga effettuato. La creatura che attacca riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se una creatura ha più di un attacco, questa capacità influenza solo uno di essi. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza. Questo è un effetto di influenza mentale.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*estasiare*, 8°—*tranquillità euforica**.

Sottodominio delle Anime

Dominio associato: Riposo.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere riposo delicato del dominio del Riposo.

Tocco del mondo spirituale (Sop): Con un tocco, si può conferire ad un'arma il potere di colpire creature incorporee. L'arma toccata infligge la metà dei danni alle creature incorporee, oppure danni pieni se è magica. Questo beneficio dura per un numero di round pari al proprio livello da chierico. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*animare morti*, 6°—*guscio antivita*, 9°—*intrappolare l'anima*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Sottodominio degli Antenati

Dominio associato: Riposo.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere barriera contro la morte del dominio del Riposo.

Parlare con i morti (Sop): All'8° livello, come azione standard si può porre una domanda ad una creatura morta come per *parlare con i morti*. La creatura morta che cerca di resistere non ottiene un tiro salvezza su Volontà se il suo allineamento è diverso da quello del chierico. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari al proprio livello da chierico.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 4°—*riposo eterno**, 6°—*costrizione/cerca*.

Sottodominio dell'Arcano

Dominio associato: Magia.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere mano dell'accolito del dominio della Magia.

Faro arcano (Sop): Come azione standard è possibile diventare un faro di energia arcana fino alla fine del proprio prossimo turno. L'aura si propaga per 4,5 metri da sé. Tutti gli incantesimi arcani lanciati all'interno dell'aura guadagnano bonus +1 al loro LI o aumentano la CD del loro tiro salvezza di +1. Occorre scegliere il beneficio quando si lancia l'incantesimo. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*aura magica*, 4°—*occhio arcano*, 6°—*analizzare dweomer*.

Sottodominio degli Arconti

Domini associati: Bene, Legge.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere lancia sacra del dominio del Bene o il potere bastone dell'ordine del dominio della Legge. Gli arconti sono una razza di esterni legali buoni (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 20).

Aura di minaccia (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di minaccia di 9 metri come azione standard. I nemici in questa aura subiscono penalità –2 ad attacchi, CA e tiri salvezza finché rimangono nell'aura. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*favore divino*, 3°—*preghiera*, 6°—*alleato planare* (solo arconti).

Sottodominio dell'Assassinio

Dominio associato: Morte.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere abbraccio della morte del dominio della Morte.

Colpo letale (Sop): All'8° livello, le armi che si impugnano sono infuse del potere della morte. Ogni volta che si conferma un colpo critico con un'arma da mischia o a distanza, il proprio attacco infligge danni sanguinanti pari a metà del proprio livello da chierico. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*estremità affilata*, 5°—*asfissia**, 9°—*asfissia di massa**.

Sottodominio dell'Autorità

Dominio associato: Nobiltà.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere parola d'ispirazione del dominio della Nobiltà.

Comando ispiratore (Sop): Come azione standard, si può impartire un comando ispiratore ai propri alleati. Il comando ispiratore influenza un alleato più un alleato addizionale ogni tre livelli da chierico, che devono trovarsi tutti entro 9 metri dal chierico. Gli alleati influenzati ottengono bonus cognitivo +2 a CA, DMC, prove di abilità e tiri per colpire per 1 round. Questo è un effetto dipendente dal linguaggio e di influenza mentale.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*benedizione*, 3°—*preghiera*, 6°—*ispirazione brillante**.

Sottodominio degli Azata

Domini associati: Bene, Caos.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco del caos del dominio del Caos o il potere tocco del bene del dominio del Bene. Gli azata sono una razza di esterni caotici buoni (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 25).

Chiamata dell'Elysium (Sop): Con un tocco, si può infondere in alcune creature lo spirito dell'Elysium, sollevando i loro spiriti e liberandoli dalle loro pene. Le creature toccate possono immediatamente ritirare qualsiasi tiro salvezza fallito contro incantesimi e capacità magiche delle sottoscuole ammaliamento (charme) ed ammaliamento (compulsione). Inoltre, i bersagli ricevono bonus sacro +2 a questi tiri salvezza e bonus sacro +2 al BMC per sfuggire ad una lotta. Infine, i bersagli possono ignorare fino a 1,5 metri di terreno difficile ogni round, come se avessero il talento Passo Leggero. Questi bonus durano per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo 1), anche se il tiro salvezza ritirato si applica solo quando la creatura viene toccata. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*ritirata rapida*, 3°—*volare*, 6°—*alleato planare* (solo azata).

Sottodominio della Casa

Dominio associato: Comunità.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere unità del dominio della Comunità.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Focolare protetto (Sop): All'8° livello, si può creare un'interdizione a protezione di un'area specifica. Creare questa interdizione richiede 10 minuti di lavoro ininterrotto. Questa interdizione ha un raggio massimo di 1,5 metri ogni 2 livelli da chierico. Quando l'interdizione viene completata, si designano alcune creature all'interno della sua area. Se qualsiasi altra creatura dovesse entrare nell'area protetta, tutte le creature selezionate vengono immediatamente allertate (e svegliate se dormivano). Le creature designate ricevono anche un bonus sacro pari al modificatore di Saggezza del chierico ad ogni tiro salvezza e tiro per colpire mentre sono nell'area protetta. Questa interdizione termina immediatamente se il chierico lascia l'area. L'interdizione dura 1 ora per livello da chierico. Si può usare questa capacità una volta al giorno.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*allarme*, 3°—*glifo di interdizione*, 7°—*vigilanza e interdizione*.

Sottodominio della Catastrofe

Dominio associato: Distruzione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere aura distruttiva del dominio della Distruzione.

Tempo atmosferico letale (Sop): All'8° livello, si può fare un furioso appello ai cieli, evocando una tempesta distruttiva che dura per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questa tempesta ha un raggio di 1,5 metri per livello da chierico. Ogni round, la tempesta ha uno degli effetti seguenti: fitta nevicata (ogni terreno è considerato difficile), fulmine (come *invocare il fulmine*), pioggia scrosciante (–4 a tutte le prove di Percezione ed ai tiri per colpire a distanza) o venti ululanti (–8 alle prove di Volare e ai tiri per colpire a distanza). Possono essere applicati anche altri effetti dipendenti dal tempo atmosferico (a discrezione del GM). Si sceglie quale effetto si verifica ogni round, ma nessun effetto può essere ripetuto nel round successivo. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*folata di vento*, 3°—*invocare il fulmine*, 7°—*controllare tempo atmosferico*.

Sottodominio delle Caverne

Dominio associato: Terra.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere resistenza all'acido del dominio della Terra.

Corridore dei tunnel (Sop): All'8° livello, è possibile muoversi con facilità attraverso tunnel e caverne. Attivare questa capacità è un'azione standard. È possibile muoversi su qualsiasi superficie di pietra come sotto gli effetti di *movimenti del ragno*. Si può anche vedere molto bene al buio, ottenendo scurovisione entro 18 metri. Se già si possiede scurovisione, il suo raggio viene esteso di 18 metri. Mentre si è sottoterra, si guadagna anche un bonus cognitivo pari al proprio livello da chierico alle prove di Furtività ed un bonus cognitivo pari al proprio modificatore di Saggezza alle prove di iniziativa. Si può usare questa capacità per 1 minuto al giorno per livello da chierico. Questi minuti non devono necessariamente essere consecutivi, ma devono essere utilizzati in incrementi di 1 minuto.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*creare fossa**, 3°—*fossa con spuntoni**, 6°—*fossa affamata**.

Tabella 2-11: Sottodomini

Dominio	Sottodomini
Acqua	Ghiaccio, Oceani
Aria	Nubi, Vento
Animale	Pelliccia, Piuma
Artificio	Costrutto, Fatica
Bene	Agathion, Arconti, Azata
Caos	Azata, Demoni, Protean
Charme	Amore, Lussuria
Comunità	Casa, Famiglia
Conoscenza	Memoria, Pensiero
Distruzione	Catastrofe, Ira
Follia	Alienazione, Incubo
Fortuna	Fato, Maledizione
Forza	Ferocia, Risolutezza
Fuoco	Cenere, Fumo
Gloria	Eroismo, Onore
Guarigione	Resurrezione, Risanamento
Guerra	Sangue, Tattiche
Inganno	Furto, Sotterfugio
Legge	Arconti, Demoni, Inevitabile
Libertà	Liberazione, Rivoluzione
Magia	Arcano, Divino
Male	Daemon, Demoni, Diavoli
Morte	Assassinio, Non Morte
Nobiltà	Autorità, Martirio
Oscurità	Notte, Perdita
Protezione	Difesa, Purezza
Riposo	Anime, Antenati
Runa	Interdizione, Linguaggio
Sole	Giorno, Luce
Tempo Atmosferico	Stagioni, Tempeste
Terra	Caverne, Metallo
Vegetale	Crescita, Decomposizione
Viaggio	Commercio, Esplorazione

Sottodominio della Cenere

Dominio associato: Fuoco.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere resistenza al fuoco del dominio del Fuoco.

Muro di ceneri (Sop): All'8° livello, si può creare un muro di ceneri turbinanti in un punto qualsiasi entro 30 metri. Questo muro è alto fino a 6 metri e lungo fino a 3 metri per livello da chierico. Il muro di ceneri blocca la linea di visuale e qualsiasi creatura che lo attraversi deve superare un tiro salvezza su Tempra o è accecata per 1d4 round. Il muro di

Francesco Palazzari (order #2831428)

ceneri rivela le creature invisibili che sono al suo interno o adiacenti ad esso, sebbene tornino invisibili se si allontanano dal muro. Si può usare questa capacità per un numero di minuti al giorno pari al proprio livello da chierico, ma questi minuti non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 7°—*disintegrazione*, 9°—*corpo infuocato**.

Sottodominio del Commercio

Dominio associato: Viaggio.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere piedi agili del dominio del Viaggio.

Lingua d'argento (Sop): Ogni volta che si effettua una prova di Diplomazia, Intuizione o Raggirare, è possibile, come azione gratuita, ottenere un bonus al tiro pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo +1). Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*disco fluttuante*, 5°—*volo giornaliero*, 9°—*portale*.

Sottodominio del Costrutto

Dominio associato: Artificio.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere armi danzanti del dominio dell'Artificio.

Animare servitore (Sop): All'8° livello, come azione standard si può dar vita ad oggetti inanimati. Funziona come *animare oggetti* usando il proprio livello da chierico come livello dell'incantatore. Si può usare questa capacità una volta al giorno all' 8° livello, ed una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 7°—*desiderio limitato*, 8°—*metamorfosi suprema*.

Sottodominio della Crescita

Dominio associato: Vegetale.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere pugno di legno del dominio Vegetale.

Ingrandire (Sop): Come azione veloce è possibile ingrandirsi per 1 round, come si fosse il bersaglio di un incantesimo *ingrandire persone*. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*ingrandire persone*, 5°—*giusto potere*.

Sottodominio dei Daemon

Dominio associato: Male.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere falce del male del dominio del Male. I daemon sono una razza di esterni neutrali malvagi (vedi *Pathfinder GdR Bestiario II*).

Male sussurrante (Sop): All'8° livello, come azione standard si può recitare a bassa voce una litania che ipnotizza con vuote promesse. Ogni nemico entro un'emanazione di 9 metri che possa sentirla deve superare un tiro salvezza su Volontà o è affascinato finché il chierico continua la litania. Si può usare questo potere un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico, ma questi round non devono necessariamente essere consecutivi. Questo è un effetto di influenza mentale.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*incuti paura*, 3°—*tocco del vampiro*, 6°—*legame planare* (solo daemon).

Sottodominio della Decomposizione

Dominio associato: Vegetale.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere di armatura di rovi del dominio Vegetale.

Aura di decomposizione (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di decomposizione di 9 metri come azione standard. Le creature viventi in questa aura (eccetto il chierico) subiscono 1d6 danni per round poiché le loro carni si decompongono. Subiscono anche penalità cumulativa –1 alla Forza ogni round in cui rimangono nell'aura. Una volta fuori dell'aura, la penalità diminuisce al ritmo di –1 per round, ma comincia a salire di nuovo se rientrano nell'aura. Le creature vegetali subiscono 2d6 danni per round. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*contagio*, 4°—*veleno*, 6°—*ferire*.

Sottodominio dei Demoni

Domini associati: Caos, Male.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco del caos del dominio del Caos o il potere tocco del male del dominio del Male. I demoni sono una razza di esterni caotici malvagi (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 55).

Furia dell'Abisso (Sop): Come azione veloce, è possibile ottenere un bonus di potenziamento pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo +1) ai tiri per colpire in mischia, a quelli per i danni e alle prove di manovra in combattimento. Questo bonus dura per 1 round. Durante questo round, si subisce penalità –2 alla CA. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*devastazione*, 3°—*ira*, 6°—*legame planare* (solo demoni).

Sottodominio dei Diavoli

Domini associati: Legge, Male.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco della legge del dominio della Legge e tocco del male del dominio del Male. I diavoli sono una razza di esterni legali malvagi (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 70).

Francesco Palazzari (order #2831428)



Corruzione dell'Inferno (Sop): Si può rendere una creatura più suscettibile alla corruzione attraverso un attacco di contatto in mischia. Le creature toccate subiscono penalità –2 a tutti i tiri salvezza e devono tirare due volte ogni prova di abilità contrapposta, tenendo il risultato peggiore. Questo effetto dura per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo 1). Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*comando*, 3°—*suggestione*, 6°—*legame planare* (solo diavoli).

Sottodominio della Difesa

Dominio associato: Protezione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco resistente del dominio della Protezione.

Aura di deviazione (Sop): Una volta al giorno, si può emettere un'aura di 6 metri per un numero di round pari al proprio livello da chierico. Gli alleati all'interno dell'aura guadagnano bonus di deviazione +2 a CA e DMC.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*scudo*, 2°—*pelle coriacea*, 7°—*deflettere**.

Sottodominio del Divino

Dominio associato: Magia.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere mano dell'accolito del dominio della Magia.

Recipiente divino (Sop): Ogni volta che si è bersaglio di un incantesimo divino, è possibile, come azione veloce, concedere ad ogni alleato entro 4,5 metri da sé un beneficio divino. Questo beneficio concede bonus +2 alla prossima prova di abilità, prova di caratteristica o tiro per colpire effettuati prima della fine del prossimo turno del chierico. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*benedire l'acqua*, 5°—*purificare**, 7°—*resurrezione*, 9°—*miracolo*.

Sottodominio dell'Eroismo

Dominio associato: Gloria.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere presenza divina del dominio della Gloria.

Aura di eroismo (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di eroismo di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Usare questa capacità è

Francesco Palazzari (order #2831428)

un'azione veloce. Gli alleati nell'area vengono trattati come se fossero sotto gli effetti di *eroismo*. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*eroismo*, 6°—*eroismo superiore*.

Sottodominio dell'Esplorazione

Dominio associato: Viaggio.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere piedi agili del dominio del Viaggio.

Vista a raggi X (Sop): Si può posare la propria mano su qualsiasi superficie e vedere quello che c'è dall'altra parte, come per *chiaroveggenza*. Usare questo potere richiede 1 minuto durante il quale bisogna mantenere il contatto con la superficie attraverso cui si vuole vedere. Si può continuare a guardare fino a 10 minuti per ogni utilizzo di questo potere, ma bisogna toccare la superficie e non si devono intraprendere altre azioni per l'intera durata. La superficie non può essere più spessa di 15 cm più 2,5 cm per livello da chierico. Si può usare questo potere un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*ritirata rapida*, 4°—*localizza creatura*, 9°—*onda del mondo**.

Sottodominio della Famiglia

Dominio associato: Comunità.

Potere sostitutivo: Il potere seguente sostituisce il potere tocco calmante del dominio della Comunità.

Legame vincolante (Sop): Come azione standard, si può toccare un alleato rimuovendo una condizione che lo affligge trasferendola su di sé. Questo trasferimento dura un numero di round pari al proprio livello da chierico, ma vi si può porre termine come azione gratuita nel proprio turno. Alla fine di questo effetto, la condizione ritorna sulla creatura originaria, a meno che non sia terminata o sia stata rimossa da un altro effetto. Mentre questo potere è in uso, il bersaglio è immune alla condizione trasferita. Si può usare questa capacità un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*calmare emozioni*, 3°—*creare cibo e acqua*.

Sottodominio della Fatica

Dominio associato: Artificio.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere armi danzanti del dominio dell'Artificio.

Aura di ripetizione (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di ripetizione di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Tutti i nemici all'interno di questa aura devono superare un tiro salvezza su Volontà o ripetono l'azione effettuata nel round precedente (se possibile). Le creature che hanno attaccato nel round precedente attaccano ancora nel round successivo, anche se possono scegliere di cambiare bersaglio. Le creature che si sono mosse nel round precedente devono effettuare nuovamente la stessa azione di movimento, sebbene possano cambiare percorso. Le creature che hanno bevuto una pozione devono farlo nuovamente, anche se possono bere solo da una bottiglia vuota. Le azioni che non possono essere ripetute vengono sprecate. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*comando*, 5°—*onde di affaticamento*, 7°—*onde di esaurimento*.

Sottodominio del Fato

Dominio associato: Fortuna.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere buona fortuna del dominio della Fortuna.

Tirare i fili (Sop): All'8° livello, si può costringere una creatura in linea di visuale a ripetere qualsiasi tiro che abbia effettuato prima che il risultato venga rivelato. Il risultato del secondo tiro deve essere tenuto, anche se peggiore del precedente. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, ed una volta addizionale al giorno ogni 6 livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*presagio*, 3°—*fortuna in prestito**.

Sottodominio della Ferocia

Dominio associato: Forza.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere impulso di forza del dominio della Forza.

Colpo feroce (Sop): Ogni volta che si sferra un attacco in mischia, è possibile dichiarare quell'attacco un colpo feroce. Se l'attacco colpisce, infligge danni addizionali pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo +1). Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*ira*, 6°—*forza del toro di massa*.

Sottodominio del Fumo

Dominio associato: Fuoco.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere dardo di fuoco del dominio del Fuoco.

Nube di fumo (Sop): Come azione standard, si può creare una nube di fumo di raggio 1,5 metri. Questo potere ha un raggio di azione di 9 metri. Le creature nella nube subiscono penalità –2 ai tiri per colpire e alle prove di Percezione finché vi rimangono dentro e per 1 round dopo esserne uscite. Le creature all'interno della nube ottengono occultamento contro gli attacchi sferrati dagli avversari che non sono adiacenti ad esse. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*pirotecnica*, 3°—*nube maleodorante*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-12: Divinità di Pathfinder Ambientazione

Divinità	Domini	Sottodomini
Abadar	Legge, Nobiltà, Protezione, Terra, Viaggio	Autorità, Commercio, Difesa, Inevitabili, Martirio, Metallo
Asmodeus	Fuoco, Inganno, Legge, Magia, Male	Arcano, Cenere, Diavoli, Divino, Fumo, Sotterfugio
Calistria	Caos, Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno	Azata, Furto, Lussuria, Maledizione, Memoria, Sotterfugio
Cayden Cailean	Bene, Caos, Charme, Forza, Viaggio	Amore, Azata, Esplorazione, Ferocia, Lussuria, Risolutezza
Desna	Bene, Caos,Fortuna, Libertà, Viaggio	Azata, Esplorazione, Fato, Liberazione, Maledizione, Rivoluzione
Erastil	Animale, Bene, Comunità, Legge, Vegetale	Arconti, Casa, Crescita, Famiglia, Pelliccia, Piuma
Gorum	Caos, Distruzione, Gloria, Guerra, Forza	Ferocia, Ira, Protean, Risolutezza, Sangue, Tattica
Gozreh	Acqua, Animale, Aria, Tempo Atmosferico, Vegetale	Crescita, Decomposizione, Nubi, Oceani, Stagioni, Vento
Iomedae	Bene, Gloria, Guerra, Legge, Sole	Arconti, Eroismo, Giorno, Luce, Onore, Tattiche
Irori	Conoscenza, Forza, Guarigione, Legge, Runa	Inevitabili, Linguaggio, Memoria, Pensiero, Risolutezza, Risanamento
Lamashtu	Caos, Follia, Forza, Inganno, Male	Alienazione, Demoni, Ferocia, Furto, Incubo, Sotterfugio
Nethys	Conoscenza, Distruzione, Magia, Protezione, Runa	Arcano, Catastrofe, Difesa, Divino, Interdizione, Pensiero
Norgorber	Charme, Conoscenza, Inganno, Male, Morte	Assassinio, Daemon, Furto, Memoria, Pensiero, Sotterfugio
Pharasma	Acqua, Conoscenza, Guarigione, Morte, Riposo	Anime, Antenati, Ghiaccio, Memoria, Pensiero, Resurrezione
Rovagug	Caos, Distruzione, Guerra, Male, Tempo Atmosferico	Catastrofe, Demoni, Ira, Protean, Sangue, Tempeste
Sarenrae	Bene, Fuoco, Gloria, Guarigione, Sole	Agathion, Eroismo, Giorno, Luce, Resurrezione, Risanamento
Shelyn	Aria, Bene, Charme, Fortuna, Protezione	Agathion, Amore, Difesa, Fato, Nubi, Purezza
Torag	Artificio, Bene, Legge, Protezione, Terra	Arconti, Caverne, Costrutto, Difesa, Logorio, Metallo
Urgathoa	Forza, Guerra, Magia, Male, Morte	Assassinio, Daemon, Divino, Ferocia, Non Morte, Sangue
Zon-Kuthon	Distruzione, Legge, Male, Morte, Oscurità	Assassinio, Catastrofe, Diavoli, Non Morte, Notte, Perdita

Sottodominio del Furto

Dominio associato: Inganno.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere illusione prodigiosa del dominio dell'Inganno.

Ladro degli dèi (Sop): All'8° livello, effettuando una prova di Disattivare Congegni o Rapidità di Mano, si può tirare due volte e tenere il risultato migliore. Usare questa capacità è un'azione gratuita. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni 2 livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*localizza oggetto*, 7°—*transizione eterea*.

Sottodominio del Ghiaccio

Dominio associato: Acqua.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere resistenza al freddo del dominio dell'Acqua.

Corpo di ghiaccio (Sop): All'8° livello, si può trasformare il proprio corpo ed equipaggiamento in ghiaccio per un certo periodo di tempo. È richiesta un'azione standard per trasformarsi in ghiaccio, e si può porre termine alla trasmutazione come azione gratuita nel proprio turno. Quando in forma di ghiaccio, si è immuni al freddo e si ottiene RD 5/—, ma si subisce il doppio dei normali danni da fuoco. È possibile trasformarsi in ghiaccio per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. I round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 7°—*sfera congelante*, 9°—*raggio polare*.

Sottodominio del Giorno

Dominio associato: Sole.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere nube di luce del dominio del Sole.

Rinascita del giorno (Sop): All'8° livello, si può rinvigorire una singola creatura come se avesse appena riposato per 8 ore. Servono 10 minuti per usare questo potere. Se l'utilizzo di questo potere viene interrotto, bisogna ricominciare, ma non è perso. Alla fine dei 10 minuti, una singola creatura consenziente toccata riguadagna punti ferita come se avesse riposato per una notte e può ritentare un tiro salvezza contro effetti che richiedono un tiro salvezza giornaliero. Il bersaglio non subisce alcun effetto negativo se questi tiri salvezza falliscono, ma il successo conta come rimozione dell'afflizione (se possibile). Questa capacità non consente ad un bersaglio di preparare incantesimi una volta addizionale al giorno. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni 2 livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*fiamma perenne*, 3°—*luce diurna*.

Sottodominio dell'Incubo

Dominio associato: Follia.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere visione di follia del dominio della Follia.

Tocco terrorizzante (Sop): Come azione standard, si può sferrare un attacco di contatto in mischia contro una creatura, facendole avere terribili allucinazioni per 1 round. Durante questa durata, la creatura perde qualsiasi immunità verso gli effetti di paura che potrebbe avere e subisce penalità –2 ai tiri

Francesco Palazzari (order #2831428)

per colpire effettuati contro il chierico. Inoltre, la creatura subisce una penalità ai tiri salvezza su Volontà contro effetti di paura pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo –1). Questo potere è un effetto di influenza mentale. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 4°—*allucinazione mortale*, 6°—*manto dei sogni**.

Sottodominio degli Inevitabili

Dominio associato: Legge.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere il tocco della legge del dominio della Legge. Gli inevitabili sono una razza di esterni legali neutrali (vedi *Pathfinder GdR Bestiario II*).

Comando (Sop): Come azione standard, si può impartire ad una creatura un ordine imprescindibile e privo di emozione, come per l'incantesimo *comando*. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto. Non è possibile designare come bersaglio una creatura più di una volta al giorno con questa capacità. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*comandare non morti*, 5°—*comando superiore*, 6°—*legame planare* (solo inevitabili).

Sottodominio delle Interdizioni

Dominio associato: Rune.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere runa incantata del dominio delle Rune.

Runa di interdizione (Sop): Al 6° livello, quando una creatura viene danneggiata dal proprio potere di dominio runa esplosiva, non può attaccarvi per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico a meno che non superi un tiro salvezza su Volontà, come per l'incantesimo *santuario*. Usare questa capacità è un'azione immediata quando una creatura attiva una delle rune esplosive. La capacità non impedisce di essere attaccati o influenzati dall'area d'effetto di capacità o incantesimi. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno al 14° e 20° livello.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*serratura arcana*, 4°—*ancora dimensionale*, 6°—*vigilanza e interdizione*.

Sottodominio dell'Ira

Dominio associato: Distruzione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere aura distruttiva del dominio della Distruzione.

Ira (Sop): All'8° livello, si può entrare in un'ira terrificante, come un barbaro, per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Al 12° e 16° livello, si può selezionare un potere d'ira. Non è possibile scegliere alcun potere d'ira che ha requisiti di livello, ma per il resto il proprio livello da barbaro è pari a 1/2 del proprio livello da chierico. Questi round di ira si cumulano con qualsiasi round di ira derivante da livelli da barbaro che si potrebbero possedere.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*forza del toro*, 6°—*lunaticismo**.

Sottodominio della Liberazione

Dominio associato: Libertà.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere liberazione del dominio della Libertà.

Benedizione della libertà (Mag): Si tocca una creatura consenziente come azione standard, concedendole un beneficio. Una creatura con questo beneficio può, come azione veloce, effettuare un tiro salvezza contro un singolo incantesimo o effetto che sta subendo che concede un tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è pari alla CD originaria dell'incantesimo o effetto. Se il tiro salvezza riesce, l'effetto termina. Questo beneficio dura per 1 minuto o finché viene usato con successo per rimuovere un effetto o incantesimo, quale sia la durata più breve. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*santuario*, 5°—*spostamento planare*.

Sottodominio del Linguaggio

Dominio associato: Rune.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere runa incantata del dominio delle Rune.

Spostare rune (Sop): Al 6° livello, come azione veloce si possono spostare le rune esplosive del proprio potere di dominio. La runa deve trovarsi entro 9 metri. Si può piazzare la runa esplosiva in qualsiasi quadretto adiacente a sé, inclusi quelli occupati da altre creature.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*comprensione dei linguaggi*, 2°—*condividere linguaggio**, 3°—*linguaggi*, 5°—*legame telepatico*.

Sottodominio della Luce

Dominio associato: Sole.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere benedizione del sole del dominio del Sole.

Bagliore accecante (Sop): Come azione standard, si può emettere un bagliore di luce dal proprio simbolo sacro o focus divino. La luce accecante si propaga fino a 6 metri dal chierico. Le creature con un numero di Dadi Vita inferiore al proprio livello da chierico in quest'area sono accecate per 1d4 round a meno che non superino un tiro salvezza su Tempra. Tutte le creature in quest'area sono frastornate per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo 1). Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*luminescenza*, 3°—*luce diurna*.

Sottodominio della Lussuria

Dominio associato: Charme.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere sorriso affascinante del dominio dello Charme.

Qualunque cosa per te (Sop): All'8° livello, si può costringere una creatura entro 9 metri ad accontentarvi come azione standard. La creatura riceve un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura attacca i nemici del chierico per 1 round, gli consegna il suo oggetto più prezioso, o cade prona ai suoi piedi e giace così per 1d4 round (a scelta del GM). Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello ed una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°. Questo è un effetto di influenza mentale.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*tocco di idiozia*, 4°—*confusione*.

Sottodominio della Maledizione

Dominio associato: Fortuna.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere briciolo di fortuna del dominio della Fortuna.

Occhio maligno (Sop): Come azione standard, si può affliggere un bersaglio entro 9 metri col proprio occhio maligno, causandogli penalità –2 ad ogni tiro salvezza contro i propri incantesimi. L'effetto dura per 1 minuto o finché il bersaglio colpisce il chierico con un attacco. Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*anatema*, 3°—*scagliare maledizione*, 6°—*sguardo penetrante*.

Sottodominio del Martirio

Dominio associato: Nobiltà.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere autorità del dominio della Nobiltà.

Vincolo sacrificale (Sop): All'8° livello, quando un alleato entro 9 metri subisce danno da un attacco, si può, come azione immediata, trasferire questo danno su di sé. Questo potere trasferisce anche tutti gli effetti che accompagnano il danno. Il danno inflitto al chierico non può essere ridotto in alcun modo. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno al 14° e 20° livello.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*scudo su altri*, 6°—*voto sacrificale**.

Sottodominio della Memoria

Dominio associato: Conoscenza.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere custode del sapere del dominio della Conoscenza.

Ricordare (Sop): Con un tocco, si può far sì che una creatura richiami alla mente un briciolo di sapere dimenticato o delle informazioni. La creatura può ritentare qualsiasi prova di Conoscenze effettuata nel minuto precedente, ottenendo un bonus cognitivo alla prova pari al proprio modificatore di Saggezza. Si può usare questa capacità un numero volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*vuoto di memoria**, 6°—*modificare memoria*, 8°—*momento di prescienza*.

Sottodominio del Metallo

Dominio associato: Terra.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere dardo acido del dominio della Terra.

Pugno di metallo (Sop): Come azione veloce, si possono trasformare i propri pugni in metallo per 1 round, ottenendo di poter sferrare colpi senz'armi che infliggono 1d6 danni contundenti più il proprio modificatore di Forza. Questi colpi senz'armi non provocano attacchi di opportunità, ma attaccando con entrambi si utilizzano le regole per il combattimento con due armi come di norma. Inoltre, questi colpi senz'armi ignorano la durezza degli oggetti con durezza 10 o inferiore. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*riscaldare il metallo*, 6°—*muro di ferro*, 8°—*corpo di ferro*.

Sottodominio della Non Morte

Dominio associato: Morte.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco sanguinante del dominio della Morte.

Bacio della morte (Sop): Si può far sì che una creatura assuma alcuni tratti dei non morti con un attacco di contatto in mischia. Le creature toccate vengono trattate come non morti ai fini degli effetti che guariscono o danneggiano basati sull'energia positiva e negativa. Questo effetto dura per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo 1). Questo non si applica ai talenti Comandare Non Morti e Scacciare Non Morti. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*tocco del ghoul*, 4°—*debilitazione*, 9°—*risucchio di energia*.

Sottodominio della Notte

Dominio associato: Oscurità.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco dell'oscurità del dominio dell'Oscurità.

Cacciatore notturno (Sop): Come azione standard, è possibile confondersi con le ombre della notte, divenendo quasi invisibili. Finché si è in un'area di luce fioca o di buio, si è invisibili (come per *invisibilità*) alle creature senza scurovisione. Questa capacità dura per un numero di round pari a 1/2 del proprio

Francesco Palazzari (order #2831428)

livello da chierico (minimo 1). Si può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*sonno*, 6°—*incubo*.

Sottodominio delle Nubi

Dominio associato: Aria.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere resistenza all'elettricità del dominio dell'Aria.

Nube tonante (Sop): All'8° livello, si può, come azione standard, evocare una nube temporalesca. Questo potere funziona come *nube di nebbia* eccetto che le creature nella nube sono assordate e subiscono 2d6 danni da elettricità ogni round a causa dei tuoni e dei fulmini. Una volta creata, è possibile concentrarsi sulla nube per muoverla di un massimo di 9 metri per round. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 4°—*nebbia solida*, 9°—*tempesta di vendetta*.

Sottodominio degli Oceani

Dominio associato: Acqua.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere dardo di ghiaccio del dominio dell'Acqua.

Ondata (Sop): Come azione standard, si può provocare un'onda che appare per spingere o trascinare una singola creatura. Si effettua una prova di manovra in combattimento contro il bersaglio, usando il proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza come BMC. Se riesce, si può spingere o trascinare la creatura come se si usasse una manovra in combattimento di spingere o trascinare. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*risucchio**, 3°—*camminare sull'acqua*, 9°—*tsunami**.

Sottodominio dell'Onore

Dominio associato: Gloria.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tocco della gloria del dominio della Gloria.

Vincolo d'onore (Sop): Con un tocco, si può ricordare ad una creatura i suoi doveri, concedendole un nuovo tiro salvezza contro qualsiasi effetto di ammaliamento (charme) ed ammaliamento (compulsione) che la affligge. Se il tiro salvezza riesce, l'effetto di ammaliamento termina. Questo potere influenza solamente gli effetti che permettono un tiro salvezza. Se il chierico fallisce un tiro salvezza contro uno di questi effetti, può usare questa capacità come azione immediata per ottenere un tiro salvezza addizionale. Una volta che il bersaglio (il chierico o una creatura toccata) ha effettuato un tiro salvezza addizionale contro l'effetto, questa capacità non influenza ulteriormente quel particolare effetto di ammaliamento. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*zona di verità*, 6°—*costrizione/cerca*.

Sottodominio della Pelliccia

Dominio associato: Animale.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere parlare con gli animali del dominio Animale.

Grazia del predatore (Sop): Si può ottenere, come azione veloce, bonus +3 metri alla propria velocità base per 1 round. Questo bonus aumenta di 1,5 metri ogni 5 livelli da chierico. Inoltre, si guadagna visione crepuscolare per 1 round. Se già si possiede visione crepuscolare, il proprio campo visivo diventa tre volte quello di un umano in condizioni di luce fioca per 1 round. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*zanna magica*, 3°—*forma ferina I* (solo animali).

Sottodominio del Pensiero

Dominio associato: Conoscenza.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere visione remota del dominio della Conoscenza.

Leggere menti (Sop): All'8° livello, si può ampliare la propria percezione mentale fino a includere ciò che ci circonda. Questo permette di leggere la mente di ogni creatura entro 9 metri come per *individuazione dei pensieri*. Questa capacità permette di leggere i pensieri superficiali di qualsiasi creatura della cui presenza si è consapevoli dopo appena 1 round di concentrazione. Alle creature in questa area è concesso un tiro salvezza su Volontà per negare l'effetto. La CD di questo tiro salvezza su Volontà è 10 + 1/2 del proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*cercare pensieri**, 5°—*legame telepatico*, 8°—*vuoto mentale*.

Sottodominio della Perdita

Dominio associato: Oscurità.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere occhi dell'oscurità del dominio dell'Oscurità.

Aura di amnesia (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di amnesia di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Le creature designate come bersagli in questa area devono superare un tiro salvezza su Volontà o non ricorderanno il periodo trascorso in questa zona. Inoltre, gli incantatori nell'area perdono un incantesimo preparato o uno slot incantesimo disponibile ogni round trascorso nell'area, a partire dagli incantesimi

Francesco Palazzari (order #2831428)

di 1° livello e poi a salire verso gli incantesimi di alto livello. Agli incantatori è concesso un tiro salvezza ogni round per negare questa perdita (questo tiro salvezza è distinto da quello della perdita di memoria). Questi round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 5°—*debilitazione*, 6°—*modificare memoria*, 9°—*risucchio di energia*.

Sottodominio della Piuma

Dominio associato: Animale.

Aggiungere Volare alla propria lista di abilità di classe. Inoltre, ogni volta che si lancia un incantesimo che concede una velocità di volare, la propria manovrabilità aumenta di un grado (massimo perfetta).

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere parlare con gli animali del dominio Animale.

Occhi di falco (Str): Si ottiene un bonus razziale alle prove di Percezione pari a 1/2 del proprio livello da chierico (minimo +1). Inoltre, se è possibile agire durante un round di sorpresa, si riceve bonus razziale +2 alla propria prova di iniziativa.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*caduta morbida*, 3°—*volare*, 6°—*volare di massa**.

Sottodominio dei Protean

Dominio associato: Caos.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere lama del caos del dominio del Caos. I protean sono una razza di esterni caotici neutrali (vedi *Pathfinder GdR Bestiario II*).

Aura di caos (Sop): All'8° livello, è possibile circondarsi con un campo di energie selvagge. Queste energie si manifestano come un'aura di caos di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Tutti i nemici all'interno di quest'aura devono dichiarare un tipo di azione all'inizio del loro turno (attaccare, attivare una capacità speciale, lanciare un incantesimo, muoversi o usare un oggetto) ed effettuare un tiro salvezza su Volontà. Le creature che falliscono il tiro salvezza su Volontà devono effettuare un'azione diversa da quella dichiarata. Se hanno successo, devono effettuare l'azione dichiarata. Le creature non possono selezionare azioni che non sono in grado di effettuare.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*confusione inferiore*, 3°—*distorsione*, 6°—*legame planare* (solo protean).

Sottodominio della Purezza

Dominio associato: Protezione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere aura di protezione del dominio della Protezione.

Tocco purificatore (Sop): All'8° livello, si può toccare una creatura consenziente con il potere divino, concedendole un tiro salvezza contro ogni effetto che la affligge attualmente, usando la CD del tiro salvezza originario dell'effetto. Ogni tiro salvezza riuscito pone termine all'effetto correlato. La creatura può scegliere di non effettuare un tiro salvezza contro un effetto. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno al 14° e 20° livello.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*protezione da bene/caos/legge/male*, 3°—*rimuovi cecità/sordità*, 5°—*espiazione*.

Sottodominio della Resurrezione

Dominio associato: Guarigione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere benedizione del guaritore del dominio della Guarigione.

Dono di vita (Sop): All'8° livello, si può toccare una creatura che è morta nel minuto precedente per concederle alcuni istanti di vita. La creatura morta ritorna in vita per un numero di round pari al proprio livello da chierico. Le creature così ritornate in vita hanno punti ferita pari a metà del proprio livello da chierico e continuano ad essere influenzate da tutti gli incantesimi, le condizioni o le afflizioni ancora attivi al momento della loro morte. Alla fine di questa durata, la creatura muore nuovamente. La creatura è libera di agire secondo la sua volontà durante questo periodo. Non è concesso alcun controllo su di essa. Si può usare questo potere una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 5°—*rianimare morti*, 7°—*resurrezione*, 9°—*resurrezione pura*.

Sottodominio del Risanamento

Dominio associato: Guarigione.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere allontanare la morte del dominio della Guarigione.

Tocco risanante (Sop): Si può toccare una creatura, facendo sì che il potere risanante della propria divinità fluisca attraverso di sé affrancandola da una condizione minore. Il proprio tocco può rimuovere le condizioni affaticato, barcollante, frastornato, infermo o scosso. Bisogna scegliere quale condizione viene rimossa. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*rimuovi malattia*, 4°—*neutralizza veleno*, 5°—*spezzare incantamento*.

Sottodominio della Risolutezza

Dominio associato: Forza.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere forza degli dèi del dominio della Forza.

Concedere risolutezza (Sop): All'8° livello, si può benedire una creatura conferendole la baldanza della propria divinità. Si può concedere un numero di punti ferita temporanei pari al proprio livello + il proprio modificatore di Saggezza a tutti gli alleati entro 6 metri. I punti ferita temporanei

Francesco Palazzari (order #2831428)

durano per 1 minuto. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni 4 livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*benedizione*, 6°—*banchetto degli eroi*.

Sottodominio della Rivoluzione

Dominio associato: Libertà.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere chiamata della libertà del dominio della Libertà.

Persuasore possente (Sop): All'8° livello, quando si effettua una prova di Diplomazia o Intimidire, si può tirare due volte e tenere il risultato più alto. Usare questa capacità è un'azione gratuita. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, più una volta addizionale al giorno ogni 2 livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*estasiare*, 6°—*simbolo di persuasione*.

Sottodominio del Sangue

Dominio associato: Guerra.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere maestro d'arme del dominio della Guerra.

Lama del ferimento (Sop): All'8° livello, si può infondere in un'arma toccata la capacità speciale delle armi *ferimento* per un numero di round pari a 1/2 del proprio livello da chierico. Si può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, ed una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 3°—*tocco del vampiro*, 5°—*muro di spine*, 7°—*infliggi ferite gravi di massa*.

Sottodominio del Sotterfugio

Dominio associato: Inganno.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere imitatore pedissequo del dominio dell'Inganno.

Spostamento improvviso (Mag): In un batter d'occhio è possibile apparire in qualche altro posto. Come azione immediata, dopo esser stati mancati da un attacco in mischia, è possibile teletrasportarsi su uno spazio entro 3 metri che si è in grado di vedere. Questo spazio deve essere entro la portata della creatura che ha attaccato. Si può usare questo potere un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*immagine speculare*, 7°—*immagine proiettata*.

Sottodominio delle Stagioni

Dominio associato: Tempo Atmosferico.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere tempesta del dominio del Tempo Atmosferico.

Intoccabile dalle stagioni (Sop): Toccando una creatura, è possibile concederle i benefici di *contrastare elementi* che durano per 1 ora per livello da chierico. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*bacche benefiche*, 4°—*inaridire*, 8°—*esplosione solare*.

Sottodominio delle Tattiche

Dominio associato: Guerra.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere ira della battaglia del dominio della Guerra.

Prendere l'iniziativa (Sop): Ogni volta che il chierico ed i suoi alleati tirano per l'iniziativa, si può concedere ad un alleato entro 9 metri la capacità di tirare due volte e scegliere il tiro ottenuto da tenere. Questa capacità deve essere usata prima che i risultati del tiro vengano rivelati. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 2°—*aiuto*, 5°—*comando superiore*, 8°—*alleato planare superiore*.

Sottodominio delle Tempeste

Dominio associato: Tempo Atmosferico.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere signore del fulmine del dominio del Tempo Atmosferico.

Aura di bufera (Sop): Al 6° livello, come azione standard si può creare un'aura di bufera di 9 metri che rallenta l'avanzata dei nemici. Le creature nell'aura non possono fare un passo di 1,5 metri. I nemici nell'aura trattano ogni quadretto che li porta più vicini al chierico come terreno difficile. Possono muoversi normalmente in qualsiasi altra direzione. Si può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. I round non devono necessariamente essere consecutivi.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 5°—*invocare tempesta di fulmini*, 6°—*scirocco**.

Sottodominio del Vento

Dominio associato: Aria.

Potere sostitutivo: Il seguente potere concesso sostituisce il potere arco di fulmini del dominio dell'Aria.

Esplosione di vento (Sop): Come azione standard, si può provocare un'esplosione d'aria in una linea di 9 metri. Si effettua una prova di manovra in combattimento contro ogni creatura che si trova sulla linea, usando il proprio livello dell'incantatore come proprio bonus di attacco base ed il proprio modificatore di Saggezza al posto del proprio modificatore di Forza. Il risultato viene trattato come un tentativo di spingere. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Incantesimi di dominio sostitutivi: 1°—*vento sussurrante*, 6°—*camminare nel vento*, 9°—*venti di vendetta**.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Druido

I druidi sono i custodi delle terre selvagge, i guardiani che sorvegliano i confini del mondo della natura dall'arrogante civiltà. Dalle vette dei monti più alti alle umide giungle e mari, i druidi apprendono e traggono il loro potere dall'ambiente circostante e dalle creature che lo abitano. Come la natura stessa, i druidi possono essere gentili e soccorrevoli o avere denti e artigli rossi di sangue, e devono rispondere delle loro azioni solo al vento e alla pioggia.

Qui di seguito ci sono le regole delle nuove varianti di classe utili per personalizzare il proprio druido per uno specifico tipo di ambiente, così come le regole per gli sciamani druidici che adorano specifici animali totem.

Druido acquatico

Pastori di laghi e mari, i druidi acquatici proteggono ecosistemi che variano dai ruscelli dal basso fondale alle profonde fosse oceaniche, assistendo i loro abitanti ed entrando in comunione con le maree.

Empatia selvatica (Str): L'empatia selvatica di un druido acquatico funziona solo su creature che hanno una velocità di nuotare o il sottotipo acqua o acquatico; tuttavia, può migliorare l'atteggiamento di una qualsiasi di queste creature con Intelligenza 2 o inferiore indipendentemente dal tipo, incluse creature non intelligenti.

Adattamento acquatico (Str): Al 2° livello, un druido acquatico ottiene un bonus cognitivo alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Nuotare, Percezione e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido in terreni acquatici, e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Nuotatore nato (Str): Al 3° livello, un druido acquatico guadagna una velocità di nuotare pari a metà della sua velocità sul terreno. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Resistenza alla furia dell'oceano (Str): Al 4° livello, un druido acquatico ottiene bonus +4 ai tiri salvezza contro incantesimi del tipo acqua o capacità soprannaturali di creature con sottotipo acqua o acquatico. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido acquatico ottiene questa capacità al 6° livello, ed il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2.

Figlio del mare (Str): Al 9° livello, un druido acquatico guadagna il sottotipo acquatico, la capacità anfibio ed una velocità di nuotare pari alla sua velocità sul terreno. Può anche sopportare gli effetti del clima freddo come se usasse *contrastare elementi*. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Immergersi nelle profondità (Str): Al 13° livello, un druido acquatico guadagna RD/perforante o tagliente pari a metà del suo livello. Questa riduzione del danno si applica anche contro incantesimi e capacità magiche che infliggono danni da lotta o stritolamento (per esempio *mano stritolatrice* o *tentacoli neri*). Non subisce mai danni da pressione in acque profonde. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Druido artico

Un druido artico veglia sullo spartano panorama dei gelidi recessi del mondo, prendendosi cura delle striminzite e resistenti forme di vita che si accontentano di sopravvivere nelle pochissime regioni abitabili.

Nativo dell'artico (Str): Al 2° livello, un druido artico ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni freddi o ghiacciati, e non è possibile seguire le sue tracce in questi tipi di ambiente. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Camminare sul ghiaccio (Str): Al 3° livello, un druido artico non subisce penalità alla velocità o alle prove di Acrobazia, Furtività e Scalare dovute a terreni nevosi o ghiacciati oppure alle condizioni del tempo atmosferico e può camminare sullo strato nevoso superficiale o sul ghiaccio sottile senza romperli. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Resistenza artica (Str): Al 4° livello, un druido artico ignora gli effetti del clima freddo come se usasse *contrastare elementi*. Diventa anche immune alla condizione abbagliato. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido artico ottiene questa capacità al 6° livello, ed il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2.

Incantatore delle nevi (Sop): Al 9° livello, un druido artico vede normalmente attraverso *tempesta di ghiaccio*, *tempesta di nevischio* o tempeste di neve naturali simili. Inoltre, può preparare qualsiasi incantesimo da druido con il sottotipo fuoco come fosse un incantesimo di freddo, con effetti identici ma con danni da freddo anziché da fuoco. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Forma di turbine di neve (Str): Al 13° livello, un druido artico può assumere a volontà la forma di una turbinante colonna di neve che funziona come *forma gassosa*. Mentre è in questa forma, ottiene un bonus di circostanza alle prove di Furtività effettuate sul terreno freddo pari al suo livello da druido. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Druido dell'avvizzimento

Devoti servitori della corruzione, della rovina e della distruzione del mondo della natura, i druidi dell'avviz-

Francesco Palazzari (order #2831428)

zimento sono i custodi delle terre devastate dai disastri naturali. Mentre alcuni si dedicano a riformare e recuperare le terre spogliate dalle devastazioni della civiltà, altri vanno in cerca delle violenze più rapaci connesse alla natura ed alimentano la decomposizione e la decadenza striscianti che pongono fine a tutte le cose.

Legame con la natura (Str): Un druido dell'avvizzimento non può instaurare un legame con un compagno animale, ma può richiamare un famiglio come un mago del suo livello da druido o selezionare i domini Distruzione, Morte ed Oscurità in aggiunta a quelli normalmente disponibili.

Empatia con i parassiti (Sop): Un druido dell'avvizzimento può migliorare l'atteggiamento dei parassiti come un druido normale fa con gli animali. I parassiti hanno un atteggiamento iniziale maldisposto. Il druido dell'avvizzimento può anche migliorare l'atteggiamento degli animali e dei non morti privi di Intelligenza che erano precedentemente animali, ma subisce penalità –4 alla prova a meno che l'animale o il non morto abbia un attacco speciale malattia. *Privilegio di classe sostituito*: empatia selvatica.

Miasma (Str): A partire dal 5° livello, se un druido dell'avvizzimento è adiacente ad una creatura all'inizio del suo turno, questa deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 10 + 1/2 livello del druido + il modificatore di Saggezza del druido o è inferma per 1 round. Una creatura di tipo animale, folletto o vegetale che fallisce il suo tiro salvezza è nauseata per 1 round ed è inferma per 1 minuto. Se la creatura supera il suo tiro salvezza, è immune a questo effetto per 24 ore, così come le creature immuni alle malattie. *Privilegi di classe sostituiti*: passo senza tracce e resistenza al richiamo della natura.

Sangue avvizzito (Str): Al 9° livello, un druido dell'avvizzimento guadagna immunità a tutte le malattie, incluse quelle naturali e soprannaturali. Diventa immune anche agli effetti che provocano infermità e nausea. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Untore (Sop): A partire dal 13° livello, qualsiasi creatura colpisca un druido dell'avvizzimento con un'arma naturale, un attacco di contatto o un colpo senz'armi deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 10 + 1/2 livello del druido + il modificatore di Saggezza del druido o contrae una malattia, come per l'incantesimo *contagio*. Se la creatura supera il suo tiro salvezza, è immune a questo effetto per 24 ore. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Druido delle caverne

Lontano dai campi verdi del mondo di superficie nel sottosuolo si estende una distesa priva di luce. Questa terra incantata, ammantata dall'oscurità non è priva di bellezza e meraviglie naturali, ed alcuni druidi cercano di preservare questo reame nascosto e purgarlo dagli orrori letali che strisciano fuori dai suoi recessi.

Senso delle caverne (Str): Un druido delle caverne aggiunge Conoscenze (dungeon) invece di Conoscenze (geografia) come abilità di classe e ottiene bonus +2 alle prove di abilità di Conoscenze (dungeon) e Sopravvivenza. *Privilegio di classe sostituito*: senso della natura.

Legame con la natura: Un druido delle caverne può selezionare il dominio Oscurità oltre alle scelte concesse normalmente, ma non può selezionare i domini Aria o Tempo Atmosferico.

Empatia selvatica (Str): Un druido delle caverne può influenzare le melme, invece delle bestie magiche, con penalità –4 alle sue prove di empatia selvatica.

Corridore dei tunnel (Str): Al 2° livello, un druido delle caverne può muoversi attraverso aree di detriti o passaggi stretti che richiedono di stringersi al suo normale fattore di movimento e senza penalità. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Passo lieve (Str): Al 3° livello, un druido delle caverne non può essere individuato con percezione tellurica. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Resistenza alla corruzione sotterranea (Str): Al 4° livello, un druido delle caverne ottiene bonus +2 ai tiri salvezza contro le capacità magiche, soprannaturali e straordinarie di aberrazioni e melme. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido delle caverne ottiene questa capacità al 6° livello, e il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2. Non può usare forma selvatica per assumere una forma vegetale. Al 10° livello, il druido delle caverne può assumere la forma di una melma Piccola o Media come se usasse *forma ferina III*, ed al 12° livello quella di una melma Minuscola o Grande come se usasse *forma ferina IV* (considerando la melma come una bestia magica priva di bonus di armatura naturale). Quando è in forma di melma, il druido delle caverne non ha un'anatomia riconoscibile ed è immune ad attacchi furtivi, colpi critici e veleni.

Druido del deserto

Non tutti i climi sono paradisi verdeggianti, ma anche nei deserti riarsi c'è vita, sebbene spesso si nasconda dal sole e raramente sia amichevole, ed una bellezza insolita e desolata. Qui i druidi del deserto vengono a portare omaggio, protezione e sostegno alle poche zone abitate ed a testimoniare la maestosità della natura in tutta la sua bruciante e spietata gloria.

Nativo del deserto (Str): Al 2° livello, un druido del deserto ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione e So-

Francesco Palazzari (order #2881428)



pravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni desertici, e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Camminare sulla sabbia (Str): Al 3° livello, un druido del deserto non subisce penalità alla velocità o alle prove di Acrobazia e Furtività quando si muove attraverso terreni desertici o sabbiosi. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Resistenza al deserto (Str): Al 4° livello, un druido del deserto ignora gli effetti del clima caldo come se usasse *contrastare elementi*. Ha anche un ridotto bisogno di mangiare e bere, come se indossasse un *anello del sostentamento* (sebbene abbia bisogno di dormire normalmente). *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido del deserto ottiene questa capacità al 6° livello, e il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2. Un druido del deserto non può usare forma selvatica per assumere una forma vegetale. Al 10° livello può assumere la forma di un parassita Piccolo o Medio, al 12° livello di un parassita Minuscolo o Grande ed al 14° livello di un parassita Minuto o Enorme. Questo effetto funziona come *forma ferina IV* (considerando il parassita come un animale al fine di determinare le sue capacità ed i suoi modificatori di armatura naturale).

Visione ombreggiata (Str): Al 9° livello, un druido del deserto diventa immune agli effetti di accecamento e abbagliamento ed ottiene bonus +2 ai tiri salvezza contro attacchi con lo sguardo e illusioni delle sottoscuole finzione e trama. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Fondersi con le dune (Str): Al 13° livello, un druido del deserto può assumere a volontà la forma di una massa di sabbia turbinante. Questa capacità funziona come *forma gassosa*, ma il druido guadagna una velocità sul terreno e di scavare di 3 metri anziché di volare. Mentre è in questa forma, il druido ottiene un bonus di circostanza alle prove di Furtività effettuate su terreni desertici pari al suo livello da druido. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Druido della giungla

Le giungle feconde delle regioni equatoriali sono ricche di vita e tradizioni antiche; i guardiani druidici delle sacre polle, degli alberi più antichi e dei tremanti vulcani vegliano su templi in rovina e sull'inevitabile riappropriazione dei territori delle civiltà perdute da parte del cuore pulsante della natura selvaggia.

Custode della giungla (Str): Al 2° livello, un druido della giungla ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione, Scalare e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni coperti da giungla, e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Andatura nel bosco (Str): Un druido della giungla guadagna questa capacità al 3° livello. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Resistenza all'afa (Str): Al 4° livello, un druido della giungla ignora gli effetti del clima caldo come se usasse *contrastare elementi*. Ottiene anche bonus +4 ai tiri salvezza contro le malattie e le capacità straordinarie di animali e bestie magiche. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido della giungla ottiene questa capacità al 6° livello, anche se il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2.

Sentinella verdeggiante (Str): Al 13° livello, un druido della giungla può lanciare *forma arborea* a volontà. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Druido delle montagne

Dato che sempre più territori morbidi ed ospitali vengono coltivati e civilizzati, molti druidi cercano rifugio e solitudine fra le vette eterne delle montagne più alte.

Montanaro (Str): Al 2° livello, un druido delle montagne ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione, Scalare e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni montani, e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Passo sicuro (Str): Al 3° livello, un druido delle montagne non subisce penalità alla velocità o alle prove di Acrobazia e Furtività quando cammina attraverso pendii ripidi, detriti o ghiaia. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Camminare sui picchi (Str): Al 4° livello, un druido delle montagne non perde il suo bonus di Destrezza mentre scala. Un druido delle montagne è immune all'infermità da montagna ed ignora gli effetti del clima freddo come se usasse *contrastare elementi*. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido delle montagne ottiene questa capacità al 6° livello, ed il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2. Un druido delle montagne non può usare forma selvatica per assumere una forma vegetale. Tuttavia, al 12° livello può assumere la forma di un gigante Grande come se usasse *forma di gigante I*. Al 16° livello, può assumere la forma di un gigante Enorme come se usasse *forma di gigante II*.

Posizione della montagna (Str): Al 9° livello, un druido delle montagne guadagna immunità alla pietrificazione ed ottiene bonus +4 ai tiri salvezza o alla DMC per resistere a qualsiasi tentativo di spingerlo o trascinarlo oppure resistere a qualsiasi altro effetto che lo sposterebbe fisicamente dalla sua posizione (come ad esempio *inversione della gravità*, *respingere legno* o essere spazzati via da vento forte). Questo non lo protegge dall'essere sbilanciato, preso in lotta o oltrepassato. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Pietra montana (Str): Al 13° livello, un druido delle montagne può trasformare il suo corpo in un affioramento roccioso esposto alle intemperie a volontà. Questo effetto funziona come *statua*. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Druido delle paludi

Alcuni druidi rifuggono le radure ed i boschetti piacevoli e ricercano invece gli umidi acquitrini, i fetidi pantani, le brughiere nebbiose e gli stagni impraticabili come luogo da chiamare casa e da curare, trovando bellezza e vita in abbondanza in luoghi in cui pochi altri entrerebbero volentieri.

Spettro di palude (Str): Al 2° livello, un druido delle paludi ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Nuotare, Percezione e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni paludosi, e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Passo di palude (Str): Al 3° livello, un druido delle paludi non subisce penalità alla velocità o alle prove di Acrobazia e Furtività in sottoboschi e stagni. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Spuma di stagno (Str): Al 4° livello, un druido delle paludi ottiene bonus +4 ai tiri salvezza contro malattie e capacità magiche, soprannaturali e straordinarie degli umanoidi mostruosi. Un druido delle paludi guadagna anche RD/— pari a metà del suo livello da druido contro gli attacchi degli sciami. Se questa resistenza al danno previene i danni causati dagli sciami, il druido non viene influenzato da distrazione o da altri attacchi speciali propri degli sciami. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Forma selvatica (Sop): Un druido delle paludi ottiene questa capacità al 6° livello, e il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2.

Scivoloso (Str): Al 13° livello, un druido delle paludi ottiene continuativamente gli effetti di *libertà di movimento*. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

DRUIDO DELLE PIANURE

Fuori sulle vaste ed ondulate praterie e savane, i druidi delle pianure si ergono a guardia dei terreni erbosi. Questi druidi vagano in lungo e in largo, vegliando su tribù nomadi ed armenti erranti e preservando il talvolta fragile ecosistema degli ampi spazi aperti.

Viaggiatore delle pianure (Str): Al 2° livello, un druido delle pianure ottiene un bonus alle prove di iniziativa e a quelle di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione e Sopravvivenza pari a metà del suo livello da druido su terreni pianeggianti e non è possibile seguire le sue tracce in tali ambienti. *Privilegio di classe sostituito*: andatura nel bosco.

Correre come il vento (Str): Al 3° livello, un druido delle pianure ottiene +3 metri alla sua velocità sul terreno quando non indossa armature o ne indossa una leggera e trasporta un carico leggero e, una volta all'ora, può correre o caricare al doppio della velocità normale per 1 round. Se invece cavalca il suo compagno animale, è quest'ultimo a guadagnare questa capacità. *Privilegio di classe sostituito*: passo senza tracce.

Agguato nella savana (Str): Al 4° livello, un druido delle pianure ottiene occultamento ogni volta che è prono in zone naturali, e può effettuare prove di Furtività senza penalità quando è prono e non si muove oppure con penalità –5 quando striscia. Un druido delle pianure può alzarsi da prono come azione immediata durante un round di sorpresa. P*rivilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Forma selvatica (Sop): Un druido delle pianure ottiene questa capacità al 6° livello, e il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –2.

Carica accorta (Str): Al 9° livello, un druido delle pianure può caricare senza difficoltà (sia in sella che a piedi) attraverso i quadretti degli alleati e può girare fino a 90 gradi durante una carica, purché gli ultimi 3 metri verso il bersaglio siano in linea retta. Ottiene anche bonus di schivare +4 alla CA contro gli attacchi in carica del nemico e bonus +4 ai danni nelle azioni preparate contro una carica nemica. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Eludere (Str): Al 13° livello, un druido delle pianure ottiene eludere quando non indossa armature o ne indossa una leggera e trasporta un carico leggero. Funziona come l'omonima capacità del ladro. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

DRUIDO URBANO

Mentre molti druidi tengono alle regioni selvagge, alcuni si fanno strada all'interno di insediamenti, in comunione con gli animali ed i parassiti che vi abitano, rappresentando la natura che dilaga velocemente nella culla stessa della civiltà.

Lancio spontaneo: Un druido urbano può incanalare l'energia degli incantesimi immagazzinata in incantesimi di dominio che non ha preparato anzitempo. Può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare qualsiasi incantesimo di dominio dello stesso livello o inferiore. *Privilegio di classe sostituito*: lancio spontaneo di incantesimi *evoca allato naturale*.

Legame con la natura (Str): Un druido urbano non può selezionare un compagno animale. Deve scegliere i domini dalla seguente lista invece che da quelli che sono normalmente disponibili ai druidi: Charme, Comunità, Conoscenza, Nobiltà, Protezione, Riposo, Rune o Tempo Atmosferico.

Custode del sapere (Str): Al 2° livello, un druido urbano aggiunge le abilità Conoscenze (locali), Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (storia) e Diplomazia alle sue abilità di classe. Riceve anche bonus +2 a queste prove di abilità. *Privilegi di classe sostituiti*: andatura nel bosco e passo senza tracce.

Resistenza alle tentazioni (Str): Al 4° livello, un druido urbano ottiene bonus +2 ai tiri salvezza contro ammaliamenti e divinazioni. *Privilegio di classe sostituito*: resistenza al richiamo della natura.

Mille volti (Sop): Un druido urbano guadagna questa capacità al 6° livello.

Forma selvatica (Sop): Un druido urbano ottiene questa capacità all'8° livello, e il suo livello effettivo da druido per questa capacità è pari al livello da druido –4.

Forza della mente (Str): Al 9° livello, un druido urbano guadagna immunità agli effetti di charme e compulsione. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

SCIAMANI ANIMALI

Alcuni druidi formano uno stretto legame con un tipo di animale. I seguenti sciamani animali rappresentano solo alcune delle possibilità, esplorando il legame unico tra un druido ed il suo totem. Questi sciamani possiedono tutti poteri simili, spiegati in modo esteso nella descrizione dello sciamano dell'aquila.

Sciamano dell'Aquila

Uno sciamano con questo totem si appella alle peculiarità innate della nobile aquila, austera ed orgogliosa, che sorvola dall'alto il mondo con occhi acuti e spietati cui non nulla sfugge.

Legame con la natura: Uno sciamano dell'aquila quando sceglie un compagno animale deve selezionare

Francesco Palazzari (order #2831428)

un uccello (aquila). Se sceglie un dominio, lo sciamano dell'aquila deve selezionarlo tra i domini Aria, Animale, Nobiltà e Tempo Atmosferico.

Empatia selvatica (Str): Uno sciamano dell'aquila può usare empatia selvatica con gli uccelli come azione di round completo con bonus +4.

Trasformazione totemica (Sop): Al 2° livello, uno sciamano dell'aquila può assumere un aspetto dell'aquila mentre mantiene la sua forma normale. Ottiene uno dei seguenti bonus: armi naturali (morso [1d4], 2 artigli [1d4] per uno sciamano Medio), movimento (velocità di volare 9 metri [media], il druido deve essere almeno di 5° livello per selezionare questo bonus) o sensi (bonus razziale +4 a Percezione, visione crepuscolare). Mentre utilizza trasformazione totemica, lo sciamano dell'aquila può parlare normalmente e lanciare *parlare con gli animali* (solo uccelli) a volontà. Usare questa capacità è un'azione standard al 2° livello, un'azione di movimento al 7° livello ed un'azione veloce al 12°. Lo sciamano dell'aquila può usare questa capacità per un numero di minuti al giorno pari al suo livello da druido. Questi minuti non devono necessariamente essere consecutivi, ma devono essere utilizzati in incrementi di 1 minuto. Questo è un effetto di metamorfosi e non può essere utilizzato mentre il druido sta usando un altro effetto di metamorfosi, come forma selvatica.

Evocazione totemica (Sop): Al 5° livello, uno sciamano dell'aquila può lanciare *evoca alleato naturale* come azione standard quando evoca aquile, aquile giganti (aggiunte alla lista del 4° livello) e roc, e tali creature evocate ottengono punti ferita temporanei pari al suo livello da druido. Può applicare l'archetipo giovane su qualsiasi aquila per ridurre di uno il livello dell'incantesimo di evocazione richiesto. Può anche aumentare il livello dell'evocazione di uno per applicare l'archetipo avanzato o gigante, o di due per applicarli entrambi. *Privilegio di classe sostituito*: mille volti.

Forma selvatica (Sop): Al 6° livello, la capacità forma selvatica di uno sciamano dell'aquila funziona al suo livello da druido –2. Se assume la forma di un'aquila o un roc, usa invece il suo livello da druido +2.

Talenti bonus: Al 9° livello ed ogni 4 livelli successivi, uno sciamano dell'aquila guadagna uno dei talenti bonus seguenti: Abilità Focalizzata (Percezione), Attacco in Volo, Posizione Velata, Riflessi Fulminei e Riflessi Fulminei Migliorati. Deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Sciamano del Leone

Uno sciamano con questo totem fa appello al fiero leone, imponente e maestoso, il possente sovrano dei letali predatori.

Legame con la natura: Uno sciamano del leone quando sceglie un compagno animale deve selezionare un leone. Se sceglie un dominio, lo sciamano del leone deve selezionarlo tra i domini Animale, Gloria, Nobiltà e Sole.

Empatia selvatica (Str): Uno sciamano del leone può usare empatia selvatica con i felini come azione di round completo con bonus +4.

Trasformazione totemica (Sop): Al 2° livello, uno sciamano del leone può assumere un aspetto del leone mentre mantiene la sua forma normale. Questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila, ma il druido può scegliere tra i bonus seguenti: armi naturali (morso [1d4], 2 artigli [1d4] per un druido Medio, sperone, BMC +2 a lottare), movimento (bonus di potenziamento +6 alla velocità sul terreno) o sensi (fiuto, visione crepuscolare). Mentre utilizza trasformazione totemica, lo sciamano del leone può parlare normalmente e lanciare *parlare con gli animali* (solo felini) a volontà.

Evocazione totemica (Sop): Al 5° livello, uno sciamano del leone può lanciare *evoca alleato naturale* come azione standard quando evoca dei felini, e tali creature evocate ottengono punti ferita temporanei pari al suo livello da druido. Per il resto questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila.

Forma selvatica (Sop): Al 6° livello, la capacità forma selvatica di uno sciamano del leone funziona al suo livello da druido –2. Se assume la forma di un felino, usa invece il suo livello da druido +2.

Talenti bonus: Al 9° livello ed ogni 4 livelli successivi, uno sciamano del leone guadagna uno dei talenti bonus seguenti: Abilità Focalizzata (Acrobazia), Schivare, Stoccata, Volontà di Ferro e Volontà di Ferro Migliorata. Deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Sciamano del Lupo

Uno sciamano con questo totem fa appello al sagace lupo, capace di vagabondare solitario ma anche abbastanza saggio da riunirsi in branco di fronte ad un pericolo troppo grande per uno solo.

Legame con la natura: Uno sciamano del lupo quando sceglie un compagno animale deve selezionare un lupo. Se sceglie un dominio, lo sciamano del lupo deve selezionarlo tra i domini Animale, Comunità, Libertà e Viaggio.

Empatia selvatica (Str): Uno sciamano del lupo può usare empatia selvatica con i canidi come azione di round completo con bonus +4.

Trasformazione totemica (Sop): Al 2° livello, uno sciamano del lupo può assumere un aspetto del lupo mentre mantiene la sua forma normale. Questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila, ma il druido può scegliere tra i bonus seguenti: armi naturali (morso [1d4 + sbilanciare] per un druido Medio, BMC +2 a lottare), movimento (bonus di potenziamento +6 alla velocità sul terreno) o sensi (bonus razziale +4 a Sopravvivenza per seguire tracce col fiuto,

Francesco Palazzari (order #2831428)

fiuto, visione crepuscolare). Mentre utilizza trasformazione totemica, lo sciamano del lupo può parlare normalmente e lanciare *parlare con gli animali* (solo canidi) a volontà.

Evocazione totemica (Sop): Al 5° livello, uno sciamano del lupo può lanciare *evoca alleato naturale* come azione standard quando evoca dei canidi, e tali creature evocate ottengono punti ferita temporanei pari al suo livello da druido. Per il resto questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila.

Forma selvatica (Sop): Al 6° livello, la capacità forma selvatica di uno sciamano del lupo funziona al suo livello da druido –2. Se assume la forma di un canide, usa invece il suo livello da druido +2.

Talenti bonus: Al 9° livello ed ogni 4 livelli successivi, uno sciamano del lupo guadagna uno dei talenti bonus seguenti: Abilità Focalizzata (Furtività), Attacco Rapido, Mobilità, Sbilanciare Migliorato e Sbilanciare Superiore. Deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Sciamano dell'Orso

Uno sciamano con questo focus fa appello al possente orso, titano dei territori boschivi e montani, un esempio di forza e ferocia, e ciononostante anche un quieto protettore ricco di saggezza.

Legame con la natura: Uno sciamano dell'orso quando sceglie un compagno animale deve selezionare un orso. Se sceglie un dominio, lo sciamano dell'orso deve selezionarlo tra i domini Animale, Forza, Protezione e Terra.

Empatia selvatica (Str): Uno sciamano dell'orso può usare empatia selvatica con ghiottoni e orsi come azione di round completo con bonus +4.

Trasformazione totemica (Sop): Al 2° livello, uno sciamano dell'orso può assumere un aspetto dell'orso mentre mantiene la sua forma normale. Questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila, ma il druido può scegliere tra i bonus seguenti: armi naturali (morso [1d6] e 2 artigli [1d4] per uno sciamano Medio, BMC +2 a lottare), movimento (bonus di potenziamento +3 alla velocità sul terreno, bonus razziale +4 alle prove di Nuotare) o sensi (fiuto, visione crepuscolare), robustezza (bonus di armatura naturale +2 alla CA, talento Resistenza Fisica). Mentre utilizza trasformazione totemica, lo sciamano dell'orso può parlare normalmente e lanciare *parlare con gli animali* (solo mammiferi) a volontà.

Evocazione totemica (Sop): Al 5° livello, uno sciamano dell'orso può lanciare *evoca alleato naturale* come azione standard quando evoca orsi, e gli orsi evocati ottengono punti ferita temporanei pari al suo livello da druido. Per il resto questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila.

Forma selvatica (Sop): Al 6° livello, la capacità forma selvatica di uno sciamano dell'orso funziona al suo livello da druido –2. Se assume la forma di un orso, usa invece il suo livello da druido +2.

Talenti bonus: Al 9° livello ed ogni 4 livelli successivi, uno sciamano dell'orso guadagna uno dei talenti bonus seguenti: Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza, Tempra Possente e Tempra Possente Migliorata. Deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Sciamano del Serpente

Uno sciamano con questo totem fa appello all'astuto serpente, il furtivo ingannatore che sfrutta le debolezze della mente e colpisce inaspettatamente. Alcuni odiano la sua natura infida, mentre altri lodano il suo pragmatismo meditato.

Legame con la natura: Uno sciamano del serpente quando sceglie un compagno animale deve selezionare un serpente. Se sceglie un dominio, lo sciamano del serpente deve selezionarlo tra i domini Acqua, Animale, Charme ed Inganno.

Empatia selvatica (Str): Uno sciamano del serpente può usare empatia selvatica con i rettili come azione di round completo con bonus +4.

Trasformazione totemica (Sop): Al 2° livello, uno sciamano del serpente può assumere un aspetto del serpente mentre mantiene la sua forma normale. Questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila, ma il druido può scegliere tra i bonus seguenti: armi naturali (morso [1d4], veleno [*frequenza* 1 round (6), *effetto* 1 danno a Cos, *cura* 1 TS, CD basata su Cos] per un druido Medio, BMC +2 a lottare), movimento (velocità di scalare 6 metri, velocità di nuotare 6 metri), scaglie (bonus di armatura naturale +2 alla CA) o sensi (fiuto, visione crepuscolare). Mentre utilizza trasformazione totemica, lo sciamano del serpente può parlare normalmente e lanciare *parlare con gli animali* (solo rettili) a volontà.

Evocazione totemica (Sop): Al 5° livello, uno sciamano del serpente può lanciare *evoca alleato naturale* come azione standard quando evoca dei serpenti, e tali creature evocate ottengono punti ferita temporanei pari al suo livello da druido. Per il resto questa capacità funziona come quella dello sciamano dell'aquila.

Forma selvatica (Sop): Al 6° livello, la capacità forma selvatica di uno sciamano del serpente funziona al suo livello da druido –2. Se assume la forma di un serpente, usa invece il suo livello da druido +2.

Talenti bonus: Al 9° livello ed ogni 4 livelli successivi, uno sciamano del serpente guadagna uno dei talenti bonus seguenti: Abilità Focalizzata (Raggirare), Colpo di Ritorno, Fintare Migliorato, Furtività e Maestria in Combattimento. Deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus. *Privilegio di classe sostituito*: immunità ai veleni.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Guerriero

Dagli attaccabrighe del porto ai campioni leggendari, dai poveri soldati di fanteria ai più grandi duellanti della nobiltà, i guerrieri sono quelli che si dedicano con impegno totale all'arte del combattimento. Mentre i barbari si gettano in battaglia con furia primordiale, i guerrieri sanno che la mente è l'arma più affilata e usano le loro per ottenere grandi effetti, padroneggiando numerosi armamenti e stili di combattimento nella continua ricerca del modo per essere l'ultimo combattente a restare in piedi.

Presentati di seguito ci sono alcuni archetipi marziali comuni, completi di privilegi di classe varianti per aiutare a personalizzare i personaggi attraverso la scelta del loro stile di combattimento.

Arciere

L'arciere si è dedicato al raggiungimento di una scrupolosa maestria con l'arco, perfezionando le sue abilità con anni di pratica affinandole giorno dopo giorno attraverso i tiri al bersaglio e la caccia sportiva, oppure sul campo di battaglia, facendo piovere distruzione sulle linee nemiche.

Occhio di falco (Str): Al 2° livello, un arciere ottiene bonus +1 alle prove di Percezione, e la gittata di qualunque arco utilizzi aumenta di 1,5 metri. Questi bonus aumentano di +1 e 1,5 metri addizionali ogni 4 livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Tiro truccato (Str): Al 3° livello, un arciere può scegliere una delle seguenti manovre in combattimento o azioni: disarmare, fintare o spezzare. Può effettuare questa azione con un arco contro qualsiasi bersaglio entro 9 metri, con penalità –4 al suo BMC. Ogni quattro livelli oltre il 3°, può scegliere un tiro truccato addizionale da imparare. Queste manovre consumano frecce come di norma.

All'11° livello, può scegliere anche tra le manovre in combattimento seguenti: lottare, sbilanciare o spingere. Un bersaglio in lotta con una freccia può liberarsi gratuitamente distruggendola (durezza 5, punti ferita 1, CD 13 per romperla) o con una prova di Artista della Fuga o BMC (contro DMC –4 dell'arciere). *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1, 2, 3 e 4.

Arciere esperto (Str): Al 5° livello, un arciere ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni quando utilizza gli archi. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Tiro protetto (Str): Al 9° livello, un arciere non provoca attacchi di opportunità quando sferra attacchi a distanza con un arco. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Arciere elusivo (Str): Al 13° livello, un arciere ottiene bonus di schivare +2 alla CA contro attacchi a distanza. Questo bonus aumenta a +4 al 17° livello. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Raffica (Str): Al 17° livello, come azione di round completo un arciere può sferrare un unico attacco con l'arco al suo bonus di attacco base più alto contro un qualsiasi numero di creature in un'esplosione di raggio 4,5 metri, effettuando un tiro per colpire e per i danni diverso per ogni creatura. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Difesa a distanza (Str): Al 19° livello, un arciere guadagna RD 5/— contro attacchi a distanza. Inoltre, come azione immediata può prendere una freccia scoccatagli contro e lanciarla su qualsiasi bersaglio desideri, come se avesse il talento Afferrare Frecce. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Padronanza dell'arma (Str): Un arciere deve scegliere un tipo di arco.

Balestriere

Il balestriere ha perfezionato il letale uso della balestra, un'arma semplice ma crudelmente efficiente, come un artigiano che padroneggia un attrezzo mortale.

Tiro mortale (Str): Al 3° livello, quando un balestriere attacca con una balestra come azione preparata, può aggiungere metà del suo bonus di Destrezza (minimo +1) al suo tiro per i danni. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1.

Esperto di balestre (Str): Al 5° livello, un balestriere ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni con balestre. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Tiro mortale migliorato (Str): Al 7° livello, quando un balestriere attacca con una balestra come azione preparata, al suo bersaglio è negato il suo bonus di Destrezza alla CA. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 2.

Cecchino rapido (Str): Al 9° livello, un balestriere ottiene un bonus pari a metà del suo livello da guerriero alle prove di Furtività quando fa il cecchino. Quando colpito da un attacco a distanza, può sparare con la sua balestra al suo assalitore come azione immediata, se carica. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Tiro mortale superiore (Str): All'11° livello, quando un balestriere attacca con una balestra come azione preparata, può aggiungere il suo bonus di Destrezza (minimo +1) al suo tiro per i danni. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 3.

Tiro protetto (Str): Al 13° livello, un balestriere non provoca attacchi di opportunità quando sferra attacchi a distanza con una balestra. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Mira inesorabile: Al 15° livello, un balestriere guadagna Mira Inesorabile come talento bonus. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Tiro meteoritico (Str): Al 17° livello, come azione standard un balestriere può sferrare un attacco con una balestra con penalità –4. Se l'attacco colpisce, infligge danni normalmente ed il bersaglio è soggetto ad una manovra di sbilanciare o spingere che utilizza il tiro di attacco come prova di manovra in combattimento. Il balestriere deve decidere quale manovra tentare prima di effettuare l'attacco. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Tiro penetrante (Str): A 19° livello, quando un balestriere conferma un colpo critico con una balestra, il quadrello trapassa il bersaglio e può colpire un'altra creatura in linea dietro di esso. Il balestriere deve essere in grado di tracciare una linea che parte dal suo spazio e passa attraverso i bersagli per effettuare questo attacco addizionale. L'attacco secondario è effettuato con penalità –4, oltre a tutti i modificatori per la gittata. Se questo attacco è anch'esso un colpo critico, il quadrello può proseguire colpendo un altro bersaglio, ma le penalità si cumulano. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Padronanza dell'arma (Str): Un balestriere deve scegliere un tipo di balestra.

Combattente con due armi

Addestrato da grandi maestri che mettevano in pratica la semplice verità che, quando si parla di armi, due sono meglio di una, il combattente con due armi è una furia quando entrambe le sue mani impugnano qualcosa. Dai pugnali gemelli alle esotiche armi doppie, tutte le combinazioni sono ugualmente efficienti nelle sue mani.

Raffica difensiva (Str): Al 3° livello, quando un combattente con due armi sferra un attacco completo con entrambe le armi, ottiene bonus di schivare +1 alla CA contro attacchi in mischia fino all'inizio del suo turno successivo. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1 e 2.

Lame gemelle (Str): Al 5° livello, un combattente con due armi ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni quando sferra un attacco completo con due armi o un'arma doppia. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Colpo doppio (Str): Al 9° livello, un combattente con due armi può, come azione standard, sferrare un attacco con entrambe le sue armi, primaria e secondaria. Le penalità per attaccare con due armi si applicano normalmente. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Equilibrio migliorato (Str): All'11° livello, le penalità all'attacco per combattere con due armi sono ridotte di –1 per un combattente con due armi. Alternativamente, può usare un'arma a una mano nella sua mano secondaria, considerandola come se fosse un'arma leggera con le normali penalità per le armi leggere. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 3.

Pari opportunità (Str): Al 13° livello, quando un combattente con due armi sferra un attacco di opportunità, può attaccare una volta con entrambe le sue armi, primaria e secondaria. Le penalità per attaccare con due armi si applicano normalmente. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Equilibrio perfetto (Str): Al 15° livello, le penalità per combattere con due armi sono ridotte di un –1 addizionale per un combattente con due armi. Questo beneficio si cumula con equilibrio migliorato. Se sta usando un'arma a una mano nella sua mano secondaria, viene considerata come un'arma leggera usando le normali penalità per le armi leggere. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Colpo doppio agile (Str): Al 17° livello, quando un combattente con due armi colpisce un avversario con entrambe le armi, può effettuare un tentativo di disarmare o spezzare (o sbilanciare, se una o entrambe le armi possono essere usate per sbilanciare) contro quel nemico come azione immediata che non provoca attacchi di opportunità. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Difesa mortale (Str): Al 19° livello, quando un combattente con due armi sferra un attacco completo con entrambe le armi, ogni creatura che lo colpisce con un attacco in mischia prima dell'inizio del suo turno successivo provoca un attacco di opportunità da parte del guerriero. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Combattente selvaggio

La potenza dei combattenti non si misura solo con la loro abilità con l'acciaio, ma anche dalla loro capacità di uccidere con zanne ed artigli, corna e zoccoli, ed ogni appendice esotica il mondo naturale ed innaturale gli offra.

Scintilla vitale (Str): Al 2° livello, un combattente selvaggio ottiene bonus +1 ai tiri salvezza effettuati contro risucchi di energia ed effetti di morte. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Ferocia naturale (Str): Al 5° livello, un combattente selvaggio ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni con le armi naturali. Questo bonus si applica anche a BMC e DMC per lottare. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Carica selvaggia (Str): Al 9° livello, quando un combattente selvaggio attacca con un'arma naturale al termine di una carica, ottiene un bonus al suo tiro per colpire con tale arma pari a metà del suo livello da guerriero, subendo una penalità alla CA pari a metà del suo livello da guerriero. Ciò sostituisce i normali bonus all'attacco e penalità alla CA da carica. Questo bonus si applica anche al suo BMC per le manovre in combattimento di spingere o oltrepassare effettuate in carica. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Artiglio attento (Str): Al 13° livello, quando usa un'arma naturale per attaccare una creatura che utilizza *scudo di fuoco* o un effetto simile che danneggia le creature che attaccano (come la difesa uncinata del diavolo uncinato), un combattente selvaggio riduce il danno di tali effetti di un valore pari a metà del suo livello da guerriero. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Carica selvaggia superiore (Str): Al 17° livello, quando un combattente selvaggio usa carica selvaggia, la penalità alla CA è ridotta ad 1/4 del suo livello da guerriero anziché 1/2. Inoltre, può effettuare cariche attraverso creature amichevoli e terreno difficile. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Padronanza delle armi naturali (Str): Al 20° livello, un combattente selvaggio deve scegliere un'arma naturale. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'arma.

Guerriero con arma a due mani

Alcuni guerrieri concentrano i loro sforzi nel cercare l'arma più grande, imponente e pesante che possano trovare ed addestrandosi a maneggiare ed imbrigliare il peso di queste loro massicce armi per massimizzarne l'impatto. Questa scuola concede benefici solo quando si brandisce un'arma a due mani.

Colpo frantumatore (Str): Al 2° livello, un guerriero con arma a due mani ottiene bonus +1 a BMC e DMC ai tentativi di spezzare e ai tiri per i danni contro oggetti. Questi bonus aumentano di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Fendente dall'alto (Str): Al 3° livello, quando un guerriero con arma a due mani sferra un singolo attacco (con azione di attacco o di carica) con un'arma a due mani, aggiunge il doppio del suo bonus di Forza ai suoi tiri per i danni. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1.

Addestramento nelle armi (Str): Come il privilegio di classe del guerriero, ma i bonus si applicano solo quando brandisce un'arma da mischia a due mani.

Fendente di ritorno (Str): Al 7° livello, quando un guerriero con arma a due mani effettua un attacco completo con un'arma a due mani, aggiunge il doppio del suo bonus di Forza ai tiri per i danni di tutti gli attacchi successivi al primo. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 2.

Ariete (Str): All'11° livello, come azione standard un guerriero con arma a due mani può sferrare un singolo attacco in mischia con un'arma a due mani. Se l'attacco colpisce, può effettuare una manovra in combattimento di sbilanciare o spingere contro il bersaglio del suo attacco come azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 3.

Attacco poderoso superiore (Str): Al 15° livello, quando usa Attacco Poderoso con un'arma da mischia a due mani, il bonus al danno di Attacco Poderoso viene raddoppiato (+100%) invece di aumentare della metà (+50%). *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Colpo devastatore (Str): Al 19° livello, come azione standard un guerriero con arma a due mani può sferrare un singolo attacco in mischia con un'arma a due mani con penalità –5. Se l'attacco colpisce, viene considerato come una minaccia di critico. Le capacità speciali delle armi che si attivano solo con un colpo critico non si attivano se questo critico viene confermato. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Guerriero con lo scudo

Un guerriero con lo scudo si concentra sia sull'attacco che sulla difesa, miscelando arma e scudo in un equilibrio perfetto per impedire ai suoi nemici di mettere a segno colpi mortali e trasformando anche lo scudo stesso in un'arma formidabile. I benefici di questa scuola di combattimento si applicano quando si brandiscono contemporaneamente un'arma ed uno scudo.

Difesa attiva (Str): Al 3° livello, un guerriero con lo scudo ottiene bonus di schivare +1 alla CA quando brandisce uno scudo e combatte sulla difensiva, usa Maestria in Combattimento o utilizza difesa totale. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 3°. Come azione veloce, il guerriero può condividere questo bonus con un alleato adiacente, o la metà del bonus (minimo +0) con tutti gli alleati adiacenti, fino all'inizio della suo turno successivo. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1, 2, 3 e 4.

Guerriero con scudo (Str): Al 5° livello, un guerriero con lo scudo ottiene bonus +1 ai suoi tiri per colpire e per i danni quando sferra un colpo con lo scudo. Questi bonus aumentano di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. Con un'azione di attacco completo, un guerriero con lo scudo può utilizzare alternativamente la sua arma o il suo scudo in ogni attacco. Questa azione non concede attacchi addizionali né incorre in penalità come il combattere con due armi. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Urtare con lo scudo (Str): Al 9° livello, come azione di movimento, un guerriero con lo scudo può effettuare una manovra in combattimento usando il suo scudo per

Francesco Palazzari (order #2881428)



ostacolare un nemico adiacente. Se ha successo, il bersaglio subisce penalità –2 ai suoi tiri per colpire contro il guerriero con lo scudo e penalità –2 alla CA verso gli attacchi sferrati da quest'ultimo fino all'inizio del prossimo turno del guerriero. Al 13° livello, un guerriero con lo scudo può usare questa capacità come azione veloce. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2 e 3.

Proteggersi con lo scudo (Str): Al 17° livello, come azione veloce un guerriero con lo scudo può designare un quadretto adiacente ad esso. Può designare due quadretti se usa uno scudo pesante o tre se ne usa uno torre, ma questi quadretti devono essere contigui. I nemici in questi quadretti non possono fiancheggiare il guerriero con lo scudo e non contano per il fiancheggiamento con le altre creature. Questo effetto dura fino a che il guerriero con lo scudo si muove dalla sua posizione o usa un'altra azione veloce per cambiare i quadretti designati. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Padronanza degli scudi (Str): Al 19° livello, un guerriero con lo scudo guadagna RD 5/— quando brandisce uno scudo. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Interdire con lo scudo (Str): Al 20° livello, un guerriero con lo scudo ottiene eludere (come un ladro) mentre brandisce uno scudo ed aggiunge il suo bonus di scudo alla CA (senza includere il bonus di potenziamento) ai tiri salvezza su Riflessi ed alla sua CA di contatto. Inoltre, il suo scudo non può essere soggetto a disarmare o spezzare. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'arma.

Guerriero con mano libera

Il guerriero con mano libera è specializzato nella raffinata arte di tenere una singola arma in una mano mentre usa la propria mano libera per bilanciarsi, ostacolare, sbilanciare e distrarre gli avversari. Anche se non è un lottatore, la sua mano, anche vuota, è un'arma quanto un arco o una lama. I benefici della sua scuola di combattimento vengono concessi solo quando si usa un'arma a una mano senza impugnare nulla nell'altra mano.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Colpo ingannevole (Str): Al 2° livello, un guerriero con mano libera ottiene bonus +1 a BMC e DMC nelle prove di disarmare e in quelle di Raggirare per fintare o creare un diversivo per nascondersi. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Elusivo (Str): Al 3° livello, un guerriero con mano libera ottiene bonus di schivare +1 alla CA. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. Questo bonus non si applica quando indossa armature medie o pesanti oppure trasporta un carico medio o più pesante. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1, 2, 3 e 4.

Singolarità (Str): Al 5° livello, un guerriero con mano libera ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni quando impugna un'arma da mischia in una mano e lascia libera l'altra Questo bonus aumenta di +1 ogni sei livelli dopo il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1 e 4.

Botta tempestiva (Str): Al 9° livello, un guerriero con mano libera può effettuare una manovra in combattimento disarmare contro un bersaglio che minaccia come azione di movimento per spingere da parte il suo scudo. Se ha successo, il bersaglio perde il suo bonus di scudo alla CA contro il prossimo attacco del guerriero con mano libera. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Interferenza (Str): Al 13° livello, un guerriero con mano libera può effettuare una manovra in combattimento di disarmare o sbilanciare contro un bersaglio come azione di movimento per spingere il suo avversario e fargli perdere l'equilibrio. Se ha successo, il bersaglio diventa impreparato. Questa condizione dura fino a che il bersaglio subisce danni in mischia o a distanza oppure fino all'inizio del prossimo turno del guerriero con mano libera, a seconda di cosa avvenga prima. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Inversione (Str): Al 19° livello, un guerriero con mano libera può effettuare una manovra in combattimento di disarmare contro una creatura che minaccia come azione immediata quando è bersaglio di un attacco in mischia di un'altra creatura. Se ha successo, l'attacco cambia bersaglio designando lo stesso bersaglio della manovra in combattimento del guerriero con mano libera. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Guerriero mobile

Dove alcuni guerrieri si concentrano solo sulla forza e potenza bruta, il guerriero mobile conta su rapidità e mobilità, scivolando attraverso il campo di battaglia come un turbine di acciaio lasciando una scia di distruzione.

Agilità (Str): Al 2° livello, un guerriero mobile ottiene bonus +1 ai tiri salvezza contro effetti che causano intralcio, lentezza o paralisi. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Attacco in salto (Str): Al 5° livello, quando un guerriero mobile si sposta di almeno 1,5 metri prima di attaccare, ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1, 2, 3 e 4.

Attacco veloce (Str): All'11° livello, un guerriero mobile può combinare un'azione di attacco completo con un singolo movimento. Deve rinunciare al suo attacco col bonus più alto ma può sferrare gli attacchi rimanenti in qualsiasi momento durante il suo movimento. Questo movimento provoca attacchi di opportunità come di norma. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 3.

Piede agile (Str): Al 15° livello, la velocità del guerriero mobile aumenta di 3 metri. Può prendere 10 alle prove di Acrobazia anche quando distratto o minacciato, e può prendere 20 alle prove di Acrobazia una volta al giorno ogni 5 livelli da guerriero. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Sortita turbinante (Str): Al 20° livello, un guerriero mobile può effettuare un'azione di attacco completo come azione standard. Può anche usare il talento Attacco Turbinante come azione standard. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'arma.

Irregolare di cavalleria

Gli irregolari di cavalleria studiano e praticano l'eccellenza del combattimento in sella, esercitandosi continuamente con destrieri da guerra, dai nobili puro sangue ai mostri addestrati, per formare una perfetta sinergia tra cavaliere e cavalcatura.

Cavalcatura incrollabile (Str): Al 2° livello, dopo che un irregolare di cavalleria ha passato 1 ora facendo pratica con una cavalcatura, questa guadagna bonus di schivare +1 alla CA e bonus morale +1 ai tiri salvezza, ma solamente mentre l'irregolare di cavalleria è in sella o adiacente ad essa. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Caricare in armatura (Str): Al 3° livello, un irregolare di cavalleria non subisce più la penalità di armatura alla prova nelle prove di Cavalcare. La velocità della sua cavalcatura non si riduce quando indossa una bardatura media o trasporta un carico medio. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1.

Ardore in sella (Str): Al 5° livello, quando un irregolare di cavalleria è in sella alla sua cavalcatura o adiacente ad essa ottengono entrambi bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1, 2, 3 e 4.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Saltare dalla sella (Str): Al 7° livello, dopo che la sua cavalcatura si è mossa, l'irregolare di cavalleria può tentare di smontare velocemente (prova di Cavalcare CD 20). Se ha successo, può effettuare un'azione di attacco completo. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 2.

Destriero inesorabile (Str): All'11° livello, la cavalcatura di un irregolare di cavalleria non riduce la sua velocità quando indossa bardature pesanti o trasporta un carico pesante. L'irregolare di cavalleria può anche ritirare una prova di Cavalcare o un tiro salvezza effettuato in sella una volta al giorno, ma deve tenere il secondo tiro anche se peggiore. Questa capacità può essere usata una volta addizionale al giorno ogni quattro livelli oltre l'11°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 3.

Calpestare col destriero (Str): Al 15° livello, un irregolare di cavalleria può spronare la sua cavalcatura mentre prepara un attacco. Se la cavalcatura di un irregolare di cavalleria si muove, egli può effettuare un attacco completo, sferrando i suoi attacchi in qualsiasi momento durante il movimento della sua cavalcatura. Se ha il talento Travolgere, può anche sostituire una manovra in combattimento di oltrepassare ad ognuno dei suoi attacchi. Questo movimento provoca attacchi di opportunità contro l'irregolare di cavalleria ma non contro la sua cavalcatura. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Offensiva inevitabile (Str): Al 15° livello, la carica della cavalcatura di un irregolare di cavalleria non viene ostacolata da creature amichevoli o terreno difficile. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Destriero indomabile (Str): Al 19° livello, quando in sella, un irregolare di cavalleria ed il suo destriero guadagnano RD 5/—. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Maestro d'arma

Dedito alla perfezione con una sola arma, le meditazioni del maestro d'arma sulla sua arma preferita sono sull'orlo dell'ossessione, ma nessuno può negare la sua consumata abilità. Il maestro d'arma deve selezionare un singolo tipo di arma (come arco corto o spada lunga). Tutte le sue capacità si applicano a quel tipo di arma.

Arma protetta (Str): Al 2° livello, un maestro d'arma ottiene bonus +1 alla DMC contro tentativi di disarmare e spezzare mentre brandisce la sua arma prescelta. Questo bonus si applica anche ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che designa come bersaglio la sua arma prescelta (per esempio *deformare legno, frantumare, riscaldare il metallo, unto*). Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Addestramento nelle armi (Str): Al 3° livello, un maestro d'arma ottiene bonus +1 ai suoi tiri per colpire e per i danni con la sua arma prescelta. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1, 2, 3 e 4.

Colpo affidabile (Str): Al 5° livello, un maestro d'arma può ritentare un tiro per colpire, un tiro per confermare un critico, una probabilità di mancare o un tiro per i danni come azione immediata. Deve accettare il secondo risultato anche se peggiore. Può usare questa capacità una volta al giorno al 5° livello, più una volta addizionale al giorno ogni cinque livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Movimento speculare (Str): Al 9° livello, un maestro d'arma ottiene il suo bonus da addestramento nelle armi come bonus cognitivo alla CA quando attaccato con la sua arma prescelta. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Critico mortale (Str): Al 13° livello, quando un maestro d'arma conferma un colpo critico con la sua arma prescelta, può aumentare il moltiplicatore al danno dell'arma di +1 come azione immediata. Può usare questa capacità una volta al giorno al 13° livello, più una volta addizionale al giorno ogni tre livelli oltre il 13°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Specialista dei critici (Str): Al 17° livello, la CD di qualsiasi effetto provocato da un colpo critico con l'arma prescelta da un maestro d'arma aumenta di +4. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Colpo inarrestabile (Str): Al 19° livello, un maestro d'arma può usare un'azione standard per sferrare un attacco con la sua arma prescelta come un attacco di contatto che ignora le riduzioni del danno (o la durezza, se si attacca un oggetto). *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Maestro delle armi ad asta

Il maestro delle armi ad asta è erudito nell'antica sapienza secondo cui i nemici si affrontano meglio all'estremità di un'arma ad asta, che scatta come un serpente prima ancora che spade ed asce, più goffe, vengano perfino impugnate.

Combattimento con l'asta (Str): Al 2° livello, come azione immediata un maestro delle armi ad asta può accorciare la presa sulla sua arma ad asta o lancia con portata ed usarla contro bersagli adiacenti. Questa azione provoca penalità –4 ai tiri per colpire con quell'arma fino a che non viene spesa un'altra azione immediata per riprendere la presa normale. La penalità viene ridotta di –1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Picca incrollabile (Str): Al 3° livello, un maestro delle armi ad asta ottiene bonus +1 agli attacchi preparati e di opportunità sferrati con un'arma ad asta o una lancia. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 3°. *Pri-*

Francesco Palazzari (order #2831428)

vilegio di classe sostituito: addestramento nelle armature 1, 2, 3 e 4.

Addestramento nelle armi ad asta (Str): Al 5° livello, un maestro delle armi ad asta ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni con armi ad asta e lance. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 5°. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Fiancheggiatore flessibile (Str): Al 9° livello, un maestro delle armi ad asta può scegliere qualsiasi quadretto adiacente a sé e far sì che venga considerato come se lui vi fosse posizionato sopra ai fini del fiancheggiamento, anche se quel quadretto è occupato da una barriera solida, una creatura o un oggetto. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2.

Difesa a spazzata (Str): Al 13° livello, un maestro delle armi ad asta può usare qualsiasi arma ad asta o lancia per effettuare una manovra di sbilanciare o spingere, anche se subisce penalità –4 al suo BMC quando effettua tali tentativi. Le armi con la caratteristica sbilanciare non incorrono in questa penalità nelle manovre per sbilanciare. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 3.

Passo secondario (Str): Al 17° livello, quando una creatura minacciata da un maestro delle armi ad asta fa un passo di 1,5 metri in un quadretto adiacente ad esso, questi può fare un passo di 1,5 metri come azione immediata. Questo passo di 1,5 metri deve essere sottratto dal suo movimento nel prossimo turno. Ottiene anche bonus di schivare +2 alla sua CA contro quell'avversario fino alla fine del suo turno successivo. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 4.

Parata con arma ad asta (Str): Al 19° livello, quando un avversario minacciato da un maestro delle armi ad asta sferra un attacco contro un alleato, il maestro delle armi ad asta può effettuare un'azione immediata per concedere al suo alleato bonus di scudo +2 alla CA e RD 5/— contro quell'attacco. Può usare questa capacità per proteggere se stesso, ma solo se la creatura che attacca non è adiacente a lui. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'armatura.

Padronanza dell'arma (Str): Un maestro delle armi ad asta deve scegliere una lancia o arma ad asta.

SOLDATO DELLA FALANGE

Il soldato della falange è un guerriero specializzato nelle tattiche difensive, capace di usare il suo scudo per proteggere se stesso ed i suoi alleati, mentre un'armata di soldati può creare un muro di scudi pronto a fermare, come un'incudine indistruttibile, le incursioni dei nemici.

Rimanere fermo (Str): Al 2° livello, un soldato della falange ottiene bonus +1 alla DMC contro prove di oltrepassare, sbilanciare e trascinare. Questo bonus si applica anche ai tiri salvezza contro gli attacchi di travolgere. Il bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli oltre il 2°. *Privilegio di classe sostituito*: audacia.

Combattere in falange (Str): Al 3° livello, quando un soldato della falange maneggia uno scudo, può usare qualsiasi arma ad asta o lancia come un'arma a una mano. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 1.

Picca pronta (Str): Al 5° livello, un soldato della falange può, una volta al giorno, usare la caratteristica speciale puntare su una lancia come azione immediata, ottenendo bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni. Ogni quattro livelli oltre il 5°, questo bonus aumenta di +1 ed il guerriero può usare questa capacità una volta addizionale al giorno. Un soldato della falange non può usare questa capacità se è impreparato. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 1.

Scudo agile (Str): Al 7° livello, la penalità di armatura alla prova di uno scudo e la penalità al tiro per colpire vengono ridotte di –1 per un soldato della falange che usa uno scudo torre. All'11° livello, queste penalità sono ridotte di –2. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 2 e 3.

Proteggere alleati (Str): Al 9° livello, quando un soldato della falange sta usando uno scudo pesante o uno scudo torre può, come azione di movimento, fornire copertura parziale (bonus di copertura +2 alla CA, bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi) a se stesso e a tutti gli alleati adiacenti fino all'inizio del suo turno successivo.

Al 13° livello, un soldato della falange può invece fornire copertura (bonus di copertura +4 alla CA, bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi) ed eludere (come un ladro) ad un alleato adiacente fino all'inizio del suo turno successivo. Questa copertura non permette di effettuare prove di Furtività.

Al 17° livello, un soldato della falange può fornire copertura a se stesso e a tutti gli alleati adiacenti, o copertura migliorata (bonus di copertura +8 alla CA, bonus +4 ai tiri salvezza su Riflessi) ed eludere migliorato ad un singolo alleato adiacente. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armi 2, 3 e 4.

Avanzata irresistibile (Str): Al 15° livello, un soldato della falange guadagna un bonus alle prove di BMC per oltrepassare e spingere. Questo bonus dipende dal tipo di scudo usato: +1 con un buckler, +2 con uno scudo leggero, +3 con uno scudo pesante o +4 con uno scudo torre. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento nelle armature 4.

Scudo fortezza (Str): Al 20° livello, lo scudo di un soldato della falange non può essere soggetto a disarmare o spezzare. Il soldato della falange ottiene eludere (come un ladro) quando usa uno scudo (eludere migliorato quando usa uno scudo torre). Come azione di movimento, un soldato della falange può fornire eludere a tutti gli alleati adiacenti fino all'inizio del suo turno successivo. Come azione immediata, può fornire eludere migliorato ad un alleato adiacente contro un attacco. *Privilegio di classe sostituito*: padronanza dell'arma.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ladro

Per loro natura, i ladri sono mutevoli e versatili. Ci sono ladri che si aggirano in città, quelli che si muovono nei boschi ed altri che agiscono come emissari della legge. Dovunque ci sia possibilità per qualcuno di lasciare il segno grazie alla propria agilità e ingegno, è presente un ladro, che sfrutta la sua ampia varietà di abilità e capacità per ritagliarsi un proprio spazio, apertamente o attraverso astuzia e sotterfugio. Qualora queste doti non fossero sufficienti a risolvere la situazione, c'è sempre la possibilità di pugnalare alle spalle.

Di seguito sono descritti alcuni archetipi classici da ladro. Ogni archetipo si presenta con uno o più privilegi di classe da scegliere. Inoltre, ogni archetipo comprende una serie di suggerimenti per nuove doti da ladro che, anche se non obbligatorie, aiutano a definire il personaggio. Le doti da ladro e le doti avanzate da ladro contraddistinte da un asterisco (*) nella sezioni sugli archetipi si trovano in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Doti da ladro: Le seguenti nuove doti da ladro possono essere scelte da qualsiasi ladro che ne rispetti i prerequisiti. Le doti contrassegnate da doppio asterisco (**) aggiungono effetti all'attacco furtivo di un ladro. Solo una di queste doti può essere applicata ad un attacco singolo e la decisione deve essere presa prima che il tiro per colpire venga effettuato.

Acuto osservatore (Str): Quando un ladro con questa dote effettua una prova di Percezione per udire i dettagli di una conversazione o per trovare oggetti occultati o segreti (comprese porte e trappole), ottiene bonus +4.

Ammaliatore (Str): Una volta al giorno, un ladro può tirare due volte quando effettua una prova di Diplomazia e scegliere il risultato migliore. Deve scegliere di utilizzare questa dote prima di effettuare la prova di Diplomazia. Un ladro può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno ogni 5 livelli posseduti.

Assaltatore (Str): Una volta al giorno, quando il ladro fallisce un attacco contro un avversario attaccato ai fianchi, può scegliere un singolo alleato che stia anch'egli attaccando ai fianchi il bersaglio mancato dal suo attacco. Tale alleato può effettuare un singolo attacco in mischia contro l'avversario come azione immediata.

Attacco di posizione (Str): Una volta al giorno, quando un ladro colpisce una creatura con un attacco in mischia, può muoversi fino a 9 metri senza provocare attacchi di opportunità. Il movimento deve terminare in uno spazio adiacente alla creatura colpita con l'attacco in mischia.

*Attacco furtivo potenziato**(Str)*: Quando un ladro con questa dote effettua un'azione di round completo, può scegliere di subire penalità –2 a tutti i tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo. Se in questo intervallo di tempo effettua un attacco furtivo, considera tutti gli 1 del dado di danno dell'attacco furtivo come fossero dei 2.

Camuffamento rapido (Str): Un ladro con questa dote può utilizzare gli oggetti a portata di mano e del materiale apparentemente innocuo che tiene nascosto per creare travestimenti sorprendentemente efficaci, riducendo la quantità di tempo necessaria a creare un travestimento con Camuffare.

Il tempo necessario al ladro per modificare il proprio aspetto in questo modo dipende dalla complessità del travestimento, come indicato nella tabella seguente. I tempi sono cumulativi, per cui ad un ladro femmina che vuole camuffarsi da maschio di una razza diversa, occorrono 2 minuti.

Travestimento	Tempo
Solo particolari minori	1 azione di round completo
Diverso sesso	1 minuto
Diversa razza	1 minuto
Diversa categoria d'età	1 minuto
Diversa categoria di taglia	1 minuto

Creatore di trappole scaltro (Str): Come azione di round completo, un ladro con questa dote può piazzare una semplice trappola con CD non superiore a metà del suo livello da ladro. Per fare ciò, deve acquistare i materiali, spendere il tempo richiesto per costruire la trappola in anticipo, ed averne i componenti a portata di mano. Il tipo di trappola che è possibile costruire in questo modo è a discrezione del GM.

*Difesa offensiva**(Str)*: Quando un ladro con questa dote colpisce una creatura con un attacco in mischia che causa danno da attacco furtivo, ottiene bonus di schivare +1 alla CA per ogni dado di attacco furtivo lanciato contro quella creatura per 1 round.

Difficile da ingannare (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può tirare due volte quando effettua una prova di Intuizione e scegliere il risultato migliore. Deve scegliere di utilizzare questa dote prima di effettuare la prova di Intuizione. Un ladro può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno ogni 5 livelli posseduti.

*Distogliere**(Str)*: Un ladro con questa dote può effettuare attacchi furtivi con balzi insidiosi che disorientano e distraggono il nemico. Quando colpisce una creatura con un attacco in mischia che causa danno da attacco furtivo, il ladro può rinunciare al danno aggiuntivo per far sì che la creatura sia impreparata contro un bersaglio a sua scelta fino all'inizio del suo turno successivo. Il ladro non può designare se stesso come beneficiario di questa dote. Le creature con schivare prodigioso sono immuni a distogliere.

Dita rapide (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può tirare due volte quando effettua una prova di Rapidità di Mano e scegliere il risultato migliore. Deve scegliere di utilizzare questa dote prima di effettuare la prova di Rapidità di Mano. Un ladro può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno ogni 5 livelli posseduti.

Esperto di sopravvivenza (Str): Un ladro che sceglie questa dote aggiunge Guarire e Sopravvivenza alle lista delle sue abilità di classe.

Estorcere informazioni (Str): Un ladro con questa dote può utilizzare Diplomazia o Raggirare al posto di Intimidire per co-

Francesco Palazzari (order #2831428)

stringere un avversario ad agire amichevolmente nei suoi confronti.

Fuga rapida (Str): Dopo aver effettuato con successo un attacco furtivo o una prova di Rapidità di Mano, un ladro con questa dote può utilizzare un'azione di movimento per usare l'azione ritirata. Non può spostarsi più rapidamente di quanto gli consenta la sua velocità durante questo movimento.

Innesco prodigioso (Str): Un ladro con questa dote può utilizzare un'azione veloce per innescare qualsiasi trappola entro 9 metri che ha costruito.

Manovra senza pari (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può tirare due volte quando effettua una prova di Acrobazia e tenere il risultato migliore. Deve scegliere di utilizzare questa dote prima di effettuare la prova di Acrobazia. Un ladro può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno ogni 5 livelli posseduti.

Mimetizzazione (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può creare semplici ma efficaci mimetizzazioni dal fogliame circostante. Il ladro necessita di 1 minuto per preparare la mimetizzazione, ma una volta pronta essa rimane fruibile per il resto della giornata o finché il ladro non fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo ad area che infligga danno da fuoco, freddo o acido, qualunque cosa si verifichi prima. Il ladro ottiene bonus +4 alle prove di Furtività quando si trova in un ambiente che si confonde con il fogliame utilizzato per creare la mimetizzazione. Questa capacità non può essere utilizzata in aree prive di fogliame naturale.

Occhio del cecchino (Str): Un ladro con questa dote può applicare il suo danno da attacco furtivo agli attacchi a distanza bersagliando nemici entro 9 metri che beneficiano di occultamento. I nemici con occultamento totale sono comunque immuni.

Parole melliflue (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può tirare due volte quando effettua una prova di Raggirare e tenere il risultato migliore. Deve scegliere di utilizzare questa dote prima di effettuare la prova di Raggirare. Un ladro può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno ogni 5 livelli posseduti.

Parvenza impressionante (Str): Un ladro che sceglie questa dote ottiene Prodezza Intimidatrice come talento bonus.

Rubare in combattimento (Str): Un ladro che sceglie questa dote ottiene Rubare Migliorato come talento bonus.

Saltatore esperto (Str): Quando effettua prove di saltare, si considera sempre che il ladro prenda la rincorsa. Inoltre, quando il ladro salta in basso volutamente, una prova di Acrobazia con CD 15 gli consente di ignorare i primi 6 metri di caduta, invece dei primi 3.

Scalatore agile (Str): Quando un ladro con questa dote fallisce una prova di Scalare di 5 o più, può subito effettuare un'altra prova di Scalare con la CD base della superficie +10. Se riesce, il ladro ferma la sua caduta aggrappandosi alla superficie. Il ladro non subisce danno da caduta quando la ferma in questo modo.

Scaltro poliglotta (Str): Un ladro con questa dote che abbia almeno 1 grado in Linguistica ottiene quattro linguaggi addizionali. Un ladro con questa dote che non abbia alcun grado in Linguistica ottiene due linguaggi addizionali. Se successivamente il ladro acquisisce gradi in Linguistica, ottiene due linguaggi addizionali, per un totale di quattro linguaggi oltre quelli conferiti dall'abilità Linguistica stessa.

Scassinare rapido (Str): Un ladro con questa dote può utilizzare Disattivare Congegni per tentare di aprire una serratura come azione standard anziché azione di round completo.

Seguire indizi (Str): Un ladro con questa dote può utilizzare Percezione per seguire tracce come per Sopravvivenza.

Tiro immediato (Str): Un ladro con questa dote può considerare il suo tiro di iniziativa come un 20 per un round di sorpresa, senza tener conto della propria iniziativa, ma può solo effettuare un'azione di attacco con un'arma a distanza. Il suo normale tiro di iniziativa viene utilizzato nei round successivi. Se due o più ladri hanno questa dote, la loro iniziativa determina l'ordine in cui agiscono, ma essi agiscono prima di qualsiasi altra creatura. Se un ladro è impossibilitato ad agire nel round di sorpresa, questa dote non ha effetto.

*Tramortire** (Str)*: Quando il ladro infligge danno da attacco furtivo contro un avversario, quest'ultimo subisce penalità –2 ai tiri per colpire contro il ladro per 1d4 round.

Veleno duraturo (Str): Un ladro con questa dote può applicare veleno su un'arma così che esso sia efficace per due attacchi andati a segno anziché uno. Tuttavia, il veleno ha effetto ridotto, ed i tiri salvezza effettuati contro di esso ottengono bonus di circostanza +2. Applicare veleno in tal modo richiede un'azione di round completo, o un'azione standard se il ladro ha la dote veleno rapido.

Veleno rapido (Str): Un ladro con questa dote può applicare veleno ad un'arma come azione di movimento, anziché come azione standard.

Doti avanzate da ladro: Le seguenti nuove doti avanzate da ladro possono essere scelte da qualsiasi ladro di 10° livello o superiore che ne rispetti i prerequisiti.

Abbattere (Str): Una volta al giorno, il ladro può rinunciare al danno da attacco furtivo per cercare di abbattere un avversario. Deve dichiarare l'uso di abbattere prima di effettuare l'attacco. Se quest'ultimo va a segno, infligge il danno normale, ma invece di infliggere danno da attacco furtivo (ed al posto di qualsiasi effetto che si attiva quando il ladro infligge danni da attacco furtivo) il bersaglio cade privo di sensi per 1d4 round. Un tiro salvezza riuscito su Tempra limita questo effetto a barcollante per 1 round. La CD del tiro salvezza è pari 10 + 1/2 livello del ladro + il modificatore di Intelligenza del ladro.

Acrobazia rapida (Str): Quando un ladro con questa dote utilizza Acrobazia per muoversi a velocità piena attraverso un quadretto minacciato senza provocare attacchi di opportunità, la CD della prova di Acrobazia non viene aumentata di +10.

*Attacco furtivo mortale**(Str)*: Quando un ladro con questa dote utilizza la dote attacco furtivo potenziato, considera tutti gli 1 e i 2 del dado di danno dell'attacco furtivo come fossero dei 3. Un ladro deve avere la dote attacco furtivo potenziato per poter selezionare questa dote.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Bersagliatore furtivo (Str): Quando un ladro con questa dote utilizza Furtività per tirare da cecchino, subisce solo penalità –10 alle prove di Furtività anziché –20.

Creatore di trappole parsimonioso (Str): Quando un ladro con questa dote costruisce una trappola meccanica, paga soltanto il 75% del normale costo.

*Groviglio di lame** (Str)*: Quando un ladro con questa dote colpisce una creatura con un attacco in mischia che causa danno da attacco furtivo, il bersaglio non può effettuare un passo di 1,5 metri fino all'inizio del turno successivo del ladro.

Maestro del travestimento (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote ottiene bonus +10 ad una singola prova di Camuffare.

Miscela mortale (Str): Un ladro con questa dote può applicare ad un'arma due dosi di veleno alla volta. Queste possono essere di veleni diversi, che hanno effetti distinti sul bersaglio, o due dosi della stessa tossina (in questo caso la frequenza dei veleni è prolungata del 50% e la CD del tiro salvezza incrementata di +2). Questa dote è un'eccezione alla regola secondo cui i veleni da ferimento possono essere applicati solo una dose alla volta.

Ridirezionare (Str): Una volta al giorno, quando un ladro con questa dote viene colpito da un attacco in mischia, può deviare l'attacco affinché colpisca una creatura adiacente con un'azione gratuita. La creatura bersaglio deve trovarsi entro la portata dell'attacco che colpisce il ladro, e la creatura che ha effettuato l'attacco contro quest'ultimo deve effettuare un nuovo tiro per colpire contro il nuovo bersaglio.

Riesame oculato (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può effettuare di nuovo una prova di Conoscenze, Intuizione o Percezione per cercare di ottenere nuove o migliori informazioni. Questo nuovo tiro può essere effettuato in qualsiasi momento dello stesso giorno come la prova originaria.

Schivata estrema (Str): Una volta al giorno, quando il ladro verrebbe ridotto a 0 o meno punti ferita da un attacco in mischia, può compiere un passo di 1,5 metri come azione immediata. Se il movimento lo allontana dalla portata dell'attacco, non subisce danno da quest'ultimo. Il ladro è barcollante per 1 round nel suo turno successivo.

Sorpresa del cacciatore (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può scegliere un singolo nemico a cui è adiacente come propria preda. Fino all'inizio del suo turno successivo, può aggiungere il proprio danno da attacco furtivo a tutti gli attacchi effettuati contro la sua preda, anche se non la sta attaccando ai fianchi o essa non è colta impreparata.

ACROBATA

Agilità e audacia sono tratti da ladro eccellenti e la loro combinazione può dar vita a spettacolari capacità acrobatiche. Che siano arditi furfanti, assassini infiltrati o spie impavide, le doti di acrobazia sono un prezioso vantaggio per i ladri.

Acrobata esperto (Str): Al 1° livello, un acrobata non subisce alcuna penalità di armatura alle prove di Acrobazia, Furtività, Rapidità di Mano, Scalare e Volare quando indossa un'armatura leggera. Quando non indossa alcuna armatura, ottiene bonus di competenza +2 alle prove di Acrobazia e Volare. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Seconda opportunità (Str): Al 3° livello, un acrobata può ritirare una prova di Acrobazia, Scalare o Volare appena effettuata. Il nuovo tiro subisce penalità –5. Il ladro deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. Un acrobata può utilizzare questa capacità solo una volta per ogni specifica prova di abilità. Può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 3° livello ed una volta in più al giorno ogni 3 livelli successivi. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo dell'acrobata: equilibrista*, fuga rapida, manovra senza pari, rialzarsi*, saltatore esperto, scalatore agile, strisciare furtivo*.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo dell'acrobata: acrobazia rapida, attutire il colpo* ed eludere migliorato*.

AVVELENATORE

Alcuni considerano l'avvelenamento un atto malvagio. Gli avvelenatori sanno che il veleno è solo uno strumento di morte, non diverso dalle altri armi. Alcuni avvelenatori si considerano grandi equilibratori, visto che riescono a creare armi che anche la più debole delle creature può utilizzare con effetti devastanti, ma molti non idealizzano il proprio lavoro.

Uso dei veleni (Str): Al 1° livello, un avvelenatore è addestrato nell'uso dei veleni e non può accidentalmente avvelenarsi quando applica il veleno su una lama. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Avvelenatore esperto (Str): Al 3° livello, un avvelenatore può utilizzare Artigianato (alchimia) per cambiare la tipologia di un veleno. Occorre 1 ora di lavoro in un laboratorio da alchimista e una prova di Artigianato (alchimia) con una CD pari alla CD del veleno. Se riesce, il veleno cambia in da contatto, ingestione, inalazione o ferimento. Se la prova fallisce, il veleno viene sprecato. L'avvelenatore riceve anche un bonus alle prove di Artigianato (alchimia) quando usa veleni pari a metà del suo livello da ladro. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo dell'avvelenatore: addestramento in un'arma*, attacco improvviso*, distogliere, veleno duraturo e veleno rapido.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo dell'avvelenatore: miscela mortale, opportunista* e sorpresa del cacciatore.

COSTRUTTORE DI TRAPPOLE

Alcuni ladri non si accontentano solo di disattivare trappole: amano costruirle, affascinati dalla tornitura degli ingranaggi e dallo scorrere delle corde sulle pulegge. Il costruttore di trappole può aver iniziato ad assemblare trappole allo scopo di capire meglio come disattivarle, ma ormai è acqua passata: ora assapora la sfida di creare la trappola perfetta.

Disarmare accurato (Str): Al 4° livello, quando un costruttore di trappole tenta di disinnescare una trappola con Disat-

Francesco Palazzari (order #2831428)

tivare Congegni, non la fa scattare a meno che non fallisca il tiro di 10 o più. Se aziona la trappola che stava disinnescando, aggiunge il doppio del suo bonus a percepire trappole per evitarla. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso.

Maestro delle trappole (Str): All'8° livello, quando un costruttore di trappole disattiva una trappola utilizzando Disattivare Congegni, può superarla anche se la sua prova non supera la CD di 10 o più. Se è una trappola magica che consente a specifiche creature di superarla senza rischi, può modificare il tipo di creatura a cui è consentito il passaggio, aggiungendo i propri alleati e limitando i nemici se lo desidera. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso migliorato.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del costruttore di trappole: costruttore di trappole rapido, disattivare rapido*, innesco prodigioso e tramortire.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del costruttore di trappole: costruttore di trappole parsimonioso, padronanza di un'abilità* e schivata estrema.

Esploratore

Non tutti i ladri vivono in città. Gli esploratori si aggirano spesso nelle terre selvagge, agendo insieme come banditi, o come guide, battipista, o compagni per ranger o barbari. Anche se è più a suo agio negli ambienti esterni, l'esploratore è comunque efficace in città o nei dungeon.

Carica dell'esploratore (Str): Al 4° livello, ogni qualvolta un esploratore effettua una carica, il suo attacco infligge danno da attacco furtivo come se il bersaglio fosse impreparato. I nemici con schivare prodigioso sono immuni a questa capacità. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso.

Schermidore (Str): All'8° livello, quando un esploratore si muove più di 3 metri in un round ed effettua un'azione di attacco, l'attacco infligge danno da attacco furtivo come se il bersaglio fosse impreparato. Se l'esploratore effettua più di un attacco in questo turno, questa capacità si applica solo al primo attacco. I nemici con schivare prodigioso sono immuni a questa capacità. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso migliorato.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo dell'esploratore: accuratezza percettiva*, assaltatore, esperto di sopravvivenza, innesco prodigioso e mimetizzazione.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo dell'esploratore: bersagliatore furtivo, padronanza di un'abilità* e sorpresa del cacciatore.

Furfante

Alcuni criminali rubano con discrezione e le loro vittime scoprono il misfatto solo quando il ladro è ormai lontano ed il denaro già speso. Un furfante, d'altro canto, non ha interesse per la discrezione. Tramite la minaccia e la violenza, il furfante ottiene ciò che vuole con la promessa di maltrattamenti e, se necessario, non ha problemi a mantenere tale promessa.

Spaventare (Str): Ogni volta che un furfante usa Intimidire per demoralizzare una creatura, la durata della condizione scosso viene incrementata di 1 round. Inoltre, se il bersaglio è scosso per 4 o più round, il furfante può decidere di renderlo spaventato per 1 round. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Colpo brutale (Str): Al 3° livello, quando un furfante infligge danno da attacco furtivo, può rinunciare ad 1d6 danni dell'attacco furtivo per rendere infermo il bersaglio per un numero di round pari alla metà del suo livello da ladro. Questa capacità non si somma con se stessa: si applica solo la durata più recente. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del furfante: addestramento in un'arma*, attacco furtivo potenziato e parvenza impressionante.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del furfante: abbattere, attacco furtivo mortale e colpo menomante*.

Intrepido

Esempio di agile schermidore, l'intrepido è un ladro che si focalizza quasi esclusivamente nell'affinare le sue capacità con le armi e nel perfezionare i suoi movimenti audaci ed articolati con balzi che sembrano quasi acrobazie da palcoscenico.

Addestramento marziale (Str): Al 1° livello, un intrepido può scegliere un'arma da guerra da aggiungere alla sue competenze nelle armi. Inoltre, può scegliere la dote da ladro espediente fino a due volte. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Audace (Str): Al 3° livello, un intrepido ottiene bonus morale +1 alle prove di Acrobazia e ai tiri salvezza contro paura. Questo bonus aumenta di +1 ogni 3 livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo dell'intrepido: addestramento in un'arma*, attacco di posizione, attacco furtivo potenziato e difesa offensiva.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo dell'intrepido: colpo menomante*, groviglio di lame e ridirezionare.

Investigatore

Non tutti i ladri agiscono contro la legge. Gli investigatori utilizzano le proprie capacità per servire la legge, spesso al servizio dei potenti o per perseguire nobili fini. In alcune città, organizzazioni di investigatori lavorano per i sovrani o le burocrazie, ma spesso un investigatore è un libero professionista che indaga su qualsiasi mistero trovi sul suo cammino. Ovviamente, non tutti gli investigatori servono la legge. I signori del crimine ed i capi gilda hanno spesso squadre di investigatori al servizio dei loro nefasti scopi.

Indagare (Str): Un investigatore può effettuare due volte qualsiasi prova di Diplomazia finalizzata alla raccolta di informazioni e ricevere informazioni per entrambi i risultati. Questo richiede la stessa quantità di tempo di una sola prova. Se il minore dei due risultati rivela informazioni false, il ladro ne è consapevole. Le informazioni false non vengono rivelate

Francesco Palazzari (order #2831428)



in tal modo se le persone interrogate non sanno che sono tali. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo dell'investigatore: difficile da ingannare, estorcere informazioni, magia minore*, scassinare rapido e seguire indizi.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo dell'investigatore: mente sfuggente*, riesame oculato e sorpresa del cacciatore.

Ribelle

Il ribelle è un ladro che mette così in mostra le sue capacità e le sue doti da apparire presuntuoso. Di solito gode della protezione di un'importante figura che trova utili i suoi servigi, ma talvolta è sufficiente la sua spavalderia a tener lontani i nemici. Viene spesso utilizzato come portavoce del gruppo per dialogare, raccogliere informazioni, contrattare o per ottenere contratti ed incarichi più redditizi dalle autorità locali.

Lama della spavalderia (Str): Quando un ribelle colpisce un avversario ed infligge danno da attacco furtivo, può rinunciare a 1d6 danni ed effettuare una prova gratuita di Intimidire per demoralizzare il nemico. Per ogni 1d6 danni addizionali a cui rinuncia, riceve bonus di circostanza +5 a questa prova. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Sorriso del ribelle (Str): Al 3° livello, un ribelle ottiene bonus morale +1 alle prove di Diplomazia e Raggirare. Questo bonus aumenta di +1 ogni 3 livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del ribelle: ammaliatore, attacco improvviso*, parole melliflue e tramortire.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del ribelle: padronanza di un'abilità*, ridirezionare e schivata estrema.

Sabotatore

Adatti all'infiltrazione, alla rimozione di trappole e allo scassinamento, i sabotatori saccheggiano sia le case dei ricchi che le tombe dimenticate. I tesori sono protetti da pericolose trappole e trabocchetti, ma la subdola mente del sabotatore gli consente di scovare tali tranelli e di evitarli.

Disarmare accurato (Str): Al 4° livello, quando un sabotatore tenta di disinnescare una trappola con Disattivare Congegni,

Francesco Palazzari (order #2831428)

non la fa scattare a meno che non fallisce il tiro di 10 o più. Se aziona la trappola che stava tentando di disinnescare, aggiunge il doppio del suo bonus a percepire trappole per evitarla. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso.

Diversivo (Str): All'8° livello, se il sabotatore viene individuato quando utilizza Furtività, può immediatamente effettuare una prova di Raggirare contrapposta ad una prova di Intuizione da parte della creatura che l'ha individuato. Se questa prova riesce, il bersaglio crede che il rumore sia stato qualcosa di innocuo e abbandona la ricerca. Ciò funziona soltanto se la creatura non può vedere il ladro. Questa capacità può essere utilizzata solo durante una specifica prova di Furtività. Se la stessa creatura individua nuovamente la presenza del ladro, la capacità non ha effetto. *Privilegio di classe sostituito*: schivare prodigioso migliorato.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del sabotatore: accuratezza percettiva*, disattivare rapido*, furtività rapida*, scassinare rapido, scalatore agile.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del sabotatore: abbattere, padronanza di un'abilità* e riesame oculato.

Spia

Le migliori spie sono come camaleonti, ma non sono solo in grado di cambiare aspetto per adattarsi alle situazioni, bensì possono anche modificare le loro personalità, i loro contatti e persino le relazioni sentimentali qualora servisse a raggiungere i loro scopi segreti. Le spie sono i manipolatori per eccellenza, ed anche coloro che si avvalgono dei loro servigi talvolta si accorgono che sono stati solamente usati per i loro scopi personali.

Ingannatore esperto (Str): Ogni volta che una spia utilizza Raggirare per ingannare qualcuno, ottiene un bonus al tiro contrapposto pari a metà del suo livello da ladro (minimo +1). Questo bonus non si applica ai tentativi di fintare e di veicolare messaggi segreti. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Uso dei veleni (Str): Al 3° livello, una spia è addestrata nell'uso dei veleni e non può accidentalmente avvelenarsi quando applica il veleno su una lama. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo della spia: acuto osservatore, camuffamento rapido, magia maggiore*, magia minore*, parole melliflue e scaltro poliglotta.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo della spia: bersagliatore furtivo, colpo menomante* e maestro del travestimento.

Tagliaborse

Tutti sanno che un uomo ricco è tale solo se tiene d'occhio la propria borsa mentre si aggira nelle strade e nei mercati cittadini. I tagliaborse sono spesso addestrati dalle gilde per riscuotere quotidianamente la tassa di gilda dagli esercizi locali, attraverso l'intimidazione o il borseggio. Alcuni vestono i panni dell'avventuriero e le loro capacità sono generalmente apprezzate per questo ruolo, ma il tagliaborse resta comunque la prima persona con cui il gruppo se la prende quando scompare un oggetto.

Prendere le misure (Str): Quando un tagliaborse effettua una prova di Rapidità di Mano per prendere qualcosa ad una creatura, questa effettua la sua prova Percezione prima che il ladro effettui la prova di Rapidità di Mano. Il ladrò saprà il risultato della prova di Percezione e può decidere se effettuare o meno la sua prova in base ad esso. Se il ladro decide di non effettuare la prova, può compiere una prova di Raggirare contrapposta ad una di Intuizione del bersaglio per evitare che questo si accorga della sua azione. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Colpire e afferrare (Str): Al 3° livello, come azione di round completo, un tagliaborse può effettuare un attacco ed anche una prova di Rapidità di Mano per rubare qualcosa al bersaglio dell'attacco. Se l'attacco infligge danno da attacco furtivo, il ladro può utilizzare Rapidità di Mano per prendere un oggetto ad una creatura durante il combattimento: altrimenti, questa capacità può essere utilizzata solo in un round di sorpresa prima che il bersaglio abbia agito. Se l'attacco va a segno, il bersaglio subisce penalità –5 alla prova di Percezione per notare il furto. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del tagliaborse: attacco improvviso*, difficile da ingannare, dita rapide, fuga rapida, magia minore*, reazioni lente*, rubare in combattimento.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del tagliaborse: acrobazia rapida, colpo menomante* e padronanza di un'abilità*.

Tiratore scelto

Alcuni ritengono che il tiratore scelto sia il peggior tipo di assassino: un killer che attende silenzioso nelle ombre e poi colpisce a distanza senza alcuno scrupolo. I tiratori scelti, ovviamente, capiscono che tali affermazioni sulla "viltà" e sull' "onore" riguardanti la loro professione non rappresentano altro che le lamentele di chi li teme, per cui non vi prestano attenzione. Gran parte dei tiratori scelti è fiera delle proprie formidabili capacità, che consentono di uccidere rapidamente, silenziosamente ed in modo efficace, per poi sparire nel nulla.

Accuratezza (Str): Al 1° livello, un tiratore scelto dimezza tutte le penalità di gittata quando effettua attacchi a distanza con un arco o una balestra. *Privilegio di classe sostituito*: scoprire trappole.

Gittata mortale (Str): Al 3° livello, un tiratore scelto incrementa la gittata a cui può applicare il proprio danno da attacco furtivo di 3 metri. Questa gittata aumenta di 3 metri ogni 3 livelli oltre il 3°. *Privilegio di classe sostituito*: percepire trappole.

Doti da ladro: Le seguenti doti da ladro completano l'archetipo del tiratore scelto: addestramento in un'arma*, occhio del cecchino, mimetizzazione e tiro immediato.

Doti avanzate: Le seguenti doti avanzate da ladro completano l'archetipo del tiratore scelto: attutire il colpo*, bersagliatore furtivo e maestro del travestimento.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Mago

Essendo in grado di piegare la realtà al proprio volere attraverso lo studio accurato, i maghi sono la personificazione della frase "la mente domina la materia" e grazie al solo uso del loro acume e del loro antico sapere possono cambiare interi mondi. Nel loro tentativo di svelare e riutilizzare le leggi fondamentali dell'esistenza, molti maghi finiscono per apprezzare i benefici derivanti da uno studio approfondito. Di seguito sono descritte numerose nuove scuole di magia per personalizzare le sue attività arcane.

Scuole arcane elementali

Invece di specializzarsi in una delle otto scuole di magia standard, un mago può scegliere di specializzarsi in una delle quattro scuole di magia elementale. Come una normale scuola arcana, una scuola elementale conferisce ai maghi una serie di poteri di scuola ed uno slot incantesimo bonus di ogni livello che il mago può lanciare, dal 1° livello in poi. Questo slot incantesimo bonus deve essere utilizzato per preparare un incantesimo dalla lista incantesimi della scuola elementale (vedi Capitolo 5). A differenza di una normale scuola arcana, ogni scuola elementale richiede che il mago scelga il relativo elemento contrapposto come sua scuola opposta (l'aria si contrappone alla terra, il fuoco all'acqua). Non c'è bisogno che scelga una seconda scuola opposta. Il mago deve usare due slot incantesimo per preparare un incantesimo della scuola opposta.

Acqua

L'elementalista dell'acqua trae magia dalle profondità oceaniche. Il suo potere è fluido come acqua, che schiaccia i nemici con possenti onde o li consuma tramite un'eterna erosione.

Supremazia dell'acqua (Sop): Si ottiene bonus di potenziamento +2 alle prove di Nuotare. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti. Inoltre, si può trattenere il respiro per un numero di round pari a quattro volte il proprio punteggio di Costituzione prima di iniziare ad effettuare le prove per evitare l'annegamento. Al 10° livello, si ottiene una velocità di nuotare pari alla propria velocità base. Al 20° livello, quando si effettua una prova di Nuotare, si considera il risultato del tiro come fosse un 20 naturale.

Esplosione di gelo (Sop): Come azione standard, si può rilasciare un'esplosione di freddo congelante. Quest'esplosione infligge 1d6 danni da freddo +1 danno ogni due livelli da mago posseduti a tutte le creature entro 1,5 metri da sé e le rende barcollanti per 1 round. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito nega l'effetto barcollante e dimezza il danno. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Onda (Sop): All'8° livello, si può creare un'onda d'acqua che si origina dalla propria posizione e si muove di 9 metri per round lontano da sé in una direzione a scelta. Le creature travolte dall'onda possono venir abbattute e spinte via. Si effettua una prova di livello dell'incantatore contro la DMC di ogni creatura colpita. Se riesce, la creatura viene gettata a terra in posizione prona. Se la prova supera la DMC della creatura di 5 o più, questa viene trasportata con l'onda durante il movimento della stessa. Se la creatura condivide il proprio spazio con l'onda all'inizio del turno del mago (quando l'onda si muove), si riceve bonus +5 a questa prova. Le creature trasportate in tal modo possono uscire fuori dall'onda nel proprio turno se superano una prova di Forza (CD = 10 + 1/2 del proprio livello dell'incantatore + il proprio modificatore di Intelligenza), ma non possono respirare mentre condividono lo spazio con essa. L'onda è alta fino a 6 metri e lunga fino a 1,5 metri per ogni livello da mago posseduto. I fuochi non magici colpiti dall'onda vengono automaticamente spenti. Gli effetti di fuoco magico non sono influenzati. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari alla metà del proprio livello da mago.

Aria

L'elementalista dell'aria sfrutta le forze del vento, del cielo, delle nubi e del fulmine per confondere e distruggere i suoi nemici, mentre si libra nell'aria con sorprendente disinvoltura.

Supremazia dell'aria (Sop): Si ottiene bonus di potenziamento +2 alle prove di Volare. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti. Inoltre, si può lanciare *caduta morbida* su se stessi a volontà. Al 5° livello, si può lanciare *levitazione* su se stessi a volontà. Al 10° livello, si può lanciare *volare* su se stessi a volontà. Al 20° livello, quando si effettua una prova di Volare, il risultato del tiro si considera come fosse un 20 naturale.

Lampo fulminante (Sop): Come azione standard, si può rilasciare un lampo di elettricità. Questo lampo infligge 1d6 danni da elettricità + 1 danno ogni due livelli da mago posseduti a tutte le creature entro 1,5 metri dal mago e le abbaglia per 1d4 round. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito nega l'effetto abbagliato e dimezza il danno. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ciclone (Sop): All'8° livello, come azione standard si può creare un vortice di vento impetuoso attorno a sé. Questo vortice può raggiungere un'ampiezza massima e un'altezza massima di 3 metri per livello da mago posseduto. Qualsiasi attacco a distanza che passi attraverso questo vortice manca automaticamente. Qualsiasi creatura volante che passi attraverso il vortice deve effettuare una prova di Volare o precipita immediatamente dal cielo, subendo danno da caduta (la creatura non può effettuare una prova di Volare per ridurre o negare questo danno). Le creature al suolo non possono attraversare il vortice senza aver prima superato una prova di Forza. La CD di questa prova è pari a 10 + il proprio livello dell'incantatore. Il vortice è poco visibile e può essere avvistato con una prova di Percezione con CD 15. Si può utilizzare questa capacità un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Fuoco

L'elementalista del fuoco crede che il mondo attorno a lui sia fatto per bruciare e può far sì che tale fuoco consumi i suoi nemici. Il mago elementalista ha anche appreso che il fuoco può purificare e proteggere, se opportunamente padroneggiato.

Supremazia del fuoco (Sop): Si ottiene resistenza al fuoco 5. Al 10° livello, questa resistenza aumenta a 10. Al 20° livello, si ottiene immunità al fuoco. Inoltre, Quando si è entro 1,5 metri da una fonte di calore ampia almeno quanto un fuoco da campo, si può attingere al fuoco attorno a sé per 1 round come azione veloce. Chiunque colpisca il mago con un'arma da mischia o un colpo senz'armi subisce danni da fuoco pari alla metà del suo livello da mago (minimo 1). Le armi con portata aggirano questo danno.

Getto di fiamme (Sop): Come azione standard, si può sprigionare una scia di fuoco di 6 metri. Chiunque si trovi su questa scia subisce 1d6 danni da fuoco +1 danno ogni due livelli da mago posseduti. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito dimezza questo danno. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Le creature che falliscono il tiro salvezza sono avvolte dalle fiamme e subiscono 1d6 danni da fuoco durante il round successivo. Le creature avvolte dalle fiamme possono evitare questo danno impiegando un'azione di round completo a spegnerle effettuando un tiro salvezza su Riflessi con CD 15. Se le creature si rotolano sul terreno ricevono bonus di circostanza +2 al tiro salvezza. Bagnare la creatura con dell'acqua estingue le fiamme automaticamente. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Fiamma danzante (Sop): All'8° livello, come azione standard, si può plasmare il fuoco per adattarlo alle proprie esigenze. Con un utilizzo di questa capacità si può far muovere qualsiasi fuoco non magico fino a 9 metri. In alternativa, si può utilizzare questa capacità per modificare qualsiasi incantesimo del fuoco lanciato dal mago con durata istantanea rimuovendo un qualsiasi numero di quadretti dalla sua area di effetto. Se l'incantesimo del fuoco ha una durata, si può utilizzare questa capacità per riposizionare l'incantesimo entro il suo raggio d'azione originario (considerate come se l'incantesimo fosse appena stato lanciato, anche se la durata è invariata). Non si può utilizzare questa capacità su un incantesimo del fuoco che non viene lanciato dal mago. Se si sposta una fiamma non magica, questa deve avere una nuova fonte di alimentazione. Se così non è, essa si estingue in un round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari alla metà del proprio livello da mago.

Terra

L'elementalista della terra trae potere dalla pietra attorno a lui, plasmandola, distruggendola e piegandola al proprio volere. Può usarla per difendersi o far sì che si animi per schiacciare i suoi nemici.

Supremazia della terra (Sop): Si ottiene bonus di potenziamento +2 alla propria DMC per resistere ai tentativi di oltrepassare, riposizionare, sbilanciare, spingere e trascinare finché si è a contatto con il suolo. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti. Inoltre, si ottiene bonus cognitivo +1 ai tiri per colpire in mischia e ai danni quando sia il mago che il suo nemico sono a contatto con il suolo. Al 20° livello, la terra e la pietra non ostacolano la linea di effetto dei propri incantesimi, anche se bloccano comunque la visuale.

Nube acida (Sop): Come azione standard, si può creare una nube di acido dell'ampiezza di 1,5 metri entro 9 metri che dura per 1 round. Questa nube infligge 1d6 danni da acido +1 danno ogni due livelli da mago posseduti a tutte le creature al suo interno e le rende inferme per 1 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito nega l'effetto infermo e dimezza il danno. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Le creature che iniziano il proprio turno all'interno della nube possono uscirne senza alcuna penalità, ma quelle che vi entrano ne vengono influenzate. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Scorrere sulla terra (Sop): All'8° livello, si ottiene la capacità di attraversare la terra, i detriti e la pietra per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Non ci si può spostare attraverso terra o pietra lavorata:

Francesco Palazzari (order #2831428)



soltanto le sostanze naturali possono essere attraversate. Se la durata totale termina prima che si esca dalla terra si viene scagliati indietro nel punto in cui si è entrati, subendo 4d6 danni e restando storditi per 1 round. Il proprio spostamento sotterraneo non crea un passaggio, così come non lascia alcuna traccia della propria presenza (anche se si può essere individuati da creature con percezione tellurica). Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Scuole arcane focalizzate

I maghi che si specializzano in una delle scuole di magia possono scegliere di concentrare i propri studi ancora di più in una delle varie focalizzazioni che essa permette. I maghi che scelgono una scuola arcana focalizzata mantengono gli incantesimi bonus della propria scuola e devono scegliere due scuole proibite come di consueto, ma la scuola focalizzata modifica uno o più poteri conferiti dalla loro scuola arcana. Un mago deve prendere tutti i poteri sostitutivi associati alla sua scuola arcana focalizzata. Una volta che una scuola arcana focalizzata viene scelta, non può essere cambiata.

Allucinazione

Scuola associata: Illusione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri raggio accecante e campo di invisibilità della scuola di illusione.

Terrore (Sop): Come azione standard, si può effettuare un attacco di contatto in mischia che fa sì che una creatura venga tormentata da incubi che solo lei può vedere. La creatura provoca un attacco di opportunità da parte del mago o di un alleato a sua scelta. Le creature con più DV del proprio livello da mago non vengono influenzate. Questo è un effetto di influenza mentale. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Aura di tormento (Sop): All'8° livello, si può emanare un'aura di 9 metri che tormenti i propri nemici con entità fantasma. I nemici all'interno di quest'aura si muo-

Francesco Palazzari (order #2831428)

vono alla metà della loro velocità, non sono in grado di compiere attacchi di opportunità e si considerano attaccati ai fianchi. Questo è un effetto di influenza mentale. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Controincantesimo

Scuola associata: Abiurazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri interdizione protettiva e assorbimento di energia della scuola di abiurazione.

Interruzione (Sop): Al 1° livello, si ottiene la capacità di interrompere il lancio di incantesimi con un tocco. Come attacco di contatto in mischia, si può creare un campo di interruzione attorno al bersaglio. Quando il campo è posizionato, il bersaglio deve effettuare una prova di concentrazione per lanciare qualsiasi incantesimo o utilizzare qualsiasi capacità magica in aggiunta a qualunque altra prova di concentrazione richiesta. La CD di questa prova è pari a 15 + due volte il livello dell'incantesimo. Se la prova fallisce, l'incantesimo del bersaglio viene sprecato. Questo campo dura per un numero di round pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Padronanza del controincantesimo (Sop): Al 6° livello, si ottiene Controincantesimo Migliorato come talento bonus. Si può provare a contrastare l'incantesimo di un avversario una volta al giorno come azione immediata (anziché un'azione preparata). Per far uso di questa capacità si deve utilizzare un incantesimo che sia almeno un livello superiore rispetto all'incantesimo da contrastare. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 6° livello ed una volta in più al giorno ogni 4 livelli oltre il 6°.

Controllo

Scuola associata: Ammaliamento.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri sorriso incantevole e aura di disperazione della scuola di ammaliamento.

Forza di volontà (Sop): Si possono inviare pensieri ed istruzioni telepaticamente a qualsiasi creatura entro 18 metri che sia sotto charme o dominata come se si condividesse un linguaggio comune. All'11° livello, le creature influenzate possono comunicare con il mago allo stesso modo tramite un legame telepatico. Al 20° livello, qualsiasi creatura che supera un tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che il mago ha appena lanciato viene comunque influenzata per 1 round se l'incantesimo ha una durata superiore ad 1 round.

Richiamo irresistibile (Mag): All'8° livello, si può piegare gli altri al proprio volere. Come azione standard, si può dominare una creatura come se si utilizzasse l'incantesimo *dominare mostri*, tranne per il fatto che la creatura deve avere un numero di DV pari o inferiore al proprio livello da mago. La creatura bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza su Volontà ogni round per negare l'effetto. La CD è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Si può dominare creature per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi. Si deve rimanere concentrati come azione standard per mantenere il controllo su una creatura dominata.

Creazione

Scuola associata: Evocazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri dardo acido e passo dimensionale della scuola di evocazione.

Creare equipaggiamento (Sop): Al 1° livello, si può creare qualsiasi oggetto che non pesi più di 0,5 kg per livello da mago. Creare un oggetto in questo modo è un'azione standard. L'oggetto permane per 1 minuto prima di scomparire, sebbene sparisca dopo 1 round se non si trova più in possesso del mago. Creare un oggetto con caratteristiche precise può richiedere una prova di Artigianato, a discrezione del GM. L'oggetto deve essere composto da materiali semplici, come legno, pietra, vetro o metallo, e non può contenere alcun componente meccanico. Si può utilizzare questa capacità per creare un pugnale, ma non una fiala di fuoco dell'alchimista. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Volontà del creatore (Mag): All'8° livello, si può lanciare *creazione minore* come capacità magica. Non si può avere più di una *creazione minore* attiva alla volta. Se si lancia nuovamente l'incantesimo, quello precedente termina immediatamente. Al 12° livello, questa capacità si evolve in *creazione maggiore*. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari alla metà del proprio livello da mago.

Esilio

Scuola associata: Abiurazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri interdizione protettiva e assorbimento di energia della scuola di abiurazione.

Legami instabili (Sop): Al 1° livello, il tocco del mago può spezzare i legami che vincolano a questo piano una creatura evocata o invocata. Come attacco di contatto in mischia, si può far sì che una creatura evocata o invocata diventi scossa e barcollante per un numero di round pari

Francesco Palazzari (order #2831428)

alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Aura di esilio (Sop): All'8° livello, si può emanare un'aura di esilio di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Qualsiasi creatura evocata o invocata nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Volontà ogni round. Se la creatura fallisce il tiro salvezza su Volontà, diviene barcollante finché resta all'interno dell'aura. Se fallisce un secondo tiro salvezza su Volontà, viene immediatamente rispedita al proprio piano di appartenenza e l'incantesimo che l'ha evocata termina all'istante. Se questo incantesimo ha evocato più di una creatura, solo la creatura che ha fallito il tiro salvezza viene influenzata. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Fusione

Scuola associata: Invocazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri dardo di forza e muro elementale della scuola di invocazione.

Invocazione versatile (Sop): Quando viene lanciato un incantesimo di invocazione che infligge danno da acido, elettricità, freddo o fuoco, si può cambiare il danno inflitto in uno degli altri quattro tipi di energia. Questo modifica il descrittore dell'incantesimo per adattarlo al nuovo tipo di energia. Qualsiasi effetto che non causa danno resta invariato a meno che il nuovo tipo di energia non lo vanifichi (una *tempesta di ghiaccio* che infligge danni da fuoco potrebbe comunque provocare una penalità alle prove di Percezione a causa del fumo, ma non genererebbe terreno difficile). Tali effetti sono soggetti alla volontà del GM. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Manipolazione elementale (Sop): All'8° livello, si può emanare un'aura di 9 metri che trasforma la propria energia magica. Si sceglie un tipo di energia tra acido, elettricità, freddo e fuoco, ed un secondo tipo di energia in cui essa viene trasformata. Qualsiasi fonte magica di energia di questo tipo con un livello dell'incantatore pari o inferiore al proprio livello da mago viene modificata nel tipo di energia scelta. Ciò comprende gli effetti soprannaturali di creature che non abbiano DV superiori al proprio livello dell'incantatore. Ad esempio, si può trasformare il soffio gelido di un drago bianco (una capacità soprannaturale), ma non il tocco infuocato di un elementale del fuoco (una capacità straordinaria). Se uno di questi effetti ha luogo solo in parte all'interno della propria aura, solo le porzioni all'interno di quest'ultima vengono trasformate. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round devono essere necessariamente consecutivi.

Genesi

Scuola associata: Invocazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri incantesimi intensi e dardo di forza della scuola di invocazione.

Invocazioni persistenti (Sop): Qualsiasi incantesimo di invocazione con durata superiore ad istantanea che viene lanciato dura un numero di round in più pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). Al 20° livello, qualsiasi prova di dissoluzione effettuata contro i propri incantesimi di invocazione deve essere tirata due volte ed il proprio avversario deve utilizzare il risultato più sfavorevole.

Servitore del vento (Sop): Come azione standard, si può generare una raffica di vento che scaglia un oggetto incustodito (o degli oggetti) in proprio possesso fino a 9 metri in linea retta. Se si ha una mano libera, si può afferrare un oggetto scagliato verso di voi. Si possono far muovere oggetti che pesano fino a 0,5 kg per livello da mago. Gli oggetti non vengono lanciati con forza sufficiente a causare danno, sebbene oggetti fragili come le armi alchemiche si distruggano a contatto con una creatura o una superficie solida. Per colpire una creatura con un oggetto, si deve effettuare un attacco di contatto a distanza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Manipolazione

Scuola associata: Ammaliamento.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri tocco frastornante e aura di disperazione della scuola di ammaliamento.

Tocco seducente (Mag): Si può porre sotto charme una creatura vivente toccandola. Le creature con più DV del proprio livello da mago non vengono influenzate, e così le creature in combattimento e quelle con atteggiamento ostile verso il mago. Le creature hanno diritto ad un tiro salvezza su Volontà per negare l'effetto. La CD è pari a 10 + 1/2 del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Intelligenza. Le creature che falliscono il tiro salvezza sono influenzate da *charme sui mostri* per un numero di round pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). Questo è un effetto di influenza mentale. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Plasmare emozioni (Sop): All'8° livello, si può emanare un'aura di 9 metri che può interdire o potenziare gli influssi emotivi per un numero di round al giorno pari

Francesco Palazzari (order #2831428)

al proprio livello da mago. Se si sceglie di interdirli, il mago e i suoi alleati all'interno di quest'aura ricevono bonus morale +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di influenza mentale, e qualsiasi effetto di paura che ha il mago o i suoi alleati come bersaglio viene ridotto di una categoria (scosso non ha effetto, spaventato diventa scosso e in preda al panico diventa spaventato). Se si sceglie di potenziare gli influssi emotivi, i nemici all'interno dell'aura subiscono penalità –2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di influenza mentale. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Metamorfosi

Scuola associata: Trasmutazione.

Poteri sostitutivi: Il seguente potere di scuola sostituisce il potere pugno telecinetico della scuola di trasmutazione.

Mutazione da battaglia (Sop): Come azione veloce, il mago genera una singola arma naturale. Questa dura 1 round ed ha bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni ogni quattro livelli da mago posseduti. Si può effettuare un attacco con artigli, con un morso o con un'incornata. Questi attacchi infliggono il normale danno per una creatura della propria taglia (vedi *Pathfinder GdR Bestiario,* 302). All'11° livello, si possono generare due armi naturali. Con questa capacità non ci si può far crescere altri arti o una coda. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Non Morti

Scuola associata: Necromanzia.

Poteri sostitutivi: Il seguente potere di scuola sostituisce il potere tocco della tomba della scuola di necromanzia.

Evolvere (Mag): Come azione standard, si può toccare una creatura non morta ed infonderla di energia negativa. La creatura non morta ottiene bonus profano +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza, ed anche 1 punto ferita temporaneo per DV e bonus +2 alla resistenza ad incanalare. Il bonus ai tiri per colpire e ai tiri salvezza aumenta di +1 ogni 5 livelli da mago posseduti. Questi bonus durano per un numero di round pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). I bonus e i punti ferita temporanei vengono immediatamente dissolti se la creatura si trova all'interno dell'area di un incantesimo *consacrare*. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Ombra

Scuola associata: Illusione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri raggio accecante e campo di invisibilità della scuola di illusione.

Oscurità opprimente (Mag): Come azione standard, il mago lancia una trama di ombre verso qualunque nemico entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Le ombre intralciano il suo nemico per 1 round più 1 round aggiuntivo ogni cinque livelli da mago posseduti. In condizioni di luce intensa, questa durata viene dimezzata (minimo 1). Una creatura intralciata dalle ombre del mago ha occultamento verso chi è privo di scurovisione o della capacità di vedere al buio, ed anche le altre creature ricevono occultamento da essa. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Passo d'ombra (Mag): All'8° livello, si può utilizzare questa capacità per muoversi attraverso il Piano delle Ombre e riapparire come azione standard. Ci si può spostare in questo modo fino a 9 metri per livello da mago al giorno, che avvenga in un solo round o tramite molteplici passi d'ombra. Questo movimento deve essere utilizzato in incrementi di 1,5 metri e non provoca attacchi di opportunità. Lo spostamento sul Piano delle Ombre avviene in modo impreciso: quando il mago ricompare si ritrova 1 quadretto al di fuori del bersaglio, come per le regole dello spargimento delle armi a spargimento lanciate (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* 209). Se ciò lo posizionerebbe in un quadretto occupato, arriva invece nella più vicina area sicura. Quando ricompare, il mago è avvolto dalle ombre ed ottiene occultamento come per l'incantesimo *sfocatura* per 1 round. Si può portare con sé altre creature consenzienti, ma si deve spendere un uguale valore di distanza per ogni creatura che si unisce al mago. Anche quest'ultime si ritrovano al di fuori del bersaglio (tirate l'area per ogni creatura) e sono avvolte dalle ombre per 1 round.

Potenziamento

Scuola associata: Trasmutazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri pugno telecinetico e cambiare forma della scuola di trasmutazione.

Potenziare (Mag): Come azione standard, si può toccare una creatura e conferirle o bonus di potenziamento +2 ad un singolo punteggio di caratteristica a propria scelta o bonus di armatura naturale +1 che si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale già in possesso della creatura. Al 10° livello, il bonus di potenziamento ad un punteggio di caratteristica aumenta a +4. Il bonus di armatura naturale aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti, fino ad un massimo di +5 al 20° livello. Questo potenziamento dura un numero di round pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1).

Francesco Palazzari (order #2881428)

Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Autoperfezionamento (Sop): All'8° livello, come azione veloce si può conferire a se stessi un bonus di potenziamento ad un singolo punteggio di caratteristica pari alla metà del proprio livello da mago (massimo +10) per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari al proprio livello da mago.

Preveggenza

Scuola associata: Divinazione.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri fortuna del divinatore e adepto scrutatore della scuola di divinazione.

Prescienza (Sop): All'inizio del proprio turno, si può, come azione gratuita, tirare un d20. In qualsiasi momento prima del proprio turno successivo, si può utilizzare il risultato di questo tiro come risultato per qualsiasi tiro di d20 che si deve effettuare. Se non si utilizza il risultato del d20 prima del proprio turno successivo, esso viene sprecato. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Predire (Sop): All'8° livello, si può predire l'immediato futuro. Quando la propria capacità di predire è attiva, si emana un'aura di fortuna di 9 metri che assiste i propri alleati o ostacola i propri nemici, a scelta nel momento della premonizione. Se si sceglie di assistere, il mago e i suoi alleati ottengono bonus di fortuna +2 alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire, alle prove di livello dell'incantatore, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Se si sceglie di ostacolare, i suoi nemici subiscono invece penalità –2 a questi tiri. Si può utilizzare questa capacità un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Scrutamento

Scuola associata: Divinazione.

Poteri sostitutivi: Il seguente potere di scuola sostituisce il potere fortuna del divinatore della scuola di divinazione.

Proiezione sensoriale (Mag): Come azione standard, si può posizionare un sensore di scrutamento entro una distanza media (30 metri + 3 metri/livello da mago) che si è in grado di vedere e verso il quale si ha linea di effetto. Si può vedere o udire (ma non entrambe le cose) attraverso questo sensore per un numero di round pari alla metà del proprio livello da mago (minimo 1). Il sensore di scrutamento funziona per il resto come un incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza* con un livello dell'incantatore pari al proprio livello da mago. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Teletrasporto

Scuola associata: Evocazione.

Poteri sostitutivi: Il seguente potere di scuola sostituisce il potere dardo acido della scuola di evocazione.

Traslazione (Sop): Al 1° livello, come azione veloce ci si può teletrasportare in uno spazio vicino come se si utilizzasse *porta dimensionale*. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Si deve essere in grado di vedere lo spazio in cui ci si sta spostando. Non si possono portare altre creature con sé quando si utilizza questa capacità (tranne i famigli). Ci si può muovere di 1,5 metri ogni due livelli da mago posseduti (minimo 1,5 metri). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Vita

Scuola associata: Necromanzia.

Poteri sostitutivi: I seguenti poteri di scuola sostituiscono i poteri comandare non morti e tocco della tomba della scuola di necromanzia.

Grazia guaritrice (Sop): Quando vengono lanciati incantesimi che hanno dei bersagli, che influenzano creature in un'area, o che richiedono un tiro per colpire, si possono guarire le creature influenzate dall'incantesimo per un totale di 1 danno per livello dell'incantesimo. Questa guarigione può essere distribuita tra i bersagli dell'incantesimo in qualsiasi modo si desideri. Se si guarisce una creatura non morta, questa subisce 1 danno per ogni punto di guarigione assegnatole. All'11° livello, i danni curati aumentano a 2 per livello dell'incantesimo. Al 20° livello, i danni curati aumentano a 3 per livello dell'incantesimo. Questa guarigione avviene quando l'incantesimo viene lanciato e non è efficace sulle creature che entrano nella sua area d'effetto dopo che l'incantesimo viene attivato.

Condividere essenza (Mag): Come azione standard, si può condividere la propria energia vitale con una creatura vivente toccata. Si subiscono 1d6 danni non letali +1 danno ogni due livelli da mago posseduti. Non si può subire una quantità di danno non letale pari o superiore al totale effettivo dei propri punti ferita: qualsiasi danno in eccesso viene prevenuto. Il beneficiario ottiene un numero di punti ferita temporanei pari ai danni subiti dal mago (il danno prevenuto non si conteggia). Questi punti ferita temporanei spariscono dopo 1 ora. Non si può utilizzare questa capacità per conferire punti ferita temporanei a se stessi. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza. Questa capacità non ha effetto se si è immuni al danno non letale.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Monaco

I monaci sono mistici combattenti. Attraverso la meditazione e la disciplina, e talvolta grazie ai segreti tramandati per generazioni all'interno di un monastero, un monaco progredisce verso la perfezione interiore lungo il percorso che trasforma il suo corpo in un'incredibile macchina da guerra. Sebbene alcuni maestri portino i propri studenti a pensarla diversamente, il percorso verso la perfezione interiore non è predefinito. Monaci diversi affrontano la strada verso l'illuminazione in modi differenti, e talvolta anche con scopi diversi, dall'armonia con l'universo alla perfezione fisica e all'immortalità. Gli archetipi e i privilegi di classe alternativi presentati di seguito non introducono soltanto delle varianti per le tecniche di combattimento, ma diverse filosofie con cui i monaci raggiungono la perfezione.

I talenti bonus contrassegnati con un asterisco (*) sono descritti nel Capitolo 3 di questo manuale.

Arciere zen

Alcuni monaci mirano a divenire una cosa sola con un'altra arma: l'arco. L'arciere zen sceglie un'arma che la maggior parte degli altri monaci evita e cerca la perfezione tramite il tiro di una corda tesa, la flessione delle estremità di un arco ed il volo di una freccia che centra il bersaglio.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcieri zen sono competenti nell'uso di archi corti, archi corti compositi, archi lunghi e archi lunghi compositi, in aggiunta alle loro normali competenze nelle armi.

Raffica di colpi (Str): A partire dal 1° livello, un arciere zen può eseguire una raffica di colpi come azione di attacco completo, ma solo quando utilizza un arco (sebbene sia un'arma a distanza). Non può eseguire una raffica di colpi con i suoi attacchi senz'armi o con qualsiasi altra arma. Un arciere zen non applica il proprio bonus di Forza ai tiri per i danni inflitti con una raffica di colpi a meno che non stia utilizzando un arco composito con un valore di Forza. La raffica di colpi di un arciere zen funziona altrimenti come quella normale per un monaco del suo livello.

Un arciere zen non può utilizzare Tiro Multiplo o Tiro Rapido quando sta eseguendo una raffica di colpi con il suo arco.

Talenti bonus: I talenti bonus di un arciere zen devono essere scelti dalla seguente lista: Deviare Frecce, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido e Tiro Ravvicinato. Al 6° livello si aggiungono i seguenti talenti: Colpo di Addio*, Mobilità, Tiro Concentrato*, Tiro Multiplo e Tiro Preciso Migliorato. Al 10° livello si aggiungono i seguenti talenti: Afferrare Frecce, Critico Migliorato, Mira Inesorabile e Tirare in Movimento. Un monaco non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti di questi talenti. Quest'ultimi sostituiscono i normali talenti bonus del monaco.

Colpo perfetto (Str): Al 1° livello, un arciere zen ottiene Colpo Perfetto* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Un arciere zen può utilizzare Colpo Perfetto con qualsiasi arco. Al 10° livello, il monaco può effettuare il suo tiro per colpire tre volte e scegliere il risultato migliore. Se uno di questi tiri è una minaccia di critico, può scegliere quale degli altri due tiri utilizzare come tiro di conferma. *Privilegio di classe sostituito*: Pugno Stordente.

Via dell'arco (Str): Al 2° livello, un arciere zen ottiene Arma Focalizzata con un tipo di arco come talento bonus. Al 6° livello, il monaco ottiene Arma Specializzata con la stessa arma come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. *Privilegio di classe sostituito*: eludere.

Maestro ravvicinato (Str): Al 3° livello, un arciere zen ottiene Maestro Ravvicinato* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. *Privilegio di classe sostituito*: mente lucida.

Tiro con l'arco zen (Str): Al 3° livello, un arciere zen può utilizzare il proprio modificatore di Saggezza anziché di Destrezza per i tiri per colpire a distanza quando utilizza un arco. *Privilegio di classe sostituito*: addestramento alle manovre.

Riserva *ki* (Sop): Al 4° livello, in aggiunta alle normali capacità della propria riserva *ki*, un arciere zen può spendere 1 punto dalla sua riserva *ki* per aumentare la gittata del suo arco di 15 metri per 1 round.

Frecce *ki* (Sop): Al 5° livello, un arciere zen può spendere 1 punto dalla propria riserva *ki* come azione veloce per cambiare il dado del danno delle frecce che lancia con quello del suo colpo senz'armi. Questo dura fino all'inizio del suo turno successivo. Ad esempio, l'arco corto di un arciere zen Medio infligge normalmente 1d6 danni: utilizzando questa capacità le sue frecce infliggono 1d8 danni fino all'inizio del suo turno successivo. *Privilegio di classe sostituito*: purezza del corpo.

Tiro di riflesso (Str): Al 9° livello, un arciere zen può effettuare attacchi di opportunità con le frecce del suo arco. Il monaco minaccia comunque i quadretti che potrebbe raggiungere con i colpi senz'armi e può ancora effettuare un solo attacco di opportunità per round (a meno che non abbia Riflessi in Combattimento). *Privilegio di classe sostituito*: eludere migliorato.

Tiro strategico (Sop): All'11° livello, un arciere zen può colpire bersagli che normalmente potrebbe mancare. Spendendo 1 punto dalla propria riserva *ki* come azione veloce, l'arciere zen può ignorare l'occultamento. Spendendo 2 punti, può ignorare l'occultamento e la copertura. Spendendo 3 punti, può ignorare la copertura totale, anche lanciando frecce verso gli angoli. La freccia deve essere in grado di raggiungere il bersaglio: un bersaglio all'interno di un edificio chiuso senza porte o finestre aperte non può essere attaccato. Questi effetti durano 1 round. *Privilegio di classe sostituito*: corpo adamantino.

Arco focalizza *ki* (Sop): Al 17° livello, finché ha almeno 1 punto *ki* nella propria riserva *ki*, un arciere zen può far lanciare frecce dal suo arco come se fossero armi *focalizza ki*, consentendogli di utilizzare i suoi attacchi speciali *ki* come se le sue frecce fossero attacchi senz'armi. *Privilegio di classe sostituito*: lingua del sole e della luna.

Francesco Palazzari (order #2831428)

MAESTRO UBRIACO

Gran parte dei monaci conduce vite di moderazione e calma contemplazione. I maestri ubriachi cercano invece la perfezione tramite gli eccessi. Sotto l'effetto di un potente vino sfrutta il proprio stato di ebbrezza per raggiungere una condizione dove il suo *ki* è più potente, anche se meno duraturo. Un maestro ubriaco ha i privilegi di classe seguenti.

***Ki* dell'ubriaco (Sop)**: Al 3° livello, un maestro ubriaco può bere un boccale di birra o di un forte alcolico ed ottenere un punto *ki* temporaneo. Bere è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Il monaco può avere un numero massimo di punti *ki* dell'ubriaco pari a 1 più un punto addizionale ogni due livelli successivi (5°, 7° e così via). Il monaco può ottenere questo *ki* temporaneo anche prima di ottenere una riserva *ki* al 4° livello. Questi punti *ki* dell'ubriaco durano per 1 ora o finché non vengono spesi, qualunque delle due cose si verifichi prima. Finché ha almeno 1 punto *ki* dell'ubriaco, può spendere 1 punto *ki* come azione veloce per spostarsi di 1,5 metri senza provocare attacchi di opportunità. *Privilegio di classe sostituito*: mente lucida.

Forza dell'ubriaco (Sop): Al 5° livello, un maestro ubriaco può spendere 1 punto *ki* come azione veloce per infliggere 1d6 danni extra con un singolo attacco in mischia andato a segno. Il monaco può scegliere di applicare il danno dopo aver effettuato l'attacco. Al 10° livello, il monaco può spendere 2 punti *ki* per aumentare il danno extra a 2d6. Al 15° livello, il monaco può spendere 3 punti *ki* per aumentare il danno extra a 3d6. Al 20° livello, il monaco può spendere 4 punti *ki* per aumentare il danno extra a 4d6. Il monaco deve avere almeno 1 punto *ki* dell'ubriaco per utilizzare questa capacità. *Privilegio di classe sostituito*: purezza del corpo.

Coraggio dell'ubriaco (Sop): All'11° livello, un maestro ubriaco è immune alla paura finché ha almeno 1 punto *ki* dell'ubriaco. *Privilegio di classe sostituito*: corpo adamantino.

Resistenza dell'ubriaco (Str): Al 13° livello, un maestro ubriaco ottiene RD 1/— finché ha almeno 1 punto *ki* dell'ubriaco. Al 16° livello, la RD aumenta a 2/—. Al 19° livello, aumenta a 3/—. *Privilegio di classe sostituito*: anima adamantina.

Soffio di acquavite (Sop): Al 19° livello, il monaco può bere ed espellere un getto di fuoco alcolico in un cono di 9 metri. Le creature all'interno del cono subiscono 20d6 danni da fuoco. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi (CD 10 + metà del livello del monaco + il modificatore di Saggezza del monaco) dimezza il danno. Utilizzare questa capacità è un'azione standard che consuma 4 punti *ki* dalla riserva *ki* del monaco. Il monaco deve avere almeno 1 punto *ki* dell'ubriaco per utilizzare questa capacità. *Privilegio di classe sostituito*: corpo vuoto.

MISTICO DEL *KI*

Il mistico del *ki* ritiene che talvolta la violenza sia necessaria, ma che conoscere e comprendere rappresentino la vera fonte della perfezione. Attraverso la meditazione e le visioni spirituali, un mistico del *ki* può vedere oltre il velo della realtà fino alla verità nascosta di tutta l'esistenza. Un mistico del *ki* ha i privilegi di classe seguenti.

***Ki* mistico (Sop)**: Al 3° livello, un mistico del *ki* ottiene una riserva di punti *ki* pari al proprio modificatore di Saggezza. La riserva aumenta a metà del suo livello da monaco + il suo modificatore di Saggezza +2 al 4° livello. Se il monaco ha almeno 1 punto *ki* nella sua riserva *ki*, ottiene bonus +2 a tutte le prove di Conoscenze. Come azione veloce, il monaco può spendere 1 punto *ki* immediatamente prima di effettuare una prova di caratteristica o di abilità per ottenere bonus cognitivo +4 alla stessa. *Privilegio di classe sostituito*: mente lucida.

Intuito mistico (Sop): Al 5° livello, un mistico del *ki* è in grado di fornire il consiglio giusto al momento giusto. Come azione immediata, può spendere 2 punti *ki* per conferire ad un alleato entro 9 metri la possibilità di tirare nuovamente un tiro per colpire o un tiro salvezza. L'alleato deve essere in grado di udire il monaco per ottenere il beneficio di ritirare. *Privilegio di classe sostituito*: purezza del corpo.

Visioni mistiche (Sop): All'11° livello, un mistico del *ki* può avere visioni mistiche quando riposa. Queste visioni possono manifestarsi come un sogno, un'apparizione, o anche attraverso la voce di un vecchio amico che gli sussurra nella mente. L'effetto è simile ad un incantesimo *divinazione* con livello dell'incantatore pari al livello del monaco. La divinazione non ha tempo di lancio: fa parte dei normali sogni o visioni che si presentano ogni notte. Utilizzare questa capacità costa 2 punti *ki* che vengono rimossi da quelli totali del giorno successivo. *Privilegio di classe sostituito*: corpo adamantino.

Premonizione mistica (Sop): Al 13° livello, un mistico del *ki* ottiene bonus cognitivo +2 a CA e DMC. Al 20° livello, il bonus aumenta a +4. *Privilegio di classe sostituito*: anima adamantina.

Persistenza mistica (Sop): Al 19° livello, come azione veloce un mistico del *ki* può creare un'aura una volta al giorno al costo di almeno 2 punti *ki*. L'aura si estende per un raggio di 6 metri. Il monaco e tutti gli alleati all'interno dell'aura possono tirare due dadi quando effettuano un tiro per colpire o un tiro salvezza e scegliere il risultato migliore. L'aura dura 1 round più 1 round addizionale ogni 2 punti *ki* spesi quando il monaco crea l'aura. Il monaco può dissolvere l'aura in qualsiasi momento come azione gratuita, ma i punti *ki* spesi per l'intera durata dell'aura sono persi. *Privilegio di classe sostituito*: corpo vuoto.

MONACO FANTASMA FAMELICO

Il monaco fantasma famelico considera gli spiriti che tormentano i vivi come modelli di perfezione. Considera l'energia vitale dell'universo come una risorsa da manipolare, arrivando persino a sottrarla alle altre creature. È attraverso questo costante afflusso di energia che il monaco fantasma famelico raggiunge il suo scopo ultimo: il potere, personale, puro e semplice. Un monaco fantasma famelico ha i privilegi di classe seguenti.

Calcio distruttivo (Str): Al 1° livello, un monaco fantasma famelico ottiene Calcio Distruttivo* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Al 10° livello, ed ogni cinque livelli

Francesco Palazzari (order #2831428)

successivi, il monaco può spingere il bersaglio del suo Calcio Distruttivo di altri 1,5 metri (3 m al 10° livello, 4,5 m al 15° livello e 6 m al 20° livello). Al 15° livello, può invece scegliere di spingere il bersaglio di 1,5 m e mandarlo prono con lo stesso attacco. Il bersaglio ha comunque diritto ad un tiro salvezza per evitare di essere mandato prono. *Privilegio di classe sostituito*: Pugno Stordente.

Rubare *ki* (Str): Al 5° livello, un monaco fantasma famelico può rubare *ki* da altre creature, sebbene questa capacità sia contestata da alcuni ordini monastici che la vedono come una sorta di vampirismo. Se il monaco conferma un colpo critico contro un avversario vivente o lo riduce a 0 o meno punti ferita, può rubare parte del *ki* di quella creatura. Questa capacità ristora 1 punto *ki* speso dalla riserva *ki* del monaco, finché egli ha almeno 1 punto *ki* nella propria riserva. Non può superare il limite massimo della sua riserva *ki*. All'11° livello, ogni volta che il monaco ruba del *ki*, può effettuare un tiro salvezza immediato contro una malattia da cui è affetto. Non ci sono penalità per il fallimento del tiro salvezza. Il monaco ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza a questo tiro salvezza. *Privilegio di classe sostituito*: purezza del corpo.

Incanalare vita (Sop): Al 7° livello, un monaco fantasma famelico può rubare la forza vitale di una creatura per ristorare la propria. Se il monaco ha almeno 1 punto *ki* nella sua riserva *ki* e conferma un colpo critico contro un nemico vivente o lo riduce a 0 o meno punti ferita, guarisce di un numero di punti ferita pari al proprio livello da monaco. Come per rubare *ki*, alcuni monaci credono che incanalare vita sia un atto deplorevole, non migliore di quel che i non morti fanno ai vivi. Un monaco con questa capacità non può rubare *ki* e punti ferita allo stesso tempo. *Privilegio di classe sostituito*: integrità del corpo.

Vita dalla pietra (Sop): All'11° livello, un monaco fantasma famelico può rubare *ki* o vita da qualsiasi creatura, non solo da quelle viventi. Se il monaco ha almeno 1 punto *ki* nella sua riserva, ottiene il beneficio di incanalare vita e rubare *ki* quando conferma un colpo critico contro qualsiasi creatura o la riduce a 0 o meno punti ferita. *Privilegio di classe sostituito*: corpo adamantino.

Demone risucchiatore (Sop): Al 13° livello, un monaco fantasma famelico ottiene 1 punto ferita temporaneo ogni volta che colpisce un nemico con un attacco in mischia. Il monaco ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza quando mette a segno un colpo critico. Il numero massimo di punti ferita temporanei che il monaco può avere è pari al proprio livello da monaco. I punti ferita temporanei spariscono dopo 1 ora. Il monaco può utilizzare questa capacità soltanto se ha almeno 1 punto *ki* nella sua riserva. Questa capacità consiste in una manipolazione proibita del *ki* considerata come corruzione da molti monaci buoni. *Privilegio di classe sostituito*: anima adamantina.

Monaco del loto

I monaci sono guerrieri che trasformano i propri corpi in armi letali, ma alcuni di essi rifuggono la violenza a favore di un orientamento più pacifista. Sebbene un monaco sia consapevole che lo scontro non possa sempre essere evitato (e si dimostri molto abile nel combattimento), comprende che tutte le creature sono vincolate, per cui ferirne una è come ferire se stessi. Quindi, si sforza di trovare soluzioni pacifiche al conflitto e, così facendo, spera di raggiungere la pace interiore. Un monaco del loto ha i privilegi di classe seguenti.

Tocco di serenità (Sop): Al 1° livello, un monaco del loto ottiene Tocco di Serenità* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Al 6° livello, ed ogni sei livelli successivi, la durata di Tocco di Serenità aumenta di 1 round. Ogni round nel suo turno, il bersaglio può effettuare un nuovo tiro salvezza su Volontà per terminare l'effetto. Questa durata non si somma: si applica soltanto la durata restante più lunga. *Privilegio di classe sostituito*: Pugno Stordente.

Tocco della resa (Sop): Al 12° livello, un monaco del loto trasforma un nemico in un amico grazie ad una singola dimostrazione di pietà. Come azione immediata, quando uno dei suoi attacchi ridurrebbe una creatura a 0 o meno punti ferita, il monaco può spendere 6 punti *ki* per far sì che il bersaglio dell'attacco si arrenda. Quando questi si arrende, viene ridotto a 0 punti ferita, diviene inabile, ed è sotto charme come se il monaco avesse lanciato *charme sui mostri* con un livello dell'incantatore pari al livello da monaco. Il bersaglio non ha diritto ad un tiro salvezza contro questo effetto. Questo charme ha effetto finché la sua durata non termina, finché il monaco non lo fa cessare o lo utilizza su un'altra creatura, o finché il bersaglio viene nuovamente ridotto a 0 o meno punti ferita, qualsiasi di queste cose si verifichi prima. Il monaco può porre sotto charme solo una creatura alla volta con tocco della resa. Questo è un effetto di charme di influenza mentale. *Privilegio di classe sostituito*: passo abbondante.

Tocco di pace (Sop): Al 15° livello, il monaco del loto può creare vibrazioni all'interno del corpo di un'altra creatura per soggiogare la sua mente. Il monaco può utilizzare tocco di pace una volta al giorno e deve dichiarare di farlo prima di effettuare il tiro per colpire. Se il colpo va a segno, l'attacco non provoca danni ma il bersaglio è sotto charme come se il monaco avesse lanciato *charme sui mostri* con un livello dell'incantatore pari al suo livello da monaco. Il bersaglio non ha diritto ad un tiro salvezza contro questo effetto. La creatura è sotto charme per 1 giorno per livello da monaco. Se il monaco o i suoi alleati attaccano la creatura sotto charme, o se il monaco chiede o ordina che la creatura compia azioni ostili, l'effetto termina. Questo è un effetto di charme di influenza mentale. *Privilegio di classe sostituito*: palmo tremante.

Maestro erudito (Str): Al 17° livello, un monaco del loto ottiene tutte le abilità di Conoscenze e Linguistica come abilità di classe. Il monaco utilizza la Saggezza anziché l'Intelligenza come caratteristica chiave per queste abilità. *Privilegio di classe sostituito*: lingua del sole e della luna.

Monaco della mano guaritrice

I monaci della mano guaritrice cercano la perfezione aiutando gli altri. Focalizzando le proprie meditazioni sul flusso vitale

Francesco Palazzari (order #2831428)



dentro di loro e di tutto il creato essi apprendono come condividere il loro *ki* con gli altri, come guarire le ferite e persino come riportare in vita i morti. Per questo tipo di monaco, sacrificare se stesso per salvare un altro è la via più sicura per raggiungere la trascendenza. Un monaco della mano guaritrice ha i privilegi di classe seguenti.

Antica mano guaritrice (Sop): Al 7° livello, un monaco della mano guaritrice può guarire le ferite di un'altra creatura con un tocco. Come azione di round completo, il monaco può spendere 2 punti *ki* per curare un numero di punti ferita pari al suo livello da monaco. Ha bisogno di almeno una mano libera per utilizzare questa capacità e non può guarire se stesso. Se l'azione viene interrotta, il soggetto non guarisce alcun punto ferita ed i punti *ki* sono persi. *Privilegio di classe sostituito*: integrità del corpo.

Sacrificio *ki* (Sop): All'11° livello, un monaco della mano guaritrice può utilizzare la sua intera riserva *ki* per riportare in vita una persona. Per eseguire tale rituale è necessaria 1 ora. Al termine del rituale, il monaco sacrifica tutto il suo *ki* per lanciare *rianimare morti* (come per l'incantesimo) con un livello dell'incantatore pari al suo livello da monaco. Il rituale necessita di tutto il *ki* presente nella riserva *ki* del monaco: questi deve avere almeno 6 punti *ki* nella propria riserva per poter utilizzare questa capacità. Al 15° livello il monaco può sacrificare il suo *ki* per lanciare *resurrezione*. Il monaco deve avere almeno 8 punti *ki* nella propria riserva per poter utilizzare questa capacità. Questi rituali non necessitano di componenti materiali. Quando questa capacità viene utilizzata, la riserva *ki* del monaco non viene ripristinata prima di 24 ore. *Privilegi di classe sostituiti*: corpo adamantino e palmo tremante.

Sacrificio estremo (Sop): Al 20° livello, con un atto altruistico definitivo, un monaco della mano guaritrice può attingere a tutto il suo *ki* per poi farlo esplodere con un'emanazione del raggio di 15 metri. Tutti gli alleati morti che siano all'interno dell'emanazione sono riportati in vita, come se fossero soggetti ad un incantesimo *resurrezione pura* con un livello dell'incantatore pari al suo livello da monaco. Il monaco viene completamente distrutto. Un monaco distrutto in tal modo non può più tornare in vita, nemmeno tramite un incantesimo *desiderio* o *miracolo* o grazie al potere di una divinità. Inoltre, il nome del monaco non può essere più pronunciato o scritto. Tutti i riferimenti scritti del suo nome divengono nient'altro che spazi bianchi. *Privilegio di classe sostituito*: perfezione interiore.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Monaco della mano vuota

Il monaco della mano vuota preferisce alle armi normali qualsiasi cosa gli capiti a tiro: pietre, gambe di sedia, boccali di birra o una semplice penna d'oca. Egli attinge al proprio *ki* per infondere di potere le sue armi improvvisate e può trasformare una bottiglia rotta in un'arma magica micidiale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci della mano vuota sono competenti nel solo uso dello shuriken. Un monaco della mano vuota considera le armi normali come armi improvvisate secondo le seguenti equivalenze (sostituendo tutte le loro statistiche con quelle dell'arma elencata): un'arma leggera funziona come un martello leggero, un'arma ad una mano funziona come un randello e un'arma a due mani funziona come un bastone ferrato. *Privilegio di classe sostituito*: normali competenze nelle armi del monaco.

Raffica di colpi (Str): A partire dal 1° livello, un monaco della mano vuota può effettuare una raffica di colpi utilizzando qualsiasi combinazione di colpi senz'armi o di attacchi con un'arma improvvisata. Non può effettuare una raffica di colpi con altre armi, comprese le armi speciali del monaco. La raffica di colpi di un monaco della mano vuota funziona altrimenti come quella normale per un monaco del suo livello.

Talento bonus: Un monaco della mano vuota aggiunge i seguenti talenti alla lista dei propri talenti bonus al 6° livello: Maestria nelle Armi Improvvisate, Rubare Migliorato* e Sporco Trucco Migliorato*.

Improvvisazione versatile (Str): Al 3° livello, come azione veloce, un monaco della mano vuota può utilizzare un'arma improvvisata per infliggere danno di altro tipo (contundente, perforante o tagliente) per 1 round, a prescindere dal normale tipo di danno dell'arma. *Privilegio di classe sostituito*: mente lucida.

Riserva *ki* (Sop): Al 4° livello, in aggiunta alle normali capacità della sua riserva *ki*, un monaco della mano vuota può spendere 1 punto della propria riserva per aumentare la gittata di un'arma da lancio improvvisata o di uno shuriken di 6 metri per 1 round.

Armi *ki* (Sop): Al 5° livello, un monaco della mano vuota può spendere 1 punto dalla sua riserva *ki* come azione veloce per infliggere danno pari al danno del proprio colpo senz'armi con un'arma improvvisata per 1 round. All'11° livello, il monaco può spendere punti *ki* per conferire un bonus di potenziamento o le capacità di un'arma magica ad un'arma improvvisata per 1 round, al costo di 1 punto *ki* ogni bonus +1 o suo equivalente. A tale scopo, il monaco non può spendere più di 3 punti *ki* per volta. Ad esempio, un monaco può spendere 2 punti *ki* per conferire alla sua arma improvvisata bonus di potenziamento +1 e la capacità *focalizza ki*, o soltanto *esplosione di fiamme*. Al 15° livello, il limite aumenta a 5 punti *ki* per round. Il monaco può utilizzare questa capacità per aggiungere capacità delle armi magiche ad armi improvvisate che normalmente non potrebbero averle, come aggiungere *distruzione* ad un'arma da taglio, o *vorpal* ad un'arma contundente. *Privilegi di classe sostituiti*: purezza del corpo e corpo adamantino.

Monaco della montagna sacra

Il monaco della montagna sacra trae forza e potere dalla terra sotto i suoi piedi. Piuttosto che attraversare il campo di battaglia con la fluidità del fiume, si pianta sul terreno, inamovibile ed incrollabile come una roccia. Un monaco della montagna sacra ha i privilegi di classe seguenti.

Monaco di ferro (Str): Al 2° livello, un monaco della montagna sacra ottiene Robustezza come talento bonus e bonus di armatura naturale +1. *Privilegio di classe sostituito*: eludere.

Posizione del baluardo (Str): Al 4° livello, un monaco della montagna sacra diventa come la roccia, quasi impossibile da spostare quando ha i piedi piantati a terra. Se il monaco inizia e finisce il proprio turno nello stesso spazio, non può essere mandato prono o spostato forzatamente fino all'inizio del suo turno successivo, tranne dagli effetti di influenza mentale o di teletrasporto. Al 16° livello, diviene immune a qualsiasi azione effettuata per farlo spostare, anche agli effetti di influenza mentale e teletrasporto. *Privilegio di classe sostituito*: caduta morbida.

Difesa braccio di ferro (Str): Al 5° livello, un monaco della montagna sacra può deviare colpi con una difesa attiva. Se il monaco inizia e finisce il proprio turno nello stesso spazio, ottiene bonus di scudo +2 alla CA e alla DMC fino all'inizio del suo turno successivo. Come azione veloce, può spendere 1 punto *ki* per aumentare il bonus a +4. *Privilegio di classe sostituito*: salto sublime.

Monaco di adamantio (Str): Al 9° livello, un monaco della montagna sacra ha muscoli così forti e pelle così resistente che ottiene RD 1/—. Questa resistenza aumenta di 1 ogni tre livelli da monaco posseduti. Come azione veloce, il monaco può spendere 1 punto *ki* per raddoppiare la sua RD fino all'inizio del suo turno successivo. *Privilegio di classe sostituito*: eludere migliorato.

Voto di silenzio (Sop): Al 17° livello, un monaco della montagna sacra diviene impassibile come la pietra e fa un voto di silenzio in cambio di capacità superiori. Il monaco ottiene bonus cognitivo +2 alla CA e alla DMC e bonus +4 alle prove di Furtività, Intuizione e Percezione. Il monaco non perde la capacità di parlare, ma non appena proferisce parola inibisce questa capacità per 24 ore. *Privilegio di classe sostituito*: lingua del sole e della luna.

Monaco dei quattro venti

Il monaco dei quattro venti è legato al mondo naturale come pochi, persino fra gli altri monaci, possono sperare di eguagliare. Può far affidamento agli elementi e agli spiriti del mondo in caso di bisogno e quando è vicino al proprio perfezionamento ottiene la capacità di rallentare il tempo e persino sconfiggere la morte stessa. Un monaco dei quattro venti ha i privilegi di classe seguenti.

Pugno elementale (Sop): Al 1° livello, un monaco dei quattro venti ottiene Pugno Elementale* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Al 5° livello, ed ogni cinque livelli successivi, il monaco aumenta il danno del suo Pugno Elementale di 1d6 (2d6 al 5° livello, 3d6 al 10° livello e così via). *Privilegio di classe sostituito*: Pugno Stordente.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Rallentare tempo (Sop): Al 12° livello, un monaco dei quattro venti può utilizzare il proprio *ki* per rallentare il tempo o velocizzare i suoi movimenti, a seconda dell'osservatore. Come azione veloce, il monaco può spendere 6 punti *ki* per ottenere tre azioni standard durante il suo turno anziché una. Il monaco può utilizzare queste azioni per fare ciò che segue: effettuare un'azione di attacco in mischia, utilizzare un'abilità, utilizzare una capacità straordinaria o effettuare un'azione di movimento. Il monaco non può utilizzare queste azioni per lanciare incantesimi o utilizzare capacità magiche e non può combinarle per effettuare azioni di attacco completo. Qualsiasi azione di movimento effettuata dal monaco in questo turno non provoca attacchi di opportunità. *Privilegio di classe sostituito*: passo abbondante.

Aspetto superiore (Sop): Al 17° livello, un monaco dei quattro venti deve scegliere un aspetto di uno dei grandi spiriti del mondo. Una volta fatta, questa scelta non può essere cambiata. Questo spirito conferisce al monaco un nuovo aspetto e nuove capacità, ed altera o manipola la personalità del monaco in qualche modo. Una volta che questa scelta viene fatta, non può essere cambiata. Il monaco deve conformarsi alle restrizioni di allineamento dell'aspetto. Qualora il monaco orienti il proprio allineamento verso qualcosa che vada in contrasto con l'allineamento dell'aspetto, perde questa capacità e non può riacquisirla finché il suo allineamento non cambia nuovamente per allinearsi a quello dell'aspetto. *Privilegio di classe sostituito*: corpo senza tempo.

Aspetto della carpa: La pelle del monaco si ricopre di uno strato di scaglie di pesce dorate ed iridescenti, sul suo collo spuntano delle branchie e le sue dita divengono palmate. Può respirare sott'acqua e ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità terrestre. La carpa è eroica e avventurosa: un monaco non deve essere malvagio per poter scegliere l'aspetto della carpa.

Aspetto del ki-rin: La pelle del monaco assume una luminescenza dorata ed in cima alla sua testa spunta una criniera argentea che non può essere legata. Ottiene una velocità in volo pari alla sua velocità sul terreno, ma deve terminare ogni turno a terra. Se il monaco non atterra alla fine del proprio turno, precipita da qualsiasi altezza abbia raggiunto. Il ki-rin è onorevole, onesto e altruista: un monaco deve essere legale buono per poter scegliere l'aspetto del ki-rin.

Aspetto della scimmia: Il volto del monaco diventa come quello di una scimmia, e sviluppa una coda prensile. Il monaco può afferrare oggetti ed effettuare attacchi senz'armi con la sua coda (anche se questa non permette attacchi senz'armi addizionali o attacchi naturali). In aggiunta, il monaco ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità sul terreno. La scimmia è una creatura fantasiosa e amante degli scherzi: un monaco di qualsiasi allineamento può scegliere l'aspetto della scimmia.

Aspetto dell'oni: La pelle del monaco diventa nera come la pece ed i suoi capelli bianchi, neri, rossi o viola. Può assumere *forma gassosa* (come l'incantesimo) come azione standard per 1 minuto al giorno per livello da monaco. Questa durata non deve necessariamente essere consecutiva, ma deve essere spesa in incrementi di 1 minuto. L'oni è infido e perfido e brama il dolore e la morte delle creature viventi: un monaco deve essere malvagio per poter scegliere l'aspetto dell'oni.

Aspetto del gufo: Al monaco spuntano piume, la sua testa assume tratti da uccello, con occhi grandi e imperscrutabili. Ottiene una velocità in volo di 9 metri. Il gufo è una creatura saggia, profondamente riflessiva ed indirizzata verso un solo scopo: un monaco di qualsiasi allineamento può scegliere l'aspetto del gufo.

Aspetto della tigre: Sulla pelle del monaco appaiono striature scure ed il suo volto assume tratti felini. I suoi occhi diventano simili a quelli di un gatto, con pupille verticali, ed i suoi canini si allungano. Una volta ogni ora, il monaco può muoversi 3 volte più velocemente rispetto alla sua velocità sul terreno quando effettua una carica e si considera come se avesse la capacità balzare. La tigre è rapida, feroce e mortale: un monaco di qualsiasi allineamento può scegliere l'aspetto della tigre.

Immortalità (Sop): Al 20° livello, un monaco dei quattro venti non invecchia più. Rimane nella sua categoria d'età per sempre. Anche se il monaco subisce una morte violenta, si reincarna spontaneamente (come per l'incantesimo *reincarnazione*) 24 ore dopo in un luogo a sua scelta entro 32 km da dove è morto. Il monaco deve aver visitato almeno una volta il luogo in cui torna in vita. *Privilegio di classe sostituito*: perfezione interiore.

Seguace dell'arma

Sebbene tutti i monaci si addestrano a combattere con o senz'armi, il seguace dell'arma cerca di diventare una cosa sola con le proprie armi, trasformandole in perfette estensioni del suo corpo. Con questo tipo di addestramento, egli cerca di raggiungere la perfezione diventando egli stesso un'arma vivente. Un seguace dell'arma ha i privilegi di classe seguenti.

Colpo perfetto (Str): Al 1° livello, un seguace dell'arma ottiene Colpo Perfetto* come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Al 10° livello, il monaco può effettuare il suo tiro per colpire tre volte e scegliere il risultato migliore. Se uno di questi tiri è una minaccia di critico, può scegliere quale degli altri due tiri utilizzare come tiro di conferma. *Privilegio di classe sostituito*: Pugno Stordente.

Via del maestro d'armi (Str): Al 2° livello, un seguace dell'arma ottiene Arma Focalizzata come talento bonus con una delle sue armi da monaco. Al 6° livello, il monaco ottiene Arma Specializzata con la stessa arma come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. *Privilegio di classe sostituito*: eludere.

Eludere (Str): Al 9° livello, il monaco ottiene eludere. *Privilegio di classe sostituito*: eludere migliorato.

Iniziativa prodigiosa (Str): Al 17° livello, il monaco non ha bisogno di tirare per l'iniziativa. Considera sempre il proprio tiro di iniziativa con un risultato a suo piacimento (da 1 a 20). *Privilegio di classe sostituito*: corpo senza tempo.

Potere puro: Al 20° livello, un seguace dell'arma abbandona gli ideali di autoperfezionamento per divenire un baluardo delle virtù fisiche e morali che i monaci hanno a cuore. Il monaco ottiene bonus +2 a Forza, Destrezza e Saggezza. *Privilegio di classe sostituito*: perfezione interiore.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Paladino

Combattenti sacri e difensori della fede, i paladini sanno che la sola cosa più aberrante di una creatura malvagia è una creatura sostanzialmente buona troppo timorosa di affrontare le forze dell'oscurità. I paladini sono campioni divini, che mettono con gioia le proprie vite al servizio della luce e della giustizia, chiedendo unicamente di poter proteggere gli innocenti e ripulire il mondo nel modo migliore possibile. Il loro è un percorso arduo, che richiede grande sacrificio e devozione estrema ad un codice etico, ma con il suo ultimo respiro un paladino può trovare conforto in un'esistenza di rettitudine assoluta.

Descritte di seguito ci sono numerose varianti di privilegi di classe per aiutarvi a generare archetipi comuni di paladino, per personalizzare al meglio personaggi che combattono per il bene.

Cavaliere splendente

Sebbene i paladini si vedano spesso in sella al loro fedele destriero, il cavaliere splendente è il vero simbolo del valoroso a cavallo. Non si allontanano mai dai loro destrieri ed indossano sempre un'armatura brillante e lucidata. Un cavaliere splendente ha i privilegi di classe seguenti.

Cavallerizzo esperto (Str): Al 3° livello un cavaliere splendente non subisce alcuna penalità di armatura alla prova di Cavalcare. Inoltre, ogni cavalcatura su cui è in sella ottiene il beneficio del suo privilegio di classe grazia divina, aggiungendo il bonus di Carisma (se presente) del cavaliere ai propri tiri salvezza. *Privilegio di classe sostituito*: salute divina.

Legame divino (Sop): Al 5° livello, un cavaliere splendente può creare un legame con una cavalcatura. Questa capacità funziona come la capacità del paladino.

Carica del cavaliere (Sop): All'11° livello, quando un cavaliere splendente in sella carica un nemico, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità, né contro di sé né contro la sua cavalcatura. Inoltre, se il suo bersaglio è anche il bersaglio della sua capacità punire il male e l'attacco in carica va a segno, questi deve effettuare un tiro salvezza su Volontà o cade in preda al panico per un numero di round pari alla metà del livello del cavaliere splendente. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello del cavaliere splendente + il modificatore di Carisma del cavaliere splendente. *Privilegio di classe sostituito*: aura di giustizia.

Combattente della sacra luce

Alcuni paladini utilizzano i propri doni per concentrarsi sulla luce sacra che brilla nelle loro anime. Con i doni di purezza e redenzione, questi paladini trascorrono gran parte delle proprie vite aiutando gli altri a trovare la loro vera strada. Liberare questo potere richiede pazienza e si ottiene a caro prezzo. I combattenti della sacra luce presentano i privilegi di classe seguenti.

Potere della fede (Sop): Al 4° livello, un combattente della sacra luce apprende come utilizzare il potere della sua fede per supportare le proprie difese ed aiutare i propri alleati. *Privilegio di classe sostituito*: incantesimi. Un combattente della sacra luce non ottiene alcun incantesimo o capacità magica, non ha un livello dell'incantatore e non può utilizzare oggetti ad attivazione o completamento di incantesimo.

Al 4° livello, il combattente della sacra luce ottiene un uso in più al giorno della sua capacità imposizione delle mani. Ottiene un ulteriore uso di imposizione delle mani ogni quattro livelli dopo il 4°. Può spendere un uso di imposizione delle mani per invocare il potere della fede come azione standard. Questo fa sì che un'aureola di luce si propaghi dal combattente della sacra luce per un raggio di 9 metri. Tutti gli alleati in quest'area (compreso il combattente della sacra luce) ricevono bonus morale +1 alla CA e ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza contro paura finché restano nell'area di luce. Questo potere dura 1 minuto.

All'8° livello, l'aureola di luce guarisce il paladino e i suoi alleati ripristinando 1d4 danni alle caratteristiche, come per *ristorare inferiore*. Una creatura può essere guarita in questo modo soltanto una volta al giorno.

Al 12° livello, l'aureola di luce è considerata come *luce diurna* ai fini di influenzare creature suscettibili alla luce. Inoltre, l'aureola conferisce agli alleati nell'area resistenza 10 ad un tipo di energia scelta dal combattente della sacra luce quando viene attivato il potere.

Al 16° livello, l'aureola di luce conferisce al combattente della sacra luce e ai suoi alleati protezione dai colpi critici. C'è il 25% di probabilità che i colpi critici messi a segno contro il combattente della sacra luce ed i suoi alleati siano invece considerati come colpi normali. Questa capacità non si somma con altre capacità che conferiscono una protezione simile (come *fortificazione leggera*).

Al 20° livello, l'aureola di luce si estende fino ad un raggio di 18 metri. Inoltre, tutti i suoi bonus aumentano. Il bonus morale alla CA e ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza contro paura aumenta a +2. L'ammontare di danni alle caratteristiche guariti aumenta a 2d4. La resistenza all'energia aumenta a 20 contro un tipo di energia. Infine, la protezione contro i colpi critici aumenta al 50%.

Luce splendente (Sop): Al 14° livello, un combattente della sacra luce può rilasciare un'esplosione di 9 metri di pura luce bianca come azione standard. Le creature malvagie all'interno di questa esplosione subiscono 1d6 danni ogni due livelli da paladino e sono accecate per 1 round. Draghi malvagi, esterni malvagi e non morti malvagi sono accecati per 1d4 round se falliscono il tiro salvezza. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito dimezza il danno e nega la cecità. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello del combattente della sacra luce + il modificatore di Carisma del combattente della sacra luce. Le creature buone all'interno di questa esplosione vengono guarite di 1d6 danni ogni due livelli da paladino e ricevono bonus sacro +2 alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire, ai

Francesco Palazzari (order #2831428)

tiri salvezza e alle prove di abilità per 1 round. Un combattente della sacra luce può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 14° livello ed una volta in più al giorno al 17° e al 20° livello. *Privilegio di classe sostituito*: aura di fede.

Difensore divino

Alcuni paladini si vedono come l'ultima linea difensiva tra le brulicanti orde del male e le persone innocenti che cercano di vivere in un mondo duro e spietato. Questi protettori trascorrono le proprie vite difendendo gli altri e fronteggiando nemici di cui l'uomo comune non dovrebbe nemmeno conoscere l'esistenza. Per supportare la propria missione sacra hanno speciali poteri per proteggere se stessi e chi li circonda. Un difensore divino ha i privilegi di classe seguenti.

Difesa condivisa (Sop): Al 3° livello, un difensore divino può spendere un uso di imposizione delle mani come azione standard per conferire un bonus a tutti gli alleati adiacenti (compreso i paladini). Al 3° livello, gli alleati adiacenti ricevono bonus sacro +1 alla CA, alla DMC e ai tiri salvezza. Questi bonus durano per un numero di round pari al modificatore di Carisma del difensore divino. Al 9° livello e al 15° livello, questo bonus aumenta di +1. Al 6° livello, questi bonus vengono conferiti agli alleati entro 3 metri e gli alleati con meno di 0 punti ferita all'interno di quest'area sono automaticamente stabilizzati. Al 12° livello, questi bonus vengono conferiti a tutti gli alleati entro 4,5 metri e gli alleati all'interno di quest'area sono immuni al danno da sanguinamento. Al 18° livello, questi bonus vengono conferiti a tutti gli alleati entro 6 metri e gli alleati all'interno di quest'area hanno il 25% di probabilità di negare qualsiasi attacco furtivo o colpo critico subito. Questa capacità non si somma con la probabilità conferita dalle capacità speciali delle armature *fortificazione* leggera, moderata e pesante. Questi bonus sono cumulabili tra loro. Gli alleati beneficiano di questi bonus soltanto se si trovano nell'area indicata. *Privilegio di classe sostituito*: indulgenza.

Legame divino (Sop): Al 5° livello, invece di creare un legame divino con la propria arma o cavalcatura, un difensore divino può generare un legame con la sua armatura. Come azione standard, un difensore divino può potenziare la sua armatura invocando l'aiuto di uno spirito celestiale. Questo legame dura 1 minuto per livello da paladino. Quando invocato, lo spirito fa sì che l'armatura emani luce come una torcia. Al 5° livello, lo spirito conferisce bonus di potenziamento +1 all'armatura. Ogni tre livelli dopo il 5°, l'armatura ottiene un ulteriore bonus di potenziamento +1, per un massimo di +6 al 20° livello. Questi bonus possono essere aggiunti all'armatura, sommandosi ai bonus armatura esistenti fino ad un massimo di +3, oppure possono essere utilizzati per conferire qualsiasi delle seguenti capacità delle armature (l'asterisco denota nuove capacità descritte nel Capitolo 7): *campione**, *fortificazione leggera*, *fortificazione moderata*, *fortificazione pesante*, *invulnerabilità*, *resistenza agli incantesimi* (13, 15, 17 o 19) o *tocco fantasma*. Aggiungere queste capacità richiede un ammontare di bonus pari al costo della capacità (vedi Tabella 15–4 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*). Inoltre, i bonus possono essere spesi al costo indicato per aggiungere qualsiasi delle seguenti capacità delle armature: *resistenza all'energia* per un bonus +3, *resistenza all'energia migliorata* per un bonus +5, o *giusto** per un bonus +4. Questi bonus si aggiungono a qualsiasi capacità già presente sull'armatura, ma le proprietà già presenti non si sommano. Se l'armatura non è magica, deve essere aggiunto almeno bonus di potenziamento +1 prima di qualsiasi altra capacità. Il bonus e le capacità conferite dallo spirito sono determinate quando questo viene invocato e non possono essere cambiate finché non viene invocato nuovamente. Lo spirito celestiale non conferisce alcun bonus se l'armatura viene indossata da qualcun altro che non sia il difensore divino, ma se quest'ultimo la indossa nuovamente essa ripristina i propri bonus. Un difensore divino può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello ed una volta in più al giorno ogni quattro livelli dopo il 5°, per un totale di quattro volte al 17° livello.

Se un'armatura con uno spirito celestiale viene distrutta, il difensore divino perde l'uso della capacità per 30 giorni o finché non guadagna un livello, qualunque delle due cose si verifichi prima. Durante questo periodo di 30 giorni, il difensore divino subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni.

Flagello dei non morti

I non morti sono degli abomini agli occhi dei giusti e dei virtuosi. Non c'è dubbio quindi, che esistano alcuni paladini che si dedicano a spazzare via dal mondo questi orrori sacrileghi. Il flagello dei non morti ha i privilegi di classe seguenti.

Punire il male (Sop): Funziona come l'omonima capacità del paladino, ma il flagello dei non morti non infligge 2 danni per livello al primo attacco andato a segno contro draghi ed esterni malvagi. Infligge 2 danni per livello a tutti gli attacchi punire il male effettuati contro creature non morte malvagie.

Aura di vita (Sop): All'8° livello, un flagello dei non morti emana un'aura di vita per 3 metri attorno a lui che indebolisce le creature non morte. I non morti all'interno di quest'aura subiscono penalità –4 ai tiri salvezza su Volontà effettuati per resistere all'energia positiva. Inoltre, i non morti all'interno dell'aura non recuperano punti ferita da energia negativa incanalata. *Privilegio di classe sostituito*: aura di fermezza.

Annientamento dei non morti (Sop): All'11° livello, un flagello dei non morti può spendere un uso della capacità punire il male come azione standard ed effettuare un singolo attacco in mischia contro una creatura non morta. Se questo attacco va a segno, la creatura non morta deve superare un tiro salvezza su Volontà o viene distrutta. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello del flagello dei non morti + il modificatore di Carisma del flagello dei non morti. I non morti che hanno il doppio dei Dadi Vita del flagello dei non morti non sono influenzati da questa capacità. Se l'attacco fallisce, l'uso di punire il male viene sprecato senza alcun effetto. *Privilegio di classe sostituito*: aura di giustizia.

Francesco Palazzari (order #2831428)

OSPEDALIERE

I paladini sono noti per la loro benevolenza e per l'attitudine ad assistere i malati. L'ospedaliere mette questo dovere davanti a tutti gli altri, passando gran parte del proprio tempo a guarire i poveri e a fornire aiuto e supporto ai bisognosi. Un ospedaliere ha i privilegi di classe seguenti.

Punire il male (Sop): Funziona come la capacità del paladino, ma l'ospedaliere può punire il male una volta in più al giorno al 7° livello ed ogni sei livelli successivi (invece che al 4° livello ed ogni tre livelli successivi). *Privilegio di classe sostituito*: punire il male standard.

Incanalare energia positiva (Sop): Quando un ospedaliere raggiunge il 4° livello, ottiene la capacità di incanalare energia positiva come un chierico di livello pari al suo livello da paladino –3. Può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Utilizzare questa capacità non consuma gli usi di imposizione delle mani come per gli altri paladini. *Privilegio di classe sostituito*: incanalare energia positiva standard.

Aura di guarigione (Sop): All'11° livello, un ospedaliere può spendere un uso della sua capacità incanalare energia positiva per emettere un'aura di guarigione di 9 metri per un numero di round pari al proprio livello da paladino. Gli alleati all'interno di quest'aura (compreso l'ospedaliere) si stabilizzano automaticamente se hanno meno di 0 punti ferita e divengono immuni al danno da sanguinamento. Inoltre, gli alleati (compreso il paladino) che spendono almeno 1 round completo all'interno dell'aura vengono guariti di un ammontare di danni pari al proprio numero totale di Dadi Vita e possono effettuare un tiro salvezza contro qualsiasi afflizione da cui sono colpiti, come una maledizione, una malattia o del veleno. Questo tiro salvezza è finalizzato soltanto alla cura dell'afflizione e non comporta alcuna penalità se viene fallito. Gli alleati possono essere guariti soltanto una volta per utilizzo di questa capacità e possono effettuare un solo tiro salvezza addizionale al giorno, anche se vengono esposti a quest'aura più volte. *Privilegio di classe sostituito*: aura di giustizia.

SERVITORE SACRO

I paladini, come regola generale, venerano le divinità del bene e della purezza, ma alcuni si spingono oltre, dedicandosi ad una specifica divinità e promuovendo la causa della fede. Questi servitori sacri sono ricompensati per la loro devozione con incantesimi addizionali e potenti alleati. Un servitore sacro deve scegliere una divinità da adorare. L'allineamento di tale divinità deve essere legale buono, legale neutrale o neutrale buono. Un servitore sacro ha i privilegi di classe seguenti.

Punire il male (Sop): Funziona come la capacità del paladino, ma il servitore sacro può punire il male una volta in più al giorno al 7° livello ed ogni sei livelli successivi (invece che al 4° livello ed ogni tre livelli successivi). *Privilegio di classe sostituito*: punire il male standard.

Incantesimi: Al 4° livello, quando un servitore sacro ottiene la capacità di lanciare incantesimi, sceglie anche un dominio associato alla sua divinità. Il suo effettivo livello da chierico per questo dominio è pari al suo livello da paladino –3. Inoltre, ottiene uno slot incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimi da paladino che può lanciare. Ogni giorno deve preparare l'incantesimo di dominio dal dominio scelto in quello slot incantesimo.

Legame divino (Sop): Al 5° livello, invece di creare un legame divino con la propria arma o cavalcatura, un difensore divino può generare un legame con il suo simbolo sacro. Come azione standard, un servitore sacro può vincolare uno spirito celestiale al suo simbolo sacro per 1 minuto per livello da paladino. Quando invocato, lo spirito fa sì che il simbolo sacro emani luce come una torcia. Al 5° livello, lo spirito conferisce un bonus. Ogni tre livelli dopo il 5°, lo spirito conferisce un ulteriore bonus. Questi bonus possono essere spesi in diversi modi per conferire al paladino capacità potenziate per incanalare energia positiva e lanciare incantesimi. Ogni bonus può essere utilizzato per conferire uno dei seguenti potenziamenti: +1 al livello dell'incantatore ad ogni incantesimo da paladino lanciato, +1 alla CD per dimezzare il danno di incanalare energia positiva quando utilizzata per ferire non morti, +1d6 ad incanalare energia positiva, un uso aggiuntivo al giorno di imposizione delle mani. Questi potenziamenti si sommano e possono essere scelti più volte. I potenziamenti conferiti dallo spirito sono determinati quando questo viene invocato e non possono essere cambiati finché non viene invocato nuovamente. Se in questo modo il servitore sacro incrementa i propri usi di imposizione delle mani, questa scelta permane per il resto del giorno, e una volta utilizzati questi usi addizionali non vengono ripristinati (anche se lo spirito viene invocato nuovamente quel giorno). Lo spirito celestiale non conferisce alcun bonus se il simbolo sacro è impugnato da qualcun altro che non sia il servitore sacro, ma se quest'ultimo ne riprende possesso esso ripristina i propri bonus. Un servitore sacro può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello ed una volta in più al giorno ogni quattro livelli dopo il 5°, per un totale di quattro volte al 17° livello.

Se un simbolo sacro con uno spirito celestiale viene distrutto, il servitore sacro perde l'uso della capacità per 30 giorni o finché non guadagna un livello, qualunque delle due cose si verifichi prima. Durante questo periodo di 30 giorni, il servitore sacro subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni.

Invocare alleato celestiale (Mag): All'8° livello, un servitore sacro può invocare la propria divinità per un aiuto, sotto forma di un potente servitore. Ciò permette al servitore sacro di lanciare *alleato planare inferiore* una volta alla settimana come capacità magica senza dover pagare il costo di componente materiale (per incarichi plausibili). Al 12° livello, può lanciare *alleato planare* e al 16° livello *alleato planare superiore*. Il livello dell'incantatore del servitore sacro per questo effetto è pari al suo livello da paladino. *Privilegio di classe sostituito*: aura di fermezza.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Antipaladino (classe alternativa)

Sebbene sia un evento raro, a volte i paladini si allontanano dalla strada della rettitudine. Gran parte di questi sacri combattenti ribelli cerca la redenzione per i propri misfatti, riottenendo i poteri attraverso la pietà, la carità e la potente magia. Ma ce ne sono altri, quei pochi corrotti e deviati, che propendono attivamente al male, affidandosi a quegli oscuri poteri che una volta combattevano per vendicarsi dei loro ex fratelli. Si dice che coloro che più in alto salgono più duramente cadono, e di questo gli antipaladini sono la prova vivente: accecati dal loro orgoglio e dal loro odio verso la gloria dei loro dimenticati patroni.

Gli antipaladini divengono l'antitesi di ciò che erano una volta. Contraggono patti con gli immondi, spezzano le vite degli innocenti, e qualsiasi cosa è subordinata al loro potere personale e alla loro ricchezza. Campioni del male, spesso guidano armate di creature malvagie e collaborano con altri criminali per portare distruzione verso ciò che c'è di sacro e tirannia verso i deboli. Non c'è da sorprendersi che i paladini non si fermino davanti a nulla pur di eliminare questi nefasti antieroi.

L'antipaladino è una classe alternativa. Facendo uso e alterando numerosi aspetti della classe base del paladino, questi malvagi combattenti non possono essere realmente considerati una nuova classe di personaggio a sé stante. Tuttavia, tramite le modifiche qui descritte, gli aspetti e le peculiarità della classe del paladino prendono una piega totalmente opposta e colgono una tematica fantasy completamente diversa, senza generare inutilmente una nuova classe. Con una simile riprogettazione, questa classe alternativa può essere utilizzata proprio come qualsiasi altra classe base descritta nella prima parte di questo capitolo.

Ruolo: Gli antipaladini sono criminali della peggior specie. Sono incuranti delle vite altrui e cercano attivamente di portare morte e distruzione nelle società organizzate. Viaggiano raramente con coloro che non possono assoggettare, a meno che non facciano parte di un piano per portare distruzione dall'interno. Come classe di paladino alternativa, l'antipaladino utilizza la Tabella 2–13 per determinare il proprio bonus di attacco, i bonus ai tiri salvezza e gli incantesimi al giorno. Questi dettagli, assieme alle nuove capacità speciali della classe, vengono riportati nella Tabella 2–13.

Allineamento: Caotico malvagio.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'antipaladino sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'antipaladino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli antipaladini sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Aura di male (Str): Il potere dell'aura di male di un antipaladino (vedi l'incantesimo *individuazione del male*) è pari al suo livello da antipaladino. Un paladino che utilizza punire il male su un antipaladino infligge 2 danni per livello da paladino al primo attacco andato a segno.

Individuazione del bene (Mag): A volontà, un antipaladino può utilizzare *individuazione del bene*, come l'omonimo incantesimo. Un antipaladino può, come azione di movimento, concentrarsi su un singolo oggetto o individuo entro 18 metri e determinare se è buono, riconoscendo la forza della sua aura come se lo avesse studiato per 3 round. Mentre si sta focalizzando su un individuo o un oggetto, l'antipaladino non può individuare il bene in nessun altro oggetto o individuo che si trovi nel raggio di azione.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un antipaladino può invocare i poteri oscuri per schiacciare le forze del bene.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 2-13: Antipaladino

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Aura di male, individuazione del bene, punire il bene 1/giorno	—	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+3	Resistenza sacrilega, tocco di corruzione	—	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+3	Aura di codardia, crudeltà, portatore di pestilenza	—	—	—	—
4°	+4	+4	+1	+4	Incanalare energia negativa, punire il bene 2/giorno	0	—	—	—
5°	+5	+4	+1	+4	Dono immondo	1	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+2	+5	Crudeltà	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+2	+5	Punire il bene 3/giorno	1	0	—	—
8°	+8/+3	+6	+2	+6	Aura di disperazione	1	1	—	—
9°	+9/+4	+6	+3	+6	Crudeltà	2	1	—	—
10°	+10/+5	+7	+3	+7	Punire il bene 4/giorno	2	1	0	—
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura di vendetta	2	1	1	—
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Crudeltà	2	2	1	—
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Punire il bene 5/giorno	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura di peccato	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Crudeltà	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Punire il bene 6/giorno	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura di depravazione	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Crudeltà	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Punire il bene 7/giorno	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campione sacrilego	4	4	3	3

Come azione veloce, l'antipaladino sceglie un bersaglio nella sua visuale da punire. Se questo bersaglio è buono, l'antipaladino aggiunge il proprio bonus di Carisma (se presente) ai tiri per colpire e il suo livello da antipaladino a tutti i danni inflitti contro il bersaglio di punire il bene. Se il bersaglio è un esterno con il sottotipo bene, un drago buono, o una creatura buona con livelli da chierico o paladino, il bonus al danno al primo attacco andato a segno aumenta di 2 punti per livello dell'antipaladino. A prescindere dal bersaglio, punire il bene supera automaticamente qualsiasi RD che la creatura possiede.

Inoltre, mentre punire il bene è attivo, l'antipaladino ottiene un bonus di deviazione alla CA pari al proprio modificatore di Carisma (se presente) contro gli attacchi effettuati dal bersaglio della capacità. Se l'antipaladino ha come bersaglio una creatura non buona, punire il bene è sprecato senza produrre effetti.

L'effetto di punire il bene rimane attivo finché il bersaglio non muore o l'antipaladino non riposa e riguadagna l'uso della capacità. Al 4° livello, ed ogni tre livelli successivi, l'antipaladino può punire il bene una volta in più al giorno, come indicato nella Tabella 2–13, fino ad un massimo di sette volte al giorno al 19° livello.

Resistenza sacrilega (Sop): Al 2° livello, un antipaladino ottiene un bonus a tutti i tiri salvezza pari al proprio modificatore di Carisma (se presente).

Tocco di corruzione (Sop): A partire dal 2° livello, un antipaladino impregna le proprie mani di una fiamma immonda, provocando terribili ferite a coloro che tocca. Ogni giorno può utilizzare questa capacità un numero di volte pari alla metà del suo livello da antipaladino + il suo modificatore di Carisma. Come attacco di contatto, un antipaladino può causare 1d6 danni ogni due livelli da antipaladino posseduti. Utilizzare questa capacità è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

In alternativa, un antipaladino può utilizzare questo potere per guarire creature non morte, ripristinando 1d6 punti ferita ogni due livelli da antipaladino posseduti. Questa capacità viene influenzata da qualsiasi talento, incantesimo, o effetto che funzioni specificamente con il privilegio di classe del paladino imposizione delle mani. Ad esempio, il talento Imposizione delle Mani Extra conferisce all'antipaladino 2 usi addizionali del privilegio di classe tocco di corruzione.

Aura di codardia (Sop): Al 3° livello, un antipaladino irradia un'aura fortemente demoralizzante che fa sì che tutti i nemici entro 3 metri subiscano penalità –4 a tutti i tiri salvezza contro effetti di paura. Le creature che sono normalmente immuni alla paura perdono tale immunità se si trovano entro 3 metri dall'antipaladino con questa capacità. Quest'ultima funziona soltanto se l'antipaladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Portatore di pestilenza (Str): Al 3° livello, i poteri dell'oscurità rendono un antipaladino fulcro di corruzione e malattia. Un antipaladino non subisce alcun danno o penalità dalle malattie. Può comunque contrarre malattie e contagiare gli altri, ma è in ogni caso immune ai loro effetti.

Crudeltà (Sop): Al 3° livello, ed ogni tre livelli successivi, un antipaladino può scegliere una crudeltà. Ogni crudeltà

Francesco Palazzari (order #2831428)

aggiunge un effetto alla capacità tocco di corruzione di un antipaladino. Quando l'antipaladino utilizza tocco di corruzione per infliggere danno ad un bersaglio, quest'ultimo subisce anche l'effetto aggiuntivo di una delle crudeltà acquisite dall'antipaladino. La scelta viene effettuata al momento dell'utilizzo del tocco. Il bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza su Tempra per scongiurare questa crudeltà. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce normalmente il danno, ma non gli effetti della crudeltà. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + 1/2 livello dell'antipaladino + il modificatore di Carisma dell'antipaladino. Al 3° livello, l'antipaladino può scegliere le seguenti crudeltà iniziali.

- *Affaticato*: Il bersaglio è affaticato.
- *Infermo*: Il bersaglio è infermo per 1 round per livello dell'antipaladino.
- *Scosso*: Il bersaglio è scosso per 1 round per livello dell'antipaladino.

Al 6° livello, un antipaladino aggiunge le seguenti crudeltà alla lista di quelle disponibili.

- *Barcollante*: Il bersaglio è barcollante per 1 round ogni due livelli dell'antipaladino.
- *Frastornato*: Il bersaglio è frastornato per 1 round.
- *Malato*: Il bersaglio contrae una malattia, come se l'antipaladino avesse lanciato *contagio* utilizzando il proprio livello da antipaladino come livello dell'incantatore.

Al 9° livello, un antipaladino aggiunge le seguenti crudeltà alla lista di quelle disponibili.

- *Avvelenato*: Il bersaglio viene avvelenato, come se l'antipaladino avesse lanciato *veleno* utilizzando il proprio livello da antipaladino come livello dell'incantatore.
- *Esausto*: Il bersaglio è esausto. L'antipaladino deve avere la crudeltà affaticato per poter scegliere questa crudeltà.
- *Maledetto*: Il bersaglio viene maledetto, come se l'antipaladino avesse lanciato *scagliare maledizione* utilizzando il proprio livello da antipaladino come livello dell'incantatore.
- *Nauseato:* Il bersaglio è nauseato per 1 round ogni tre livelli dell'antipaladino. L'antipaladino deve avere la crudeltà infermo per poter scegliere questa crudeltà.
- *Spaventato*: Il bersaglio è spaventato per 1 round ogni due livelli dell'antipaladino. L'antipaladino deve avere la crudeltà scosso per poter scegliere questa crudeltà.

Al 12° livello, un antipaladino aggiunge le seguenti crudeltà alla lista di quelle disponibili.

- *Accecato*: Il bersaglio viene accecato per 1 round per livello dell'antipaladino.
- *Assordato*: Il bersaglio viene assordato per 1 round per livello dell'antipaladino.
- *Paralizzato*: Il bersaglio è paralizzato per 1 round.
- *Stordito*: Il bersaglio è stordito per 1 round ogni quattro livelli dell'antipaladino.

Queste capacità non sono cumulative. Ad esempio, la capacità tocco di corruzione di un antipaladino di 12° livello infligge 6d6 danni e può rendere il bersaglio affaticato, frastornato, avvelenato o paralizzato. Una volta che una crudeltà viene scelta non può essere cambiata.

Perdere la Grazia

Non tutti i paladini caduti divengono antipaladini. In effetti, la trasformazione è abbastanza rara. La maggior parte dei paladini impiega mesi o anche anni per riottenere il proprio status, ma non si allontana mai troppo dalla strada per poter divenire redento. È raro che un paladino si allontani dalla luce e cerchi piuttosto di contrarre un patto con i poteri oscuri. Spesso ciò avviene tramite tentazioni o qualche sorta di inganno, ma una volta che l'accordo è sancito, il paladino si ritrova sulla via della dannazione.

Quando questo si verifica, la trasformazione può essere rapida. Il paladino converte tutti i propri livelli da paladino in quelli di antipaladino su una base di 1 ad 1. Questa è di solito un'esperienza traumatica, che implica un complesso rituale che prevede un sacrificio vivente e giuramenti oscuri verso nefaste potenze (che tavolta inviano servitori a testimoniare). Al termine di ciò, nasce l'antipaladino, pronto a portare distruzione nel mondo.

Si dovrebbe notare che non tutti gli antipaladini sono eroi decaduti. Alcuni combattenti sono addestrati sin dalla tenera età ad indossare le vesti dell'antipaladino, temprati attraverso il dolore e la sofferenza in personificazioni del male. Questi crudeli combattenti non sanno cosa sia la compassione o la lealtà, ma possono insegnare molte cose sul dolore e sulla sofferenza.

Incanalare energia negativa (Sop): Quando un antipaladino raggiunge il 4° livello, ottiene la capacità soprannaturale di incanalare energia negativa come un chierico. Utilizzare questa capacità consuma due usi della sua capacità tocco di corruzione. Un antipaladino utilizza il proprio livello come effettivo livello da chierico quando incanala energia negativa. Questa capacità è basata sul Carisma.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un antipaladino ottiene la capacità di lanciare un esiguo numero di incantesimi divini selezionabili dalla lista di incantesimi da antipaladino al Capitolo 5. Un antipaladino deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo. Per preparare o lanciare un incantesimo, un antipaladino deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro l'incantesimo di un antipaladino è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dell'antipaladino. Come gli altri incantatori, un antipaladino può lanciare solo un certo numero di incantesimi per ogni livello di incantesimi al giorno. La sua riserva di incantesimi al giorno è uguale a quella di un paladino ed è indicata nella Tabella 2–13. Inoltre, ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1–3 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*). Quando la Tabella 2–13 indica che l'antipaladino riceve 0 incantesimi al giorno di un dato

Francesco Palazzari (order #2831428)

livello di incantesimi, egli ottiene solo gli incantesimi bonus che gli spetterebbero per il suo punteggio di Carisma per quel livello di incantesimi.

Un antipaladino deve trascorrere 1 ora al giorno in silenziosa preghiera e meditazione per ripristinare la sua quantità di incantesimi al giorno. Un antipaladino può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi da antipaladino, ammesso che possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali di questi preparare durante la sua meditazione giornaliera.

Fino al 3° livello, un antipaladino non ha livello dell'incantatore. Al 4° livello ed oltre, il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello da antipaladino –3.

Dono immondo (Mag): Raggiunto il 5° livello, un antipaladino riceve un dono dai suoi oscuri patroni. Questo dono può assumere una tra due diverse forme. Una volta scelta la forma, questa non può essere cambiata.

Il primo tipo di dono consente all'antipaladino di potenziare la sua arma come azione standard invocando l'aiuto di uno spirito immondo per 1 minuto per livello dell'antipaladino. Quando invocato, lo spirito fa sì che l'arma sprigioni luce sacrilega come una torcia. Al 5° livello, lo spirito conferisce all'arma bonus di potenziamento +1. Ogni tre livelli oltre il 5°, l'arma conferisce un ulteriore bonus di potenziamento +1, fino ad un massimo di +6 al 20° livello. Questi bonus possono essere aggiunti all'arma, sommandosi ai bonus dell'arma già presenti fino ad un massimo di +5, o possono essere utilizzati per aggiungere una qualsiasi delle seguenti capacità magiche delle armi: *affilata*, *anarchica*, *esplosione di fiamme*, *ferimento*, *immorale*, *infuocata*, *sacrilega*, *velocità* e *vorpal*. Aggiungere queste capacità consuma un ammontare di bonus pari al costo della capacità (vedi Tabella 15–9 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*). Questi bonus si aggiungono a qualsiasi capacità già posseduta dall'arma, ma le capacità speculari non si sommano. Se l'arma non è magica, deve essere aggiunto almeno bonus di potenziamento +1 prima che qualsiasi altra capacità possa essere aggiunta. Il bonus e le capacità conferite dallo spirito sono determinate quando questo viene invocato e non possono essere cambiate finché non viene invocato nuovamente. Lo spirito immondo non conferisce alcun bonus se l'arma viene impugnata da qualcun'altro che non sia l'antipaladino, ma se quest'ultimo ne riprende possesso essa ripristina i propri bonus. Questi bonus si applicano solo a una delle estremità di un'arma doppia. Un antipaladino può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello ed una volta in più al giorno ogni quattro livelli dopo il 5°, per un totale di quattro volte al 17° livello.

Se un'arma legata ad uno spirito immondo viene distrutta, l'antipaladino perde l'uso della capacità per 30 giorni o finché non guadagna un livello, qualunque delle due cose si verifichi prima. Durante questo periodo di 30 giorni, l'antipaladino subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni.

Il secondo tipo di dono consente all'antipaladino di ottenere i servigi di un servitore immondo. Questa capacità funziona come *evoca mostri III*, tranne per il fatto che la durata è permanente e che l'antipaladino può solo ottenere i servigi di una singola creatura e questa deve avere sia il sottotipo caotico che malvagio o essere un animale immondo. Una volta effettuata, la scelta è definitiva, ma può essere cambiata ogni volta che l'antipaladino acquisisce un livello. Raggiunto il 7° livello, ed ogni due livelli successivi, il livello dell'incantesimo *evoca mostri* aumenta di uno, fino ad un massimo di *evoca mostri IX* al 17° livello.

Una volta al giorno, come azione di round completo, l'antipaladino può magicamente invocare il proprio servitore al suo fianco. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di livello pari ad un terzo del livello dell'antipaladino. Il servitore appare immediatamente accanto all'antipaladino. Un antipaladino può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello ed una volta in più al giorno ogni quattro livelli dopo il 5°, per un totale di quattro volte al 17° livello.

All'11° livello, il servitore ottiene l'archetipo avanzato (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Al 15° livello, il servitore di un antipaladino ottiene resistenza agli incantesimi pari al livello dell'antipaladino +11.

Qualora il servitore di un antipaladino morisse o venisse esiliato, l'antipaladino non può evocarne un altro per 30 giorni o finché non guadagna un livello, qualunque delle due cose si verifichi prima. Durante questo periodo di 30 giorni, l'antipaladino subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni.

Aura di disperazione (Sop): All'8° livello, i nemici entro 3 metri da un antipaladino subiscono penalità –2 a tutti i tiri salvezza. Questa penalità non si somma alla penalità derivante da aura di codardia.

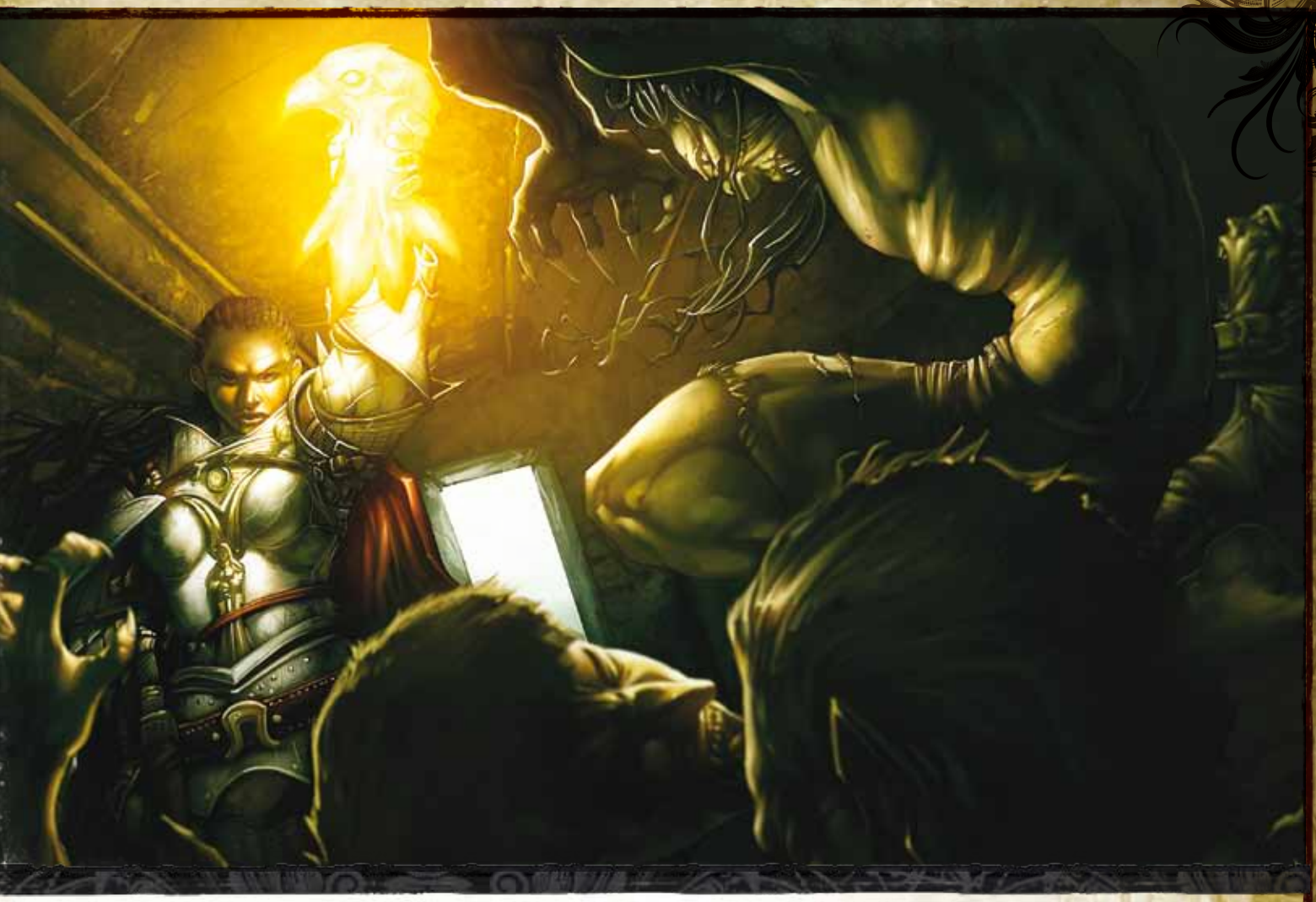
Questa capacità funziona soltanto quando l'antipaladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Aura di vendetta (Sop): All'11° livello, un antipaladino può spendere due usi della sua capacità punire il bene per conferire tale capacità a tutti gli alleati entro 3 metri, utilizzando i propri bonus. Gli alleati devono usare la capacità punire il bene dall'inizio del turno successivo dell'antipaladino ed i bonus durano 1 minuto. Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita. Le creature buone non ottengono alcun beneficio da questa capacità.

Aura di peccato (Sop): Al 14° livello, le armi di un antipaladino si considerano come fossero di allineamento malvagio al fine di superare la riduzione del danno. Ogni attacco effettuato contro nemici entro 3 metri da lui si considera come fosse di allineamento malvagio al fine di superare la riduzione del danno. Questa capacità funziona soltanto quando l'antipaladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Aura di depravazione (Sop): Al 17° livello, un antipaladino ottiene RD 5/bene. Ogni nemico entro 3 metri subisce penalità –4 a tutti i tiri salvezza contro effetti di compulsione. Questa capacità funziona soltanto quando l'antipaladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Campione sacrilego (Sop): Al 20° livello, un antipaladino diviene un conduttore di potere oscuro. La sua RD aumenta a 10/bene. Ogni volta che utilizza punire il bene e colpisce un esterno buono, quest'ultimo è anche soggetto ad *esilio*, utilizzando il suo livello da antipaladino come livello dell'incantatore (la sua arma ed il suo simbolo sacrilego si considerano automaticamente come oggetti odiati dal bersaglio). Dopo che l'effetto di *esilio* ed il danno dell'attacco sono risolti, punire il bene termina immediatamente. Inoltre, ogni volta che incanala energia negativa o utilizza tocco di corruzione per danneggiare una creatura, infligge il massimo danno possibile.

Codice di condotta: Un antipaladino deve essere di allineamento caotico malvagio e perde tutti i privilegi di classe tranne le competenze se compie buone azioni volontariamente e altruisticamente. Questo non significa che un antipaladino non possa compiere azioni che qualcuno potrebbe giudicare come buone, solo che tale azioni devono sempre essere finalizzate ai suoi oscuri scopi. Il codice di un antipaladino richiede che egli metta i propri interessi e desideri davanti a tutto, oltre ad imporre la tirannia, essere opportunista quando possibile e punire i buoni e i giusti, ammesso che tali azioni non interferiscano con i suoi obiettivi.

Associati: Sebbene possa andare all'avventura con alleati malvagi o neutrali, un antipaladino evita di lavorare con personaggi buoni o con chiunque tenti costantemente di compiere buone azioni. In circostanze eccezionali, un antipaladino può collaborare con alleati buoni, ma solo per sconfiggerli dall'interno e portare distruzione tra le loro fila. Un antipaladino non necessita di un incantesimo *espiazione* durante un'alleanza insolita finché i suoi nefandi obiettivi vengono soddisfatti: ai malvagi importa soltanto dei risultati. Un antipaladino può accettare soltanto mercenari, seguaci e gregari che siano caotici malvagi.

Ex-antipaladini

Un antipaladino che cessi di essere caotico malvagio, che volontariamente compia una buona azione, o che violi il codice di condotta perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe dell'antipaladino (compreso dono immondo, ma non le competenze nelle armi, nelle armature e negli scudi). Non può più avanzare di livello come antipaladino. Riottiene le sue capacità e la possibilità di avanzare di livello se espia i propri peccati (vedi l'incantesimo *espiazione*), come opportuno che sia.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ranger

Mentre il comune druido evita completamente gli insediamenti, cercando conforto nelle terre selvagge, i ranger sono avventurieri di frontiera, che vivono ai martoriati confini della civiltà. Sono esploratori e cacciatori di taglie, battipista e boscaioli, e nel loro ambiente prescelto non hanno rivali. Autosufficienti ed estremamente attenti a ciò che li circonda, i ranger sopravvivono grazie alla forza, all'ingegno e alla capacità di adattamento, braccando la loro preda e mimetizzandosi nei boschi o nelle terre desolate senza lasciare traccia. È questa spiccata capacità di adattamento e un solido e pionieristico senso di indipendenza che portano il ranger a distaccarsi da una società o un'istruzione più formale e ad apprendere una serie di diverse specializzazioni e stili di combattimento, dal combattimento con armi a due mani ai sensazionali talenti di tiro con l'arco, alla padronanza di specifici ambienti o alla comunicazione con le bestie che lo circondano.

Di seguito ci sono privilegi di classe ed archetipi alternativi per aiutarvi a personalizzare il vostro ranger, sia esso un audace signore delle bestie o uno scaltro esploratore di foreste abile a seguire le tracce del nemico e a mettere in guarda l'incauto.

Nuovi Stili di Combattimento

Al 2° livello, un ranger deve scegliere uno dei due stili di combattimento a pag. 75 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* o uno dei seguenti nuovi stili di combattimento: arma a due mani, arma e scudo, arma naturale, balestra, combattimento in sella. Il ranger può scegliere talenti dal proprio stile di combattimento selezionato anche se non possiede i normali prerequisiti.

Arma a due mani: Se il ranger seleziona lo stile arma a due mani, può scegliere dalla seguente lista quando ottiene un talento stile di combattimento: Attacco Poderoso, Assalto Respingente*, Incalzare e Scudo di Fendenti*. Al 6° livello, aggiunge alla lista Furia Focalizzata* e Incalzare Potenziato. Al 10° livello, aggiunge alla lista Massacro Terrificante* e Spezzare Migliorato.

Arma e scudo: Se il ranger seleziona lo stile arma e scudo, può scegliere dalla seguente lista quando ottiene un talento stile di combattimento: Attacco con lo Scudo Migliorato, Botta di Scudo, Combattere con Due Armi e Scudo Focalizzato. Al 6° livello, aggiunge alla lista Proteggere Alleato* e Maestria negli Scudi. Al 10° livello, aggiunge alla lista Chiusura con Scudo* e Scudo Focalizzato Superiore.

Arma naturale: Se il ranger seleziona lo stile arma naturale, può scegliere dalla seguente lista quando ottiene un talento stile di combattimento: Aspetto della Bestia*, Arma Focalizzata, Artigli Squartanti*, Attacco Naturale Migliorato**. Al 6° livello, aggiunge alla lista Artigli Arcani* e Colpo Vitale. Al 10° livello, aggiunge alla lista Colpo Vitale Migliorato e Multiattacco**.

Balestra: Se il ranger seleziona lo stile balestra, può scegliere dalla seguente lista quando ottiene un talento stile di combattimento: Mira Letale, Ricarica Rapida, Tiro Concentrato*, Tiro Preciso. Al 6° livello, aggiunge alla lista Padronanza delle Balestre* e Tiro Preciso Migliorato. Al 10° livello, aggiunge alla lista Mira Inesorabile e Tirare in Movimento.

Combattimento in sella: Se il ranger seleziona combattimento in sella, può scegliere dalla seguente lista quando ottiene un talento stile di combattimento: Attacco in Sella, Cavallerizzo*, Combattere in Sella, Tirare in Sella. Al 6° livello, aggiunge alla lista Carica Devastante e Scudo in Sella*. Al 10° livello, aggiunge alla lista Cavallerizzo da Guerra* e Disarcionare.

* La descrizione di questi talenti si trova al Capitolo 5 di questo manuale.

**La descrizione di questi talenti si trova in *Pathfinder GdR Bestiario*.

Cambiaforma

Gran parte dei ranger si avventura nelle terre selvagge, ma alcuni lasciano che siano queste a fluire dentro di loro. Che sia per una maledizione, una malattia, un antico rito, una lieve forma di licantropia nel sangue, o per il corruttore influsso del caos, questi ranger abbracciano le terre selvagge per trasformarsi in qualcosa di indomabile e bestiale. I cambiaforma sono spesso venerati, ma ancor più spesso sono temuti. Un cambiaforma ha i privilegi di classe seguenti.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello, un ranger cambiaforma deve scegliere lo stile di combattimento arma naturale*.

Benedizione del cambiaforma (Sop): Al 3° livello, il ranger cambiaforma può assumere l'aspetto di una creatura selvaggia una volta al giorno come azione veloce. Può rimanere in questa forma per un numero di round pari al suo livello da ranger + il suo modificatore di Saggezza. Mentre si trova in una delle sue forme, il ranger cambiaforma acquisisce il sottotipo mutaforma.

Il ranger cambiaforma deve scegliere una delle seguenti forme. Una volta effettuata, questa scelta non può essere cambiata.

Forma dell'aquila: La pelle del ranger cambiaforma si distende, il suo naso diviene adunco e i suoi occhi si allargano. Mentre è in questa forma, il ranger ottiene bonus +10 alle prove di Percezione.

Forma del drago: La pelle del ranger cambiaforma diventa ruvida e scagliosa. Mentre è in questa forma, il ranger ottiene bonus di armatura naturale +2 alla CA.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Forma del gatto: I muscoli del ranger cambiaforma divengono più sottili e definiti e la sua andatura più guardinga e aggraziata. Mentre è in questa forma, il ranger aumenta la sua velocità di base di 3 metri ed ottiene bonus +4 alle prove di Acrobazia e Scalare.

Forma della lontra: Mani e piedi del ranger cambiaforma divengono palmati ed il suo corpo sviluppa una pelliccia oleosa resistente all'acqua. Mentre si trova in questa forma, il ranger ottiene una velocità di nuotare di 9 metri e bonus +8 alle prove di Nuotare.

Forma dell'orso: I muscoli del ranger cambiaforma si allargano e si rafforzano ed i suoi tratti divengono simili a quelli di un orso. Mentre è in questa forma, il ranger ottiene bonus di potenziamento +4 alla Forza, ma la sua velocità di base diventa 6 metri.

Forma dello sciacallo: Il ranger cambiaforma diventa esile ed iperattivo, e si muove con nervosa vivacità. Mentre è in questa forma, il ranger può utilizzare un'azione di movimento per spostarsi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

All'8° livello ed ogni cinque livelli successivi, il cambiaforma può scegliere un'ulteriore forma per la benedizione del cambiaforma e può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno. Questa non è una capacità di metamorfosi: un ranger cambiaforma con benedizione del cambiaforma che si trovi in una delle sue forme può essere influenzato da una capacità di metamorfosi e conservare i bonus ed i tratti acquisiti tramite il privilegio di classe. *Privilegio di classe sostituito:* ambiente prescelto.

Forma duplice (Str): Al 12° livello, quando il cambiaforma assume una forma di benedizione del cambiaforma, il ranger cambiaforma può creare un ibrido tra due delle sue forme. Ottiene i bonus derivanti da entrambe le forme. *Privilegio di classe sostituito:* mimetismo.

Mutaforma esperto (Sop): Al 20° livello, la benedizione del cambiaforma del ranger migliora ed egli può assumere la vera forma di ogni bestia. Il ranger può utilizzare forma duplice con questa capacità, anche se non può utilizzare più di un effetto di metamorfosi alla volta. *Privilegio di classe sostituito:* maestro cacciatore.

Forma dell'aquila: Come gli effetti precedenti più velocità di volare 12 metri con manovrabilità buona. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di un'aquila o di un rapace simile come se lanciasse l'incantesimo *forma ferina IV*.

Forma del drago: Come gli effetti precedenti, ma bonus di armatura naturale +4 alla CA e una velocità di volare di 9 metri con manovrabilità normale. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di un drago come se lanciasse l'incantesimo *forma del drago I*.

Forma del gatto: Come gli effetti precedenti, ma aumenta la sua velocità di base di 6 metri ed ottiene bonus +10 alle prove di Acrobazia e Scalare. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di un gatto di qualsiasi taglia come se lanciasse l'incantesimo *forma ferina IV*.

Forma della lontra: Come gli effetti precedenti, ma ottiene una velocità di nuotare di 18 metri e bonus +5 alle prove di Nuotare. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di una lontra o di un altro mammifero di fiume come se lanciasse l'incantesimo *forma ferina IV*.

Forma dell'orso: Come gli effetti precedenti, ma ottiene bonus di potenziamento +8 alla Forza e non subisce alcuna riduzione di velocità. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di un orso come se lanciasse l'incantesimo *forma ferina IV*.

Forma dello sciacallo: Come gli effetti precedenti, ma non provoca attacchi di opportunità per il movimento. In alternativa, il ranger cambiaforma può assumere la forma di uno sciacallo o di un altro canide come se lanciasse l'incantesimo *forma ferina IV*.

Guida

Molti ranger sono solitari, ma alcuni scelgono di sfruttare la loro familiarità con il territorio per guidare gli altri in modo sicuro attraverso le terre selvagge. La guida rinuncia ad un nemico prescelto per concentrarsi sul compito o nemico a portata di mano, e per i suoi doveri può contare sulla propria conoscenza e fortuna. Una guida ha i privilegi di classe seguenti.

Obiettivo del ranger (Str): Al 1° livello, una volta al giorno, la guida può focalizzarsi su un singolo nemico entro la sua visuale come azione veloce. La creatura rimane obiettivo del ranger finché non viene ridotta a 0 o meno punti ferita o si arrende, o finché il ranger non stabilisce un nuovo obiettivo, quale delle due cose si verifichi prima. Il ranger ottiene bonus +2 ai tiri per colpire e per i danni contro il proprio obiettivo. Al 5° livello, e ogni cinque livelli successivi, questo bonus aumenta di +2.

Al 4° livello, ed ogni 3 livelli successivi, la guida può usare questa capacità una volta in più al giorno. *Privilegio di classe sostituito*: nemico prescelto.

Legame con l'ambiente (Str): Al 4° livello, la guida crea un legame con il territorio stesso, che gli consente di guidare gli altri al suo interno. Quando si trova nel suo ambiente prescelto, la guida conferisce a tutti gli alleati entro la visuale e che possono udirlo bonus +2 alle prove di iniziativa e alle prove di Furtività, Percezione e Sopravvivenza. Inoltre, finché viaggiano con lui, gli alleati della guida non lasciano tracce e non possono essere seguiti. La guida può far sì che il gruppo o qualsiasi membro specifico di esso lasci delle tracce se egli lo desidera. *Privilegio di classe sostituito*: legame del cacciatore.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Fortuna del ranger (Str): Raggiunto il 9° livello, una volta al giorno la guida può o ritirare un tiro per colpire o costringere una creatura che lo ha colpito con un attacco a rieffettuare il tiro per colpire. La guida deve tenere il risultato del secondo tiro, anche se peggiore. Un ranger può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 9° livello, ed una volta in più al giorno al 14° e 19° livello. *Privilegio di classe sostituito*: eludere.

Attimo d'ispirazione (Str): All'11° livello, la guida può avere un attimo d'ispirazione una volta al giorno come azione gratuita. La guida ottiene i seguenti benefici fino alla fine del suo turno successivo. La sua velocità aumenta di 3 metri. Può effettuare un movimento o un'azione veloce extra nel proprio turno. Ottiene bonus +4 alla CA e ai tiri per colpire, alle prove di abilità o alle prove di caratteristica. Infine, conferma qualsiasi minaccia di critico andata a segno. Può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno al 19° livello. *Privilegi di classe sostituiti*: preda e preda migliorata.

Fortuna del ranger migliorata (Str): Raggiunto il 16° livello, la fortuna del ranger migliora. Ottiene bonus +4 sui tiri ripetuti effettuati con fortuna del ranger, o se costringe un nemico a ritirare un attacco, il nemico subisce penalità –4 al tiro. Questi bonus o penalità si applicano anche a qualsiasi tiro per confermare colpi critici. *Privilegio di classe sostituito*: eludere migliorato.

INFILTRATO

Alcuni ranger studiano i propri nemici prescelti ed apprendono i loro modi di agire, applicando questa conoscenza alle loro capacità e sfruttando i punti di forza dei propri avversari a loro favore. Gli infiltrati sono disposti a camminare passo passo con il nemico per conoscere qualsiasi cosa sui loro avversari e poterli braccare ed uccidere più efficacemente.

Adattamento (Str): Al 3° livello, un infiltrato apprende come emulare le capacità insolite della sua preda. Sceglie un tipo di creatura che ha selezionato come nemico prescelto, come "aberrazione". L'infiltrato sceglie una capacità o talento dalla lista adattamento per quel tipo di creatura (vedi sotto). Può utilizzare gli adattamenti per 10 minuti al giorno per livello da ranger posseduto. Non occorre che questa durata sia consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 10 minuti. Se l'adattamento richiede che effettui una scelta più specifica (come quale abilità utilizzare con Abilità Focalizzata), quest'ultima è permanente e non può essere modificata.

All'8°, 13° e 15° livello, l'infiltrato sceglie un altro tipo di creatura che ha come nemico prescelto e seleziona un adattamento dalla lista, ed un adattamento aggiuntivo da ogni lista di un tipo di creatura già scelto (compresa quella appena scelta, se vuole). L'infiltrato può utilizzare solo un adattamento alla volta. *Privilegio di classe sostituito:* ambiente prescelto.

Aberrazione: anfibio, armatura naturale +2, scurovisione 18 metri, Volontà di Ferro.

Animale: armatura naturale +2, nuotare 4,5 metri, Riflessi Fulminei, scalare 4,5 metri, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, visione crepuscolare.

Bestia Magica: armatura naturale +2, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, visione crepuscolare.

Costrutto: Riflessi Fulminei, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, visione crepuscolare.

Drago: Riflessi Fulminei, scurovisione 18 metri, Stoccata, Tempra Possente, visione crepuscolare, Volontà di Ferro.

Esterno: resistenza all'energia 5 (scegliere un tipo di energia tra acido, elettricità, freddo o fuoco), Riflessi Fulminei, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Folletto: Riflessi Fulminei, visione crepuscolare, Volontà di Ferro.

Melma: Abilità Focalizzata (scegliere Artista della Fuga, Percezione o Scalare), resistenza all'acido 10, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Non Morto: Abilità Focalizzata (Furtività), armatura naturale +2, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Parassita: nuotare 4,5 metri, scalare 4,5 metri, scurovisione 18 metri, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Umanoide (acquatico): armatura naturale +2, scurovisione, visione crepuscolare.

Umanoide (elfo): Abilità Focalizzata (scegliere un'abilità), familiarità nelle armi, immunità degli elfi, magia degli elfi, sangue elfico, sensi acuti, visione crepuscolare.

Umanoide (gigante): armatura naturale +2, Lanciare Oggetti, resistere all'energia 10 (scegliere elettricità, freddo o fuoco), Stoccata, visione crepuscolare.

Umanoide (gnoll): armatura naturale +2, Competenza nelle Armi Esotiche (mazzafrusto doppio), scurovisione 18 metri.

Umanoide (gnomo): addestramento difensivo, familiarità nelle armi, magia gnomesca, odio, ossessione, resistenza alle illusioni, sensi acuti, visione crepuscolare.

Umanoide (goblinoide): Abilità Focalizzata (Furtività), armatura naturale +2, scurovisione 18 metri, velocità goblin.

Umanoide (halfling): familiarità nelle armi, fortuna halfling, piede saldo, sensi acuti, temerarietà.

Umanoide (nano): addestramento difensivo, cupidigia, esperto minatore, familiarità nelle armi, lenti e saldi, odio, resistenza, scurovisione 18 metri, stabilità.

Umanoide (orco): familiarità nelle armi, ferocia, intimidazione, sangue orchesco, scurovisione 18 metri.

Umanoide (rettile): Abilità Focalizzata (scegliere Acrobazia, Furtività, Percezione), armatura naturale +2, trattenere il fiato dei lucertoloidi, scurovisione 18 metri, velocità dei coboldi (come velocità goblin).

Francesco Palazzari (order #2831428)



Umanoide (umano): Abilità Focalizzata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Umanoide Mostruoso: armatura naturale +2, Riflessi Fulminei, scurovisione 18 metri, visione crepuscolare.

Vegetale: Tempra Possente, visione crepuscolare, Volontà di Ferro.

Ranger spirituale

Alcuni ranger sviluppano un legame con gli spiriti che risiedono in ogni cosa. Comunicando con questi spiriti, il ranger spirituale può ricevere premonizioni su ciò che deve accadere. Un ranger spirituale ha i privilegi di classe seguenti.

Legame spirituale (Str): Al 4° livello, invece di creare un legame con i suoi compagni di caccia o con un compagno animale, il ranger crea un legame con gli spiriti della natura stessi. Ogni giorno, finché si trova in uno dei suoi ambienti prescelti, il ranger può lanciare *presagio* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* 350) come capacità magica con un livello dell'incantatore pari al suo livello da ranger. Inoltre, può invocare questi spiriti per lanciare un qualsiasi incantesimo da ranger che è in grado di lanciare, senza doverlo preparare. All'8° livello, ed ogni quattro livelli successivi, può lanciare un incantesimo in più in questo modo. *Privilegio di classe sostituito:* legame del cacciatore.

Saggezza degli spiriti (Mag): Al 12° livello, il ranger può utilizzare la capacità magica *presagio* anche quando non si trova in uno dei suoi ambienti prescelti. Se all'interno di uno di questi, il ranger può lanciare *divinazione* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* 290). Come per *presagio,* il livello dell'incantatore della *divinazione* è pari al livello da ranger. *Privilegio di classe sostituito:* mimetismo.

Ranger urbano

Per il ranger urbano, le strade e le fogne della città sono tanto pericolose quanto le aride terre desolate e le fitte foreste. Un ranger urbano ha i privilegi di classe seguenti.

Ranger urbano: Al 1° livello, un ranger urbano aggiunge Conoscenze (locali) e Disattivare Congegni alla lista delle sue abilità di classe e rimuove da essa Addestrare Animali e Conoscenze (natura).

Comunità prescelta (Str): Al 3° livello, un ranger urbano crea un legame con una comunità. Entro i confi-

Francesco Palazzari (order #2831428)

ni di questa comunità, ottiene bonus +2 alle prove di iniziativa e alle prove di Conoscenze (locali), Furtività, Percezione e Sopravvivenza. Un ranger urbano che viaggia all'interno della sua comunità prescelta non lascia tracce e non può essere seguito (anche se può lasciare tracce se lo desidera).

All'8° livello, ed ogni cinque livelli successivi, un ranger urbano può scegliere una comunità prescelta addizionale. Inoltre, ad ognuno di questi intervalli, il bonus alle abilità e all'iniziativa aumenta di +2 in ogni comunità prescelta (compresa quella appena scelta, se vuole).

Ai fini di questa capacità, una comunità è qualsiasi avamposto costituito da 100 o più individui. La comunità potrebbe anche essere più grande. Fattorie, campi e case all'esterno non sono considerate parte della comunità. *Privilegio di classe sostituito:* ambiente prescelto.

Scoprire trappole (Str): Al 3° livello, un ranger urbano può scoprire e disattivare trappole come per l'omonimo privilegio di classe del ladro. *Privilegio di classe sostituito:* resistenza fisica.

Farsi strada (Str): Al 7° livello, un ranger urbano non viene mai rallentato dal terreno difficile all'interno delle sue comunità prescelte. Inoltre, può muoversi attraverso gli spazi occupati dagli abitanti locali come se questi fossero alleati. Ciò non si applica alle creature che hanno intenzione di ferire il ranger. Tuttavia, le aree incantate o manipolate con la magia per ostacolare il movimento lo influenzano comunque. *Privilegio di classe sostituito:* andatura nel bosco.

Confondersi (Str): Un ranger urbano di 12° livello o più può utilizzare il suo bonus di Furtività per una prova di Camuffare quando si trova in una qualsiasi delle sue comunità prescelte. Questo camuffamento non richiede di effettuare un'azione. Il ranger deve effettuare una prova quando qualcuno tenti di notarlo fra gli abitanti del posto. Se la prova ha successo, si confonde tra la folla. Anche se non invisibile, i nemici non notano la sua presenza e non effettuano azioni contro di lui a meno che non stiano effettuando azioni verso gli abitanti locali in generale. *Privilegio di classe sostituito:* mimetismo.

Trucco dell'invisibilità (Mag): Al 17° livello, come azione veloce il ranger urbano può lanciare *invisibilità migliorata* su se stesso come un mago pari al suo livello da ranger. Può utilizzare questa capacità magica un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza (minimo 1). *Privilegio di classe sostituito:* nascondersi in piena vista.

SCHERMAGLIATORE

Molti ranger si affidano agli incantesimi, ma ce ne sono alcuni che rifiutano l'aiuto dei poteri divini per ragioni personali. Gli schermagliatori contano su ingegno, saggezza e talvolta anche sull'istinto per aiutarsi nelle loro missioni. Uno schermagliatore ha i privilegi di classe seguenti.

Espedienti del cacciatore (Str): Al 5° livello, un ranger schermagliatore apprende l'utilizzo degli espedienti del cacciatore, che di solito conferiscono un beneficio o un bonus al ranger o agli alleati vicini. Al 5° livello, il ranger apprende un espediente, scelto dalla lista di seguito. Al 7° livello, ed ogni due livelli successivi, apprende un altro espediente. Un ranger può utilizzare questi espedienti per un numero di volte al giorno pari alla metà del suo livello da ranger + il suo modificatore di Saggezza. Gli espedienti sono in genere azioni veloci, ma talvolta azioni di movimento o gratuite che modificano un'azione standard, di solito un'azione di attacco. Una volta che un espediente viene scelto, non può essere appreso nuovamente. Un ranger non può scegliere un singolo espediente più di una volta. *Privilegio di classe sostituito:* incantesimi. Gli schermagliatori non ottengono alcun incantesimo o capacità magica, non hanno un livello dell'incantatore e non possono utilizzare oggetti ad attivazione o completamento di incantesimo. Quella che segue è una lista degli espedienti del cacciatore e dei loro effetti.

Attaccali (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione veloce. Il suo compagno animale effettua un attacco in mischia contro una creatura adiacente. Il compagno animale deve essere in grado di vedere e udire il ranger per effettuare questo attacco.

Attacco carico d'odio (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita quando effettua un attacco contro uno dei suoi nemici prescelti. Quando lo utilizza, il ranger raddoppia la portata di minaccia della sua arma per questo attacco. Questa non si somma ad altre capacità che incrementano la portata di minaccia di un'arma.

Attacco di supporto (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita quando colpisce una creatura con un attacco. Il prossimo alleato che effettua un attacco contro la creatura bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del ranger ottiene bonus di circostanza +2 a quel tiro per colpire.

Attacco disorientante (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita prima di effettuare un attacco. Se l'attacco va a segno, il bersaglio subisce penalità –2 a tutti i tiri per colpire per 1 round.

Attacco intralciante (Str): Il ranger può utilizzare questo attacco come azione gratuita quando effettua un attacco. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è intralciato per 1 round.

Attacco invalidante (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita quando colpisce

Francesco Palazzari (order #2831428)

con un attacco. La velocità terrestre del bersaglio è ridotta alla metà per 1d4 round.

Balzo del cervo (Str): Come azione gratuita, il ranger può effettuare un salto in corsa senza muoversi di 3 metri prima del salto.

Caduta felina (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione immediata quando precipita per 6 metri o più, ignorando i primi 6 metri di caduta quando si calcola il danno che subirebbe dalla caduta. Se il ranger non subisce danni con la caduta, non si ritrova prono.

Colpo frastornante (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita prima di effettuare un attacco in mischia. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è scosso per 1d4 round.

Colpo rovesciato (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione gratuita subito prima di effettuare un attacco in mischia. Se l'attacco va a segno, può effettuare una manovra di sbilanciare gratuita contro il bersaglio.

Colpo vendicativo (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione immediata quando un nemico a lui adiacente colpisce un alleato con un attacco in mischia o a distanza. Il ranger può effettuare un singolo attacco in mischia con il bonus di attacco base più alto contro la creatura che ha attaccato l'alleato.

Consiglio del ranger (Str): Come azione veloce, il ranger può conferire a tutti gli alleati entro 9 metri che siano entro la visuale e che possano udirlo bonus +2 alle prove di abilità su una singola abilità a sua scelta. Il ranger deve avere almeno un grado nell'abilità scelta. Questo bonus dura per 1 round.

Esperto delle abilità (Str): Come azione gratuita, il ranger può effettuare due volte una qualsiasi prova di abilità e scegliere il risultato migliore. Deve avere almeno 1 grado nell'abilità per usare questo espediente.

Guarigione veloce (Str): Come azione veloce, il ranger può effettuare una prova di Guarire per somministrare il pronto soccorso ad un personaggio morente adiacente. In alternativa, il ranger può somministrare una pozione ad un personaggio privo di sensi come azione di movimento.

Mimica prodigiosa (Str): Come azione standard, un ranger può comunicare con una singola creatura come se utilizzasse l'incantesimo *linguaggi* per 10 minuti. Visto che la comunicazione è lenta e priva di inganno, il ranger subisce penalità –4 alle prove di Diplomazia e Raggirare nei confronti della creatura con cui sta comunicando utilizzando questo espediente.

Nuotare rapido (Str): Il ranger può nuotare a velocità piena come azione di movimento senza penalità.

Passo del camaleonte (Str): Il ranger può muoversi al doppio della sua velocità come azione di movimento. Il ranger non subisce alcune penalità alle prove di Furtività per il movimento durante questa azione. Questo movimento provoca attacchi di opportunità normalmente.

Posizione difensiva dell'arco (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione veloce. Fino all'inizio del suo prossimo turno, i suoi attacchi a distanza non provocano attacchi di opportunità.

Rialzarsi rapido (Str): Il ranger può spendere un'azione di movimento per rialzarsi senza provocare attacchi di opportunità.

Scalare rapido (Str): Il ranger può scalare a velocità piena come azione di movimento senza penalità.

Seconda possibilità (Str): Quando manca con un attacco in mischia, il ranger può rieffettuare l'attacco con penalità –5. Utilizzare questa capacità è un'azione immediata.

Sensi prodigiosi (Str): Come azione immediata, il ranger ottiene bonus cognitivo +10 alle prove di Percezione per 1 round.

Sostenere compagno (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione immediata quando il suo compagno viene colpito da un attacco o una manovra in combattimento. La CA e la DMC del compagno aumentano di +4 ai fini di quell'attacco. Se l'attacco colpisce comunque, il compagno animale subisce soltanto la metà del danno (se presente). Il compagno animale deve essere in grado di vedere e udire il ranger per beneficiare di questo espediente.

Spostamento a sorpresa (Str): Il ranger può spostarsi di 1,5 metri come azione veloce. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità e non è considerato come un passo di 1,5 metri.

Tallonare (Str): Il ranger può utilizzare questo espediente come azione immediata quando il suo compagno animale si muove. Quando quest'ultimo si sposta, il quadretto da cui parte non si considera minacciato da qualsiasi avversario che può vedere, ed inoltre i nemici visibili non hanno attacchi di opportunità contro di lui quando si muove da quel quadretto. Il compagno deve terminare il movimento in un quadretto adiacente al ranger. Il compagno animale deve essere in grado di vedere e udire il ranger per beneficiare di questo movimento.

Tiro ingannevole (Str): Come azione standard, il ranger può effettuare un attacco a distanza che ignora l'occultamento (ma non l'occultamento totale), la copertura leggera e la copertura parziale.

Signore delle bestie

Alcuni ranger, in particolare quelli delle terre selvagge o che sono cresciuti con gli animali, hanno con quest'ultimi dei legami insolitamente forti. Unici tra i

Francesco Palazzari (order #2831428)

ranger, possono legarsi a più di un animale di qualsiasi tipo, creando un branco di creature selvagge ma leali, una sorta di peculiare famiglia. Un signore delle bestie ha i privilegi di classe seguenti.

Abilità di classe: Le abilità di classe di un signore delle bestie sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (Sag), Percezione (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag). Queste sostituiscono le abilità standard del ranger.

Compagno animale (Str): Un signore delle bestie genera un profondo legame con un compagno animale. Questa capacità funziona come la capacità compagno animale del druido ma il livello da druido effettivo del ranger è pari al suo livello da ranger –3. Il ranger ottiene bonus +2 alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali effettuate con il suo compagno animale. A differenza di un normale ranger, la scelta del compagno animale di un signore delle bestie non si limita ad un sottoinsieme di tutte le possibili scelte di compagno animale: infatti un signore delle bestie può scegliere liberamente tra tutte le varianti di compagno animale, proprio come un druido.

Il signore delle bestie può avere anche più di un compagno animale, ma deve dividere il suo effettivo livello da druido tra i suoi compagni per determinare le capacità di ognuno di essi. Ad esempio, un signore delle bestie con livello effettivo da druido pari a 4 può avere un compagno animale di 4° livello, due compagni di 2° livello o un compagno di 1° livello ed uno di 3° livello. Ogni volta che il livello effettivo da druido di un signore delle bestie aumenta, egli deve decidere come distribuire l'incremento tra i propri compagni animali (compresa l'opzione di aggiungere un nuovo compagno di 1° livello). Una volta che un livello effettivo da druido viene assegnato ad uno specifico compagno, non può essere ridistribuito finché tale compagno resta al servizio del ranger (questi deve abbandonare un compagno o attendere che muoia per assegnare i suoi livelli ad un altro compagno). La capacità del compagno animale condividere incantesimi non conferisce al ranger la capacità di lanciare un singolo incantesimo che influenzi tutti i suoi compagni animali. *Privilegio di classe sostituito:* legame del cacciatore.

Legame empatico migliorato (Sop): Il signore delle bestie ottiene un legame empatico con tutti i suoi compagni animali. Questo funziona come un legame empatico con un famiglio, ma il signore delle bestie può anche vedere attraverso gli occhi di un compagno come azione veloce, mantenere tale collegamento per quanto tempo desidera (finché il compagno si trova entro 1,6 km) e terminarlo come azione gratuita. Il signore delle bestie può vedere solo attraverso gli occhi di un compagno per volta ed è accecato mentre mantiene questo collegamento. *Privilegio di classe sostituito:* talento stile di combattimento di 6° livello.

Legame profondo (Str): Al 12° livello, il signore delle bestie rafforza il suo legame con il compagno animale. Il suo livello effettivo da druido per il proprio compagno animale è ora pari al suo livello da ranger: può immediatamente assegnare questi livelli addizionali ai suoi compagni come reputa opportuno. *Privilegio di classe sostituito*: mimetismo.

Signore dei cavalli

I ranger delle pianure utilizzano cavalli o altre bestie cavalcabili per cacciare nelle proprie terre, creando una sorta di legame mistico con le loro cavalcature. I signori dei cavalli sono combattenti a cavallo senza pari, invidiati persino dai cavalieri più abili. Sebbene siano chiamati "signori dei cavalli" come definizione comune, questi ranger non scelgono solo cavalli come loro compagni animali: qualsiasi creatura che il ranger possa cavalcare è compresa in tali capacità. Un signore dei cavalli ha i privilegi di classe seguenti.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello, un signore dei cavalli deve scegliere combattimento in sella*.

Legame con la cavalcatura (Str): Al 4° livello, il signore dei cavalli crea un legame con un animale che può utilizzare come cavalcatura, che diventa il suo compagno animale. Un ranger Medio può scegliere un cammello o un cavallo. Un ranger Piccolo può scegliere un pony o un lupo, ma anche un cinghiale o un cane se è almeno di 7° livello. Questa capacità funziona come la capacità compagno animale del druido ma il livello da druido effettivo del signore dei cavalli è pari al suo livello da ranger –3. Il signore dei cavalli ottiene bonus +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare con la sua cavalcatura compagno animale. *Privilegio di classe sostituito*: legame del cacciatore.

Legame profondo (Str): Al 12° livello, il signore dei cavalli rafforza il suo legame con il compagno animale. Il livello effettivo da druido del signore dei cavalli per il proprio compagno animale è ora pari al suo livello da ranger: il signore dei cavalli può immediatamente assegnare questi livelli addizionali ai suoi compagni come reputa opportuno. *Privilegio di classe sostituito*: mimetismo.

Legame spirituale (Sop): Al 17° livello, il signore dei cavalli può conferire al suo compagno animale punti ferita temporanei pari al proprio livello da ranger una volta al giorno. Mentre questi punti ferita temporanei sono attivi, quando la sua cavalcatura si trova entro 9 metri da lui, il signore dei cavalli può scegliere di condividere il danno subito da essa come se stesse utilizzando l'incantesimo *scudo su altri*. *Privilegio di classe sostituito*: nascondersi in piena vista.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Stregone

Intrisa di potere magico che preme per essere rilasciato, la stregoneria non è tanto uno stile di vita, quanto una benedizione... o per alcuni una maledizione. Per certi stregoni, questa discendenza arcana si manifesta attraverso sistemi oscuri ed accuratamente controllati che lo assistono nei tentativi di manipolare gli altri o nel perseguire nobili scopi. Per altri, essa rappresenta lo scatenarsi primordiale ed esplosivo di un potere a loro superiore. Descritte di seguito ci sono alcune nuove stirpi che rappresentano le misteriose origini delle capacità dello stregone.

I nuovi incantesimi descritti nel Capitolo 5 sono qui contrassegnati da un asterisco (*).

Acquatica

La famiglia dello stregone trova traccia del suo retaggio nelle profondità oceaniche, che si tratti dei rampolli di imperi sottomarini originati da tribù nomadi del mare o della progenie di striscianti infiltrati simili a pesci in sperduti villaggi costieri. L'aria del mare scivola sulle loro labbra, richiamando al loro servizio le acque e tutti coloro che le popolano.

Abilità di classe: Nuotare.

Incantesimi bonus: *spinta idraulica** (3°), *risucchio** (5°), *sfera acquea** (7°), *geyser** (9°), *controllare acqua* (11°), *forma ferina IV* (13°), *evoca mostri VII* (15°), *manto del mare** (17°), *onda del mondo** (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Nuotare), Addestramento nel Combattimento Difensivo, Atletico, Incantesimi Silenziosi, Mescere Pozioni, Mobilità, Robustezza, Schivare.

Magia della stirpe: Ogni volta che viene lanciato un incantesimo del tipo acqua, il livello effettivo dell'incantatore aumenta di uno e le creature evocate con velocità di nuotare o del sottotipo acqua o acquatico ottengono bonus morale +1 ai tiri per colpire e ai danni.

Poteri della stirpe: Gli stregoni acquatici subiscono dei cambiamenti, fisici e mistici, mentre sviluppano i loro poteri.

Tocco disidratante (Mag): A partire dal 1° livello, come azione standard si può effettuare un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni non letali +1 danno ogni due livelli da stregone posseduti e rende infermo il bersaglio per 1 round. Melme, vegetali e creature con il sottotipo acqua o acquatico subiscono invece danni letali. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Adattamento acquatico (Str): Al 3° livello, si ottiene una velocità di nuotare pari a 9 metri. Al 9° livello, si ottiene la capacità speciale anfibio e si sviluppa uno spesso strato cutaneo che conferisce bonus di armatura naturale +1 e resistenza al freddo 5. Sott'acqua si ottiene percezione cieca 9 metri. Al 15° livello, si ottiene una velocità di nuotare pari a 18 metri e percezione cieca 18 metri in acqua.

Telepatia acquatica (Sop): Quando si raggiunge il 9° livello, si ottiene telepatia (30 metri) e si può comunicare con le creature con una velocità di nuotare o del tipo acqua o acquatico senza tener conto della loro Intelligenza. Si può lanciare un incantesimo *suggestione* su queste creature un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Carisma. Questa capacità è telepatica e non richiede componenti sonore o visive. Al 15° livello, una volta al giorno si può invocare telepaticamente o richiedere un servigio ad una creatura acquatica, d'acqua o nuotatrice come se si lanciasse l'incantesimo *alleato planare superiore* o *esigere*.

Risvegliare le profondità (Mag): Al 15° livello, si può sollevare l'acqua come per *controllare acqua*, anche se non è presente. Quest'acqua generata è stazionaria e non fluisce al di fuori dell'area in cui viene creata: dura 1 round per livello da stregone e poi scompare. Al 20° livello, le dimensioni dell'effetto sono raddoppiate. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Abitatore delle profondità (Str): Al 20° livello, si ottiene percezione cieca 18 metri e il corpo dello stregone si ricopre di sottili scaglie scivolose che conferiscono RD 10/perforante, resistenza al freddo 20 e *libertà di movimento* continua. Sott'acqua, si ottiene eludere e vista cieca 36 metri e si è immuni al danno da pressione delle acque profonde.

Boreale

Discendenti dagli abitanti delle terre avvolte costantemente nella morsa del ghiaccio e della neve, gli stregoni boreali annoverano tra i propri antenati creature come giganti, troll e spiriti del gelo. Le loro energie primordiali e selvagge fluiscono attraverso le generazioni per temprarli con il gelido vento polare, le aurore crepitanti e la notte del lungo inverno.

Abilità di classe: Sopravvivenza.

Incantesimi bonus: *ingrandire persone* (3°), *ira* (5°), *aura elementale** (solo freddo) (7°), *muro di ghiaccio* (9°), *cono di freddo* (11°), *trasformazione arcana* (13°), *forma di gigante I* (15°), *raggio polare* (17°), *sciame di meteore* (infligge danno da freddo) (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Intimidire), Attacco Poderoso, Colpo Arcano, Competenza nelle Armi Esotiche, Duro a Morire, Incantesimi Potenziati, Robustezza.

Magia della stirpe: Quando si lancia un incantesimo col descrittore freddo, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Poteri della stirpe: Il legame con gli inverni primordiali conferisce una padronanza della magia del freddo ed una ferocia difficile da eguagliare e resistervi.

Acciaio freddo (Mag): Al 1° livello, si può toccare un'arma o fino a 50 munizioni come azione standard, conferendogli la capacità *gelida* per un numero di round pari alla metà del proprio livello da stregone (minimo 1). Al 9° livello, si può conferire la capacità *esplosione di ghiaccio*, ma la durata del potere è dimezzata. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Viandante dei ghiacci (Str): Al 3° livello, si ottiene resistenza al freddo 5 e ci si può muovere attraverso neve e superfici ghiacciate senza penalità e senza lasciare tracce. Al 9° livello, si ottiene resistenza al freddo 10 e si possono scalare superfici ghiacciate come se si fosse sotto gli effetti di *movimenti del ragno*.

Manto di neve (Sop): Al 9° livello, si ignorano le penalità di occultamento e Percezione tra neve, ghiaccio, nebbia naturali o magici, ed in condizioni atmosferiche simili. Inoltre, ci si può circondare di un manto di neve turbinante per un numero di round al giorno pari al proprio livello da stregone. Questo potere agisce e infligge danno come uno *scudo di fuoco* (*scudo gelido*) che non emana luce. Conferisce una probabilità di essere mancati dagli attacchi del 20% e un bonus alle prove di Furtività pari alla metà del proprio livello da stregone in zone innevate o ghiacciate. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 9° livello, due al 17° e tre al 20°.

Tormenta (Mag): Al 15° livello, si può creare una violenta tempesta di neve centrata su se stessi. Questo potere funziona come *controllare venti*, ma in più l'intera area (senza comprendere l' "occhio" al centro della tempesta) è influenzata da tempesta di nevischio e tutti i presenti nella zona sono esposti a freddo estremo (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 469). Si può utilizzare questa capacità 1 volta al giorno.

Figlio degli Antichi Inverni (Sop): Si ottiene il sottotipo freddo e si diviene immuni alla fatica e all'esaurimento. Inoltre, si ottiene immunità agli attacchi furtivi e ai colpi critici. Questo potere rende vulnerabili al fuoco.

Ombra

Gli spiriti del piano delle ombre a volte vagano nel mondo della luce, e spiriti come questi entrarono in contatto con gli antenati di questi stregoni tempo fa, svelando i misteri delle ombre alla loro stirpe. Questi stregoni sono spesso cupi e riservati, preferendo celarsi ai margini delle cerchie sociali e pensare solo a se stessi, sviluppando un alone di mistero e maestà che rappresenta il loro essere.

Abilità di classe: Furtività.

Incantesimi bonus: *raggio di indebolimento* (3°), *scurovisione* (5°), *oscurità profonda* (7°), *ombra di una evocazione* (9°), *ombra di una invocazione* (11°), *camminare nelle ombre* (13°), *parola del potere, accecare* (15°), *ombra di una invocazione superiore* (17°), *ombre* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Furtività), Acrobatico, Arma Accurata, Combattere alla Cieca, Estrazione Rapida, Furtivo, Incantesimi Silenziosi, Schivare.

Magia della stirpe: Quando viene lanciato un incantesimo col descrittore oscurità o della sottoscuola ombra, si ottiene un bonus di circostanza alle prove di Furtività pari al livello dell'incantesimo per 1d4 round.

Poteri della stirpe: L'oscuro retaggio di questi stregoni permea la loro padronanza magica con l'essenza dell'ombra.

Colpo d'ombra (Mag): Al 1° livello, si può effettuare un attacco di contatto in mischia come azione standard che infligge 1d4 danni non letali +1 danno ogni due livelli da stregone. Inoltre, il bersaglio è abbagliato per 1 minuto. Le creature con visione crepuscolare o scurovisione non vengono abbagliate da questa capacità. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Occhio notturno (Str): Al 3° livello, si ottiene scurovisione 9 metri. Al 9° livello, si ottiene scurovisione 18 metri. Se si ha già scurovisione, il suo raggio d'azione è incrementato di questi valori.

Pozzo d'ombra (Mag): Al 9° livello, si può utilizzare Furtività anche se si è osservati e senza copertura o occultamento, finché ci si trova entro 3 metri da un'ombra che non sia la propria. Inoltre, quando si è in un'area di buio o di luce scarsa, come azione standard si può scegliere di scambiare la posizione con un alleato consenziente entro 18 metri, che a sua volta deve trovarsi in una zona di buio o di luce scarsa. Al 13° livello, si può invece scambiare le posizioni di due alleati consenzienti, ognuno dei quali deve trovarsi entro 18 metri dallo stregone. A meno che non sia diversamente specificato, questo spostamento è identico all'incantesimo *porta dimensionale*. Si può utilizzare questa capacità per scambiare posizioni una volta al giorno al 9° livello ed una volta in più al giorno al 17° e 20° livello.

Oscurità avvolgente (Mag): Quando si raggiunge il 15° livello, si può creare un'area di *oscurità profonda* in cui si è in grado di vedere senza alcuna penalità. Tutte le creature eccetto lo stregone vengono intrappolate dentro questa oscurità a meno che non si avvalgano di *libertà di movimento* o effetti simili. Si può utilizzare questa capacità 1 volta al giorno.

Maestro delle ombre (Sop): Una volta raggiunto il 20° livello, si può vedere perfettamente al buio naturale o magico. Quando si utilizzano gli incantesimi *ombra di una evocazione* o *ombra di una invocazione*, le proprie creazioni risultano il 20% più reali e qualsiasi creatura generata ottiene i benefici del talento Aumentare Evocazione.

Francesco Palazzari (order #2881428)



PROTEAN

Nelle vene di questi stregoni scorre il mutevole disordine del caos primordiale, l'essenza grezza della libera creazione. La loro mente e il loro spirito traboccano del costante desiderio di libertà, anche se hanno difficoltà a portare a termine un incarico se ce n'è un altro, nuovo ed entusiasmante, che cattura la loro attenzione.

Abilità di classe: Conoscenze (piani).

Incantesimi bonus: *scudo entropico* (3°), *sfocatura* (5°), *forma gassosa* (7°), *confusione* (9°), *creazione maggiore* (11°), *disintegrazione* (13°), *metamorfosi superiore* (15°), *metamorfosi suprema* (17°), *trasformazione* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Artigianato [qualsiasi]), Addestramento nel Combattimento Difensivo, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Ingranditi, Manovre Agili, Robustezza, Tempra Possente, Tempra Possente Migliorata.

Magia della stirpe: La magia creatrice e manipolatrice di questi stregoni è difficile da contrastare. La CD per dissolvere gli incantesimi di trasmutazione ed evocazione da loro lanciati aumenta di +4.

Poteri della stirpe: L'ancestrale immersione nel caos primordiale da parte di questi stregoni genera le loro doti magiche curiosamente distorte.

Protoplasma (Mag): Al 1° livello, si può creare una sfera di protoplasma entropico e lanciarla contro bersagli entro 9 metri. Questo protoplasma funziona come una borsa dell'impedimento che infligge 1 danno da acido per round alle creature da esso intrappolate. Il protoplasma si dissolve entro 1d3 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenze del protean (Str): Al 3° livello, si ottiene resistenza all'acido 5 e bonus +2 ai tiri salvezza contro metamorfosi, pietrificazione, ed incantesimi o effetti di trasmutazione. Al 9° livello, si ottiene resistenza all'acido 10 e il bonus ai tiri salvezza aumenta a +4.

Squarcio della realtà (Mag): Al 9° livello, ci si può circondare di un'aura mobile di realtà distorta del raggio di 9 metri. Questa distorsione è simile a *nebbia solida* ma non fornisce occultamento o blocca la linea di visuale. Il proprio movimento non viene rallentato da

Francesco Palazzari (order #2831428)

quest'aura. Gli attacchi dall'esterno dell'aura hanno una probabilità di mancare del 20% contro bersagli che si trovino al suo interno. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da stregone, anche se questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Lacerazione spaziale (Mag): Al 15° livello, una volta al giorno, si possono disfare le fibre della realtà e attraversarle mentre si ricompongono. Questo potere funziona come *porta dimensionale*, ma crea anche una massa di *tentacoli neri* centrati sulla propria posizione precedente. Entrambi questi effetti utilizzano il proprio livello da stregone come livello dell'incantatore. Al 20° livello, si può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Avatar del caos (Str): Al 20° livello, si viene pervasi dall'essenza pura del caos. Si ottiene immunità all'acido, alla pietrificazione e alla metamorfosi e bonus +2 alle CD dei tiri salvezza e alle prove per superare la resistenza agli incantesimi delle creature con il sottotipo legale.

Serpentiforme

La stirpe di questi stregoni presenta tracce delle antiche razze serpente che regnavano agli albori del mondo: i loro antenati erano probabilmente i servitori prescelti consacrati dai propri signori rettili e ricompensati con la loro fredda astuzia e subdola manipolazione. Sebbene l'inganno ed un fascino magnetico rappresentino una loro dote ereditaria, potrebbero combattere per la verità nonostante il proprio retaggio.

Abilità di classe: Diplomazia.

Incantesimi bonus: *ipnosi* (3°), *ritarda veleno* (5°), *evoca mostri III* (solo rettili) (7°), *veleno* (9°), *blocca mostri* (11°), *suggestione di massa* (13°), *evoca mostri VII* (solo rettili) (15°), *danza irresistibile* (17°), *dominare mostri* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Raggirare), Furtivo, Incantare in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Ingannevole, Manolesta, Persuasivo, Riflessi in Combattimento.

Magia della stirpe: I poteri di compulsione di questi stregoni possono influenzare anche le creature bestiali. Quando viene lanciato un incantesimo di influenza mentale o legato al linguaggio, questo influenza gli animali, le bestie magiche e gli umanoidi mostruosi come se fossero umanoidi in grado di comprendere il loro linguaggio.

Poteri della stirpe: L'ingannevole e al contempo ipnotico sangue che fluisce in questi stregoni conferisce alla loro magia una grazia sinuosa ed ammaliante.

Zanna del serpente (Str): Al 1° livello, ci si può far spuntare delle zanne come azione gratuita. Queste si considerano armi naturali che causano 1d4 danni più il proprio modificatore di Forza (1d3 se si è di taglia Piccola) più veleno (Morso: ferimento; *tiro salvezza* Temp CD 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Costituzione; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1 danno a Cos; *cura* 1 TS). Al 5° livello, queste zanne sono considerate armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno ed il danno del veleno aumenta a 1d2 a Cos. Al 7° livello, il proprio veleno richiede 2 tiri salvezza riusciti per essere neutralizzato. All'11° livello, il danno del proprio veleno aumenta a 1d4 a Cos. Si possono utilizzare le zanne per un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Amico dei serpenti (Str): Al 3° livello, si può utilizzare *parlare con gli animali* a volontà con i rettili (comprese varie forme di dinosauri, lucertole, ed altre creature a sangue freddo) e si ottiene un famiglio vipera utilizzando il proprio livello da stregone –2 come livello effettivo da mago.

Pelle di serpente (Str): Al 9° livello, si ottiene bonus di armatura naturale +1, bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro veleno e bonus +2 alle prove di Artista della Fuga. Quando si raggiunge il 13° e il 17° livello, questi bonus aumentano di +1.

Covo di vipere (Mag): Al 15° livello, si può evocare una moltitudine di serpenti brulicanti. Questo potere funziona come una *piaga strisciante*, ma il veleno dei serpenti infligge danno a Cos e qualsiasi creatura eccetto lo stregone che condivide uno spazio con essi è intralciata. Si può utilizzare questa capacità 1 volta al giorno.

Anima a scaglie (Sop): Al 20° livello, si ottiene il sottotipo mutaforma e si può assumere la forma di un umanoide rettile (come per *alterare se stesso*) o di un serpente di taglia da Minuta a Enorme (come per *forma ferina III*) a volontà. Quando si è trasformati, si mantiene la capacità di parlare e la capacità di utilizzare componenti somatiche per gli incantesimi. Inoltre, si diviene immuni al veleno e alla paralisi. Si può utilizzare zanna del serpente a volontà e si può scegliere di infliggere danno a qualsiasi punteggio di caratteristica.

Sognatrice

La famiglia dello stregone è una prolifica stirpe di sognatori, che non sognano come i comuni mortali ma come coloro che hanno attraversato e sono entrati in contatto con il soprannaturale regno onirico e i più remoti recessi della notte. Non è chiaro se si tratti di un dono o una maledizione, ma le visioni che hanno sul passato e sul futuro li portano inevitabilmente ad una vita avventurosa.

Abilità di classe: Intuizione.

Incantesimi bonus: *sonno* (3°), *presagio* (5°), *sonno profondo* (7°), *divinazione* (9°), *sogno* (11°), *camminare nelle om-*

Francesco Palazzari (order #2831428)

bre (13°), *visione* (15°), *momento di prescienza* (17°), *proiezione astrale* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Intuizione), Allerta, Combattere alla Cieca, Fintare Migliorato, Incantesimi Intensificati, Ingannevole, Maestria in Combattimento, Persuasivo.

Magia della stirpe: Quando viene scelta una singola creatura come bersaglio di un incantesimo, si ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantesimo (minimo +1) per 1 round alla propria CA e ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo o attacco effettuato dalla creatura.

Poteri della stirpe: Questi stregoni si muovono nel mondo onirico per influenzare le menti e i destini di coloro che li circondano.

Ninna nanna (Mag): Al 1° livello, si può utilizzare *ninna nanna* come capacità magica per un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma. Questo effetto dura per 1 minuto e non richiede concentrazione. La penalità ai tiri salvezza contro effetti di sonno aumenta a –4.

Premonizione di combattimento (Sop): La propria conoscenza del futuro conferisce un vantaggio in combattimento. Al 3° livello ed ogni 4 livelli successivi, si ottiene bonus cognitivo +1 alle prove di iniziativa.

Manipolatore di sogni (Mag): Al 9° livello, si può manipolare l'essenza onirica degli altri, scandagliando o alterando il loro subconscio. Questo potere consente di modificare i ricordi del bersaglio come se si lanciasse l'incantesimo *modificare memoria* o di fare domande come se si lanciasse *parlare con i morti* su un cadavere. Un tiro salvezza su Volontà riuscito nega l'effetto. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma, ed ulteriori modificatori come per l'incantesimo *incubo*. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 9° livello, due volte al giorno al 17° livello e tre volte al 20° livello.

Occhio di Somnus (Mag): Al 15° livello, si può proiettare la propria coscienza come se si lanciasse *occhio arcano*. Inoltre, in qualsiasi momento si può rendere l'*occhio arcano* visibile. L'occhio non può più essere mosso, ma agisce come un *simbolo di sonno* per chi lo vede. Si può utilizzare questo potere una volta al giorno.

Solipsismo (Str): Al 20° livello, ci si può spostare nel mondo onirico, scomparendo dal mondo reale. Si può divenire incorporei per 1 minuto per livello da stregone. Si ottiene il sottotipo incorporeo e si subisce solo la metà del danno da attacchi magici corporei (non si subisce danni da armi e oggetti non magici). I propri incantesimi infliggono solo la metà del danno alle creature corporee, ma incantesimi e capacità che non infliggono danno funzionano normalmente. La durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

SOTTERRANEA

I rumori riecheggianti della caverna ed il tremore e lo stridio degli spiriti primordiali nelle profondità terrestri vibrano nell'anima di questi stregoni e tra tutti i membri della loro stirpe. Sono probabilmente lenti, solidi e saldi sulle proprie opinioni, più inclini alla contemplazione che a vagabondare.

Abilità di classe: Conoscenze (dungeon).

Incantesimi bonus: *scavo rapido** (3°), *scurovisione* (5°), *sabbie mobili** (7°), *pelle di pietra* (9°), *rocce aguzze* (11°), *pietre parlanti* (13°), *respingere metallo o pietra* (15°), *terremoto* (17°), *rocce cozzanti** (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Percezione), Allerta, Combattere alla Cieca, Forgiare Anelli, Furtivo, Incantesimi Immobili, Passo Acrobatico, Passo Leggero.

Magia della stirpe: Quando lo stregone e il bersaglio del suo incantesimo si trovano sottoterra, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo aumenta di 1.

Poteri della stirpe: Il potere delle rocce viventi risiede in questi stregoni e il legame con la forza della pietra si affina e si potenzia man mano che il loro potere cresce.

Tremore (Mag): Al 1° livello, come azione standard, si può far tremare la terra ai piedi di una singola creatura entro 9 metri, che funziona come una manovra di sbilanciare utilizzando il proprio livello da stregone più il proprio modificatore di Carisma al posto del BMC. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Veggente delle rocce (Sop): Al 3° livello, si ottiene il tratto esperto minatore come un nano: se si è già un nano, il bonus aumenta a +4. Al 9° livello, si ottiene percezione tellurica 9 metri. Al 15° livello, si può vedere attraverso gli oggetti solidi come se si utilizzasse un *anello della visione a raggi X* per un numero di round al giorno pari al proprio livello da stregone. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Frammento cristallino (Mag): Al 9° livello, si può toccare un'arma di metallo o pietra (o fino a 50 munizioni) come azione standard, conferendole per 1 minuto la capacità *anatema* contro qualsiasi creatura del sottotipo terra, le melme o i costrutti fatti di metallo o pietra. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 9° livello, due al 17° e tre al 20°.

Scorrere sulla terra (Str): Al 15° livello, si può attraversare qualsiasi terreno naturale o pietra facilmente quanto un pesce che nuota nell'acqua, con una velocità di scavare pari alla metà della propria normale velocità. Non si lascia traccia del proprio passaggio. Si può utilizzare questa capacità per 1 minuto per livello da stregone

Francesco Palazzari (order #2831428)

ogni giorno. La durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

Forza della pietra (Sop): Al 20° livello, la propria pelle diviene dura come la roccia, conferendo RD 10/adamantio e rendendo immuni alla pietrificazione. Non si subiscono penalità se ci si sposta in spazi stretti e si è immuni alle manovre lottare, riposizionare, sbilanciare, spingere, trascinare e altri effetti di manovre di spostamento finché ci si trova in piedi sul terreno.

STELLARE

Questi stregoni provengono da una stirpe di astronomi ed esploratori che hanno studiato a fondo l'oscurità oltre le stelle. Entrando a contatto con il vuoto, sono a loro volta stati toccati da esso, e la loro mente, il loro spirito ed il loro corpo anelano a colmare l'abisso tra i mondi.

Abilità di classe: Conoscenze (natura).

Incantesimi bonus: *servitore inosservato* (3°), *polvere luccicante* (5°), *intermittenza* (7°), *invocare tempesta di fulmini* (9°; infligge danni da fuoco, danno incrementato all'esterno di notte), *volo giornaliero* (11°), *repulsione* (13°), *inversione della gravità* (15°), *occhi indagatori superiore* (17°), *sciame di meteore* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Percezione), Combattere alla Cieca, Controincantesimo Migliorato, Creare Verghe, Incantesimi Rapidi, Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare, Volontà di Ferro, Volontà di Ferro Migliorata.

Magia della stirpe: Quando viene lanciato un incantesimo di invocazione, i bersagli che falliscono il tiro salvezza sono abbagliati da minuscoli bagliori stellari scintillanti per 1 round per livello dell'incantesimo.

Poteri della stirpe: La visione da astronomo ed il legame che questi stregoni hanno con i cieli focalizzano e potenziano le loro doti magiche.

Minuscole meteore (Mag): Al 1° livello, come azione standard si può evocare una pioggia di minuscole meteore che si riversano lungo una colonna larga 1,5 metri ed alta 9, con un raggio di 9 metri. Le meteore infliggono 1d4 danni da fuoco +1 danno ogni due livelli da stregone. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi nega questo danno. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Viandante del vuoto (Str): Al 3° livello, si ottiene visione crepuscolare e resistenza a freddo e fuoco 5. Al 9° livello, non si ha più bisogno di respirare, come se si indossasse una *collana dell'adattamento*.

Aurora boreale (Mag): Al 9° livello, si può creare una barriera di colori sfavillanti. Questo potere funziona come un *muro di fuoco* ma infligge danni da freddo e non irradia calore. Tuttavia, un lato della barriera a propria scelta ammalia le creature entro 3 metri, fino ad un massimo di 2 DV di creature per livello da stregone. Un tiro salvezza riuscito su Volontà nega questo effetto di ammaliamento. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da stregone. Questi round non devono essere necessariamente consecutivi.

Varcare l'abisso (Mag): Al 15° livello, il proprio livello dell'incantatore viene incrementato di 3 quando vengono lanciati incantesimi della sottoscuola teletrasporto. Inoltre, una volta al giorno si può teletrasportare una singola creatura entro 9 metri nel vuoto dello spazio se questa fallisce un tiro salvezza su Volontà. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. Per tornare, il bersaglio può effettuare un nuovo tiro salvezza come azione di round completo ogni round. Mentre è intrappolato nel vuoto senz'aria, il bersaglio subisce 6d6 danni da freddo per round e deve trattenere il respiro o inizia a soffocare.

Figlio delle stelle (Str): Al 20° livello, si ottiene immunità al freddo e alla cecità e si può vedere perfettamente nel buio naturale o magico. Inoltre, si ottiene guarigione rapida 1 quando si è all'esterno di notte.

TEMPESTOSA

Questi stregoni fanno risalire il proprio retaggio ai furiosi e orgogliosi spiriti della tempesta e del cielo e fulmini viventi vibrano nelle loro vene.

Abilità di classe: Conoscenze (natura).

Incantesimi bonus: *stretta folgorante* (3°), *folata di vento* (5°), *fulmine* (7°), *grido* (9°), *volo giornaliero* (11°), *catena di fulmini* (13°), *controllare tempo atmosferico* (15°), *turbine* (17°), *tempesta di vendetta* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Volare), Incantesimi Ingranditi, Mira Letale, Posizione Velata, Schivare, Tempra Possente, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Magia della stirpe: Quando viene lanciato un incantesimo col descrittore elettricità o sonoro, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Poteri della stirpe: La padronanza della tempesta che hanno questi stregoni si riflette nell'eccezionale tripudio di poteri da loro manifestati.

Bastone del tuono (Mag): Al 1° livello, si può toccare un'arma come azione standard, conferendole la capacità *folgorante* per un numero di round pari alla metà del proprio livello da stregone (minimo 1). Al 9° livello, si può conferirle la capacità *esplosione folgorante*, ma la durata del potere è dimezzata. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Figlio della tempesta (Str): Al 3° livello, si ottiene resistenza all'elettricità 5 e resistenza al suono 5 e si considerano gli effetti del vento come fossero una categoria meno intensi. Al 9° livello, si considerano gli effetti del vento come fossero due categorie meno intensi e si ottiene percezione cieca 18 metri contro occultamento derivante da nebbia, foschia o effetti atmosferici naturali o magici.

Folgore (Mag): Al 9° livello, si può comandare ad una scarica di elettricità di colpire dall'alto in un cilindro del raggio di 1,5 metri e alto 18 metri. La folgore infligge 1d6 danni per livello da stregone: metà di questo danno è da elettricità e l'altra metà danno sonoro. Un tiro salvezza su Riflessi (CD 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma) riuscito dimezza questo danno. Le creature che falliscono i tiri salvezza sono assordate per 1 round. Al 9° livello, si può utilizzare questa capacità una volta al giorno, due volte al 17° livello e tre al 20°. Questo potere ha un raggio d'azione di 36 metri.

Cavalcare il fulmine (Mag): Al 15° livello, come azione di round completo, si può diventare un fulmine vivente e muoversi in linea retta fino a 10 volte la propria velocità. Non si provocano attacchi di opportunità quando ci si sposta in questo modo. Le creature o gli oggetti sul proprio percorso sono influenzati come se venissero colpiti dal proprio potere folgore. Le creature non bloccano il movimento dello stregone ma le barriere sì, a meno che non vengano ridotte a 0 punti ferita. Si può utilizzare questo potere una volta al giorno per un numero di round pari al proprio livello da stregone.

Signore della tempesta (Str): Al 20° livello, si è una cosa sola con la tempesta. Si ottiene immunità all'assordamento, allo stordimento e agli effetti del vento e vista cieca 36 metri contro occultamento derivante da nebbia, foschia o effetti atmosferici naturali o magici. Una volta al giorno, quando si viene attaccati da un effetto di elettricità o sonoro, si può rinunciare al proprio tiro salvezza ed assorbire le energie dell'attacco, curandosi di 1 danno ogni 3 danni che l'attacco normalmente causerebbe.

VERDEGGIANTE

I progenitori di questi stregoni si sono impregnati dell'essenza pura dei vegetali, imprimendola nel proprio corpo e trasmettendola al proprio seme, conferendo così loro un innato legame con la natura.

Abilità di classe: Conoscenze (natura).

Incantesimi bonus: *intralciare* (3°), *pelle coriacea* (5°), *parlare con i vegetali* (7°), *comandare vegetali* (9°), *muro di spine* (11°), *trasporto vegetale* (13°), *forma di vegetale III* (15°), *animare vegetali* (17°), *cumulo strisciante* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [natura]), Agile, Creare Bastoni, Incantesimi Estesi, Passo Acrobatico, Passo Leggero, Resistenza Fisica, Robustezza.

Magia della stirpe: Quando viene lanciato un incantesimo con raggio d'azione personale, la pelle dello stregone si indurisce, conferendogli un bonus di armatura naturale pari al livello dell'incantesimo per 1d4 round. Questo bonus non si somma con altri bonus di armatura naturale che si potrebbero avere.

Poteri della stirpe: L'energia degli esseri viventi permea ogni aspetto della magia di questi stregoni quando attingono potere dalla natura e le sue energie vitali fluiscono in loro.

Liana avvolgente (Mag): Al 1° livello, come azione standard, si può creare una liana animata lunga 4,5 metri che si genera dalla propria mano. Questa liana dura 1 round e può essere utilizzata per effettuare una singola azione di disarmare, rubare, o manovra di sbilanciare, utilizzando il proprio livello da stregone più il proprio modificatore di Carisma anziché il normale BMC. Si può utilizzare questo potere un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Fotosintesi (Str): Al 3° livello, ci si nutre dell'essenza pura della natura. Il bisogno di mangiare e dormire si affievolisce come se si portasse un *anello del sostentamento*, e si ottiene bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro veleno ed effetti di sonno. Al 9° livello, questi bonus aumentano a +4.

Morfismo di massa (Mag): Al 9° livello, come azione di round completo, si può modificare la taglia e la condizione delle piante, come se si lanciasse *crescita vegetale* o *rimpicciolire vegetali*. In alternativa, si può trasformare una creatura non vegetale consenziente per livello da stregone (nessuna delle quali deve trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra) come per *forma arborea*. Si possono trasformare creature come se si lanciasse *forma di vegetale I* al 15° livello, o *forma di vegetale II* al 20°. Utilizzando questo potere si possono trasformare le creature non vegetali una volta al giorno.

Radicarsi (Str): Al 15° livello, come azione di movimento, ci si può radicare nel terreno. La propria velocità si riduce a 1,5 metri, ma si ottiene bonus armatura naturale +4 e bonus +10 alla Difesa da Manovra in Combattimento contro le manovre oltrepassare, riposizionare, sbilanciare e spingere. Si ottiene anche percezione tellurica 9 metri e guarigione rapida 1. Si può utilizzare questo potere per un numero di minuti al giorno pari al proprio livello da stregone. La durata non deve essere necessariamente consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

Guida degli alberi (Sop): Al 20° livello, il proprio retaggio naturale si manifesta totalmente. Si ottiene bonus di armatura naturale +4. Inoltre, si ottiene immunità a paralisi, veleno, metamorfosi, sonno e stordimento. Infine si ottiene percezione tellurica 9 metri anche quando non si è radicati.

Francesco Palazzari (order #2831428)



3 Talenti

Francesco Palazzari (order #2831428)



"Mi hanno scheggiato la spada!" gridò Valeros. Il suo secondo fendente staccò la testa del gargoyle producendo un suono simile a quello di una campana caduta sul pavimento.

"Ti scheggeranno la pelle, se non ti muovi", rispose Seoni. Indietreggiando su per gli scalini, lanciò un fulmine blu di elettricità rovente contro i loro nemici, colpendoli contemporaneamente con schegge di pietra. Anziché ritirarsi, i gargoyle scoppiarono a ridere, gettandosi sui loro compagni caduti e facendoli a pezzi. Continuando a combattere, Valeros e Seoni indietreggiarono arrampicandosi verso la strana luce verde.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Talenti

Un talento rappresenta un particolare trucco o una capacità acquisita da un personaggio tramite l'addestramento, la fortuna, oppure alla nascita. I talenti forniscono ai personaggi capacità che mancano agli altri, e nella situazione giusta, li avvantaggiano. Mentre alcuni interagiscono specificamente con la razza o la classe di un PG, la maggior parte può essere selezionata da chiunque ne soddisfi i prerequisiti. I talenti in questo manuale si sommano a quelli del *Manuale di Gioco*, incluso talenti di combattimento e talenti di metamagia. Inoltre, questo capitolo introduce anche i talenti di squadra, che funzionano solo quando due personaggi con lo stesso talento lavorano insieme.

Tipi di Talenti

Molti di questi talenti sono generali, quindi non ci sono regole speciali che li gestiscono come gruppo. Tuttavia alcuni talenti sono associati ad una determinata categoria che coinvolge regole particolari. Questa categoria è segnata dopo il nome del talento. In questo capitolo è possibile trovare i seguenti tipi di talenti.

Talenti di Combattimento

Ogni talento indicato come talento di combattimento può essere selezionato come talento bonus dai guerrieri. Si noti che i talenti così designati sono comunque accessibili ai personaggi di altre classi, a patto che vengano soddisfatti tutti i prerequisiti.

Talenti di Metamagia

I talenti di metamagia permettono agli incantatori di modificare e cambiare i loro incantesimi, fornendo loro nuovi poteri ed effetti. Di solito questi incantesimi usano uno slot incantesimo più alto del normale. Per le regole complete su come applicare i talenti di metamagia agli incantesimi, vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco, 117*.

Talenti di Squadra

I talenti di squadra forniscono grandi vantaggi, ma funzionano solo quando si verificano circostanze specifiche. In molti casi, questi talenti richiedono un alleato anch'egli in possesso del talento e che sia accuratamente posizionato sul campo di battaglia. Se le condizioni stabilite non sono rispettate, i talenti di squadra non danno alcun bonus. Notare che gli alleati che sono svenuti, paralizzati, storditi o che comunque non possono agire normalmente non contano ai fini di questi talenti.

Descrizioni dei Talenti

I talenti sono riassunti nella Tabella 3–1 nelle pagine successive. Si noti che i prerequisiti e i benefici di questi talenti nella tabella sono stati abbreviati per una più facile consultazione. Maggiori dettagli vengono dati nella descrizione dei talenti.

Quello che segue è il formato utilizzato per la descrizione dei talenti.

Nome del talento: Il nome del talento indica anche a quale sottocategoria, se presente, il talento appartiene, ed è seguito da una breve descrizione dei suoi effetti.

Prerequisito: Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un numero minimo di gradi in una o più abilità o qualsiasi altra cosa necessaria per poter acquisire questo talento. Questa sezione è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

Beneficio: Cosa permette di fare il talento al personaggio. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione.

Normale: In cosa è limitato o impossibilitato un personaggio che non possiede questo talento. Se il mancato possesso di questo talento non implica particolari svantaggi, questa sezione è assente.

Speciale: Elementi aggiuntivi riguardanti il talento.

Accuratezza Elfica (Combattimento)

Prerequisito: Elfo.

Beneficio: Nel caso si manchi un bersaglio a causa dell'occultamento con un attacco a distanza effettuato con un arco lungo o un arco corto (inclusi gli archi compositi), è possibile tirare di nuovo la probabilità di fallimento per vedere se il bersaglio è stato effettivamente colpito.

Aiutare Rapido (Combattimento)

Con un fendente veloce ma innocuo, si può aiutare l'attacco di un alleato.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: È possibile usare l'azione aiutare un altro come azione veloce, fornendo all'alleato bonus +1 al suo prossimo attacco o alla sua CA.

Normale: Aiutare un altro è un'azione standard.

Al Riparo (Squadra)

Gli alleati aiutano il personaggio ad evitare certi attacchi.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato dotato di questo talento e ad entrambi è richiesto un tiro salvezza su Riflessi contro un incantesimo o un effetto è possibile scegliere di usare il risultato del proprio tiro di dado oppure quello dell'alleato (si applica comunque il proprio modificatore). Se si usa il risultato dell'alleato, nel round successivo si è proni (oppure barcollanti, nel caso si fosse già proni oppure non si possa cadere proni). Inoltre, si riceve bonus di copertura +2 alla CA contro gli attacchi

Francesco Palazzari (order #2831428)

a distanza finché il proprio alleato sta brandendo uno scudo.

Amico dei Parassiti

Legame particolare con le creature che strisciano, zampettano e pungono.

Prerequisito: Privilegio di classe empatia selvatica.

Beneficio: Gli incantesimi e le capacità speciali che influenzano gli animali hanno effetto anche sui parassiti (che comunque vengono influenzati normalmente dagli incantesimi che hanno effetto sui parassiti). È possibile usare empatia selvatica per influenzare i parassiti con la stessa facilità con cui si influenzano gli animali.

Ancora un Passo (Combattimento)

È possibile accorciare ripetutamente la distanza quando i nemici cercano di allontanarsi, senza influenzare il proprio normale movimento.

Prerequisiti: Des 13, Inseguire.

Beneficio: Quando si usa il talento Inseguire per seguire un nemico adiacente è possibile muoversi fino a 3 metri. È comunque possibile compiere un passo di 1,5 metri durante il proprio prossimo turno, e qualsiasi movimento fatto usando questo talento non sottrae alcuna distanza dal proprio movimento durante il prossimo turno.

Normale: Usando Inseguire è possibile compiere solo un passo di 1,5 metri per seguire un avversario.

Anima di Ferro

Si è particolarmente resistenti alla magia.

Prerequisiti: Nano, tratto razziale resistenza.

Beneficio: Si riceve bonus razziale +4 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche. Questo sostituisce il normale bonus del tratto razziale dei nani resistenza.

Normale: Normalmente i nani ricevono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche.

Artigli Arcani (Combattimento)

Le armi magiche non servono a niente in confronto alla propria innata ferocia bestiale.

Prerequisiti: For 15, armi naturali, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Le armi naturali sono considerate magiche e d'argento al fine di superare la riduzione del danno.

Artigli Squartanti (Combattimento)

Gli attacchi con gli artigli infliggono ai nemici danni maggiori.

Prerequisiti: For 13, attacco naturale con due artigli, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Se si colpisce una creatura con due attacchi di artigli nello stesso turno, il secondo attacco di artiglio infligge +1d6 danni. Questi sono danni di precisione e non vengono moltiplicati in caso di colpo critico. È possibile usare questo talento una volta per round.

Aspetto della Bestia

Che sia a causa della magia o di una maledizione nel proprio sangue, una parte di sé è più bestia che uomo.

Prerequisito: Privilegio di classe forma selvatica, vedi Speciale.

Beneficio: La propria natura bestiale si manifesta in uno dei seguenti modi. Si sceglie il tipo di manifestazione quando si sceglie il talento; in seguito non è più possibile cambiarlo.

Sensi della notte (Str): Se la propria razza di base ha una vista normale, si ottiene visione crepuscolare. Se la propria razza di base è dotata di visione crepuscolare, si ottiene scurovisione entro 9 metri. Se la propria razza di base è dotata di scurovisione, il raggio della scurovisione aumenta di 9 metri.

Artigli della bestia (Str): Al personaggio cresce un paio di artigli da bestia. Questi artigli sono attacchi primari che infliggono 1d4 danni (1d3 se è di taglia Piccola).

Balzo del predatore (Str): Si può eseguire un salto con la rincorsa senza bisogno di correre per 3 metri prima di saltare.

Istinto selvaggio (Str): Si ottiene bonus +2 alle prove di iniziativa e bonus +2 alle prove di Sopravvivenza.

Speciale: Un personaggio che ha contratto la licantropia può selezionare questo talento senza bisogno di soddisfarne i prerequisiti. Un ranger che seleziona lo stile di combattimento con le armi naturali può selezionare questo talento senza bisogno di soddisfarne i prerequisiti (anche se non seleziona Aspetto della Bestia come talento bonus).

Aspetto Infantile

La propria somiglianza con un bambino umano porta gli altri a fidarsi di sé, forse più di quanto dovrebbero.

Prerequisiti: Car 13, halfling.

Beneficio: Si può prendere 10 alle prove di Raggirare effettuate per convincere gli altri che si sta dicendo la verità, almeno finché la propria storia fa sembrare innocenti. Si ottiene bonus +2 alle prove di Camuffare effettuate per sembrare un bambino umano e, in questo caso, si ignorano le penalità alle prove dovute al fatto di camuffarsi in una razza diversa ed in una differente categoria di età.

Assalto Frastornante (Combattimento)

Permette di frastornare i nemici con attacchi terribili.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Si può scegliere di subire penalità –5 a tutti gli attacchi in mischia e alle prove di manovra in combattimento per poter frastornare gli avversari che si colpiscono con gli attacchi in mischia per 1 round, oltre ad infliggono

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 3-1: Talenti

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Accuratezza Elfica*	Elfo	Con un arco si ritira la probabilità di mancare per occultamento
Aiutare Rapido *	Int 13, Maestria in Combattimento, BAB +6	Si tenta di aiutare un altro come azione veloce
Amico dei Parassiti	Privilegio di classe empatia selvatica	Gli incantesimi influenzano i parassiti come se fossero animali
Ancora un Passo*	Des 13, Inseguire	Ci si muove fino a 3 metri come azione immediata
Inseguire e Colpire*	Ancora un Passo, BAB +6	Si segue e si attacca una creatura adiacente come azione immediata
Anima di Ferro	Nano, tratto razziale resistenza	Bonus razziale +4 ai TS contro incantesimi e capacità magiche
Artigli Arcani	For 15, armi naturali, BAB +6	Le armi naturali sono considerate magiche e d'argento
Artigli Squartanti*	For 13, attacco naturale con 2 artigli, BAB +6	+1d6 danni extra se entrambi gli artigli colpiscono
Aspetto della Bestia	Privilegio di classe forma selvatica	Si ottiene una tra quattro doti bestiali
Aspetto Infantile	Car 13, halfling	+2 alle prove di Camuffare per sembrare un bambino umano, si può prendere 10 alle prove di Raggirare
Assalto Frastornante*	For 13, Attacco Poderoso, BAB +11	Si scambia bonus di attacco in mischia per frastornare gli avversari
Assalto Respingente*	For 15, Attacco Poderoso, BAB +1	Si spinge un nemico con le armi a due mani
Assalto Sanguinario*	For 13, Attacco Poderoso, BAB +6	Si scambia bonus di attacco in mischia con danno da sanguinamento
Assalto Stordente *	For 13, Attacco Poderoso, BAB +16	Si rinuncia a bonus di attacco in mischia per stordire gli avversari
Attraversare*	Oltrepassare Migliorato, BAB +1	Oltrepassare come azione gratuita durante una carica
Basso Profilo*	Des 13, taglia Piccola o inferiore	Bonus di schivare +1 alla CA contro attacchi a distanza
Ben Preparato	Halfling	Si trova quello che serve tra la propria roba
Bere a Garganella	Cos 18, Privilegio di classe *ki* ubriaco	Bere come azione veloce
Bombe Extra	Privilegio di classe bombe	Si lanciano due bombe addizionali al giorno
Calcio Distruttivo*	Cos 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, BAB +8	Si abbattono o spingono i nemici con attacchi senz'armi
Canto delle Pietre	Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, nano	Benefici ad esibizione bardica sotto terra e contro creature di terra
Canto Silvano	Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, elfo o mezzelfo	Si ottengono benefici all'esibizione bardica nella foresta e contro i folletti
Cantore di Guerra	Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, mezzorco o orco	Si ottengono benefici all'esibizione bardica sui campi di battaglia e contro gli orchi
Cavallerizzo *	Cavalcare 9 gradi, Combattere in Sella	Si passano automaticamente prove semplici di Cavalcare
Cavallerizzo da Guerra *	Cavalcare 14 gradi, Cavallerizzo	Attacco completo se la cavalcatura si muove fino alla sua velocità
Chiusura con Scudo*	Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con due Armi, Maestria negli Scudi, BAB +11	Dopo un colpo critico permette un attacco con lo scudo gratuito
Colpire fra le Ombre*	BAB +1	Si infliggono danni di precisione a bersagli con occultamento
Colpo della Cockatrice*	Collera della Medusa, BAB +14	Un colpo critico pietrifica il bersaglio
Colpo di Addio*	Tirare in Movimento, BAB +6	Si compie un attacco a distanza durante una ritirata
Colpo Disarmante*	Int 13, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, BAB +9	In caso di critico, si può disarmare l'avversario
Colpo Perfetto*	Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, BAB +8	Si tira due volte per i colpi senz'armi e si sceglie il tiro migliore
Colpo Respingente*	Spingere Migliorato, BAB +9	In caso di critico si può spingere l'avversario
Colpo Riposizionante*	Riposizionare Migliorato, BAB +9	In caso di critico si può riposizionare l'avversario
Colpo Sbilanciante*	Sbilanciare Migliorato, BAB +9	In caso di critico si può sbilanciare l'avversario
Colpo Spezzante *	Spezzare Migliorato, BAB +9	In caso di critico si può spezzare l'arma dell'avversario
Combattente di Pattuglia*	Mobilità, Riflessi in Combattimento, BAB +5	Aumenta l'area minacciata per gli attacchi di opportunità
Combattere alla Cieca Migliorato*	Percezione 10 gradi, Combattere alla Cieca	Ignora la probabilità di mancare il bersaglio per occultamento inferiore a quello totale
Combattere alla Cieca Superiore*	Percezione 15 gradi, Combattere alla Cieca Migliorato	L'occultamento totale è considerato occultamento normale
Combattere Ancora	Cos 13; mezzorco, nano o orco	Si ottengono punti ferita temporanei quando ridotti a 0
Concedere Copertura*	Scudo Focalizzato, BAB +6	Con difesa totale concede copertura a un alleato

Francesco Palazzari (order #2831428)

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Condividere Incantesimi	Sapienza Magica 10 gradi, vedi talento	Gli incantesimi influenzano l'incantatore e la creatura ad esso
Migliorato		collegata
Condividere Percezioni	Sag 13, mezzelfo	Fornisce alle creature amichevoli bonus +2 a Percezione
Cosmopolita	—	Si leggono e parlano due linguaggi aggiuntivi
Creazione Cooperativa	1 grado in una abilità di Artigianato, un talento di creazione oggetto	Bonus +2 alle prove di Artigianato o Sapienza Magica lavorando insieme
Critico Menomante*	Critico Focalizzato, BAB +13	In caso di critico, la velocità del bersaglio è dimezzata
Difesa Prescelta	Privilegio di classe nemico prescelto	Bonus a DMC e CA se attaccati da nemico prescelto
Dote Arcana	Car 10; elfo, mezzelfo o gnomo	Si lancia un incantesimo di livello o come capacità magica 3/g
Dote da Ladro Extra	Privilegio di classe dote da ladro	Concede una dote da ladro addizionale
Elemento Focalizzato	—	Bonus +1 alla CD dei tiri salvezza per un tipo di energia
Elemento Focalizzato Superiore	Elemento Focalizzato	Bonus +1 alla CD dei tiri salvezza per un tipo di energia
Eredità Razziale	Umano	Si è influenzati come si fosse sia umani che di un'altra razza
Esibizione Durevole	Privilegio di classe esibizione bardica	L'esibizione bardica permane per 2 round dopo che si è fermata
Esperto Minatore Migliorato	Sag 13, nano, tratto razziale esperto minatore	Bonus +4 a Percezione per notare strane opere in muratura
Percezione della Pietra	Esperto Minatore Migliorato, Percezione 10 gradi	Si ottiene percezione tellurica entro 3 metri
Esplosione Arcana	Incantatore arcano, incantatore di 10° livello	Si sacrifica un incantesimo per ottenere un attacco con raggio
Fattura Extra	Privilegio di classe fattura	Si ottiene una fattura addizionale
Frantumare*	Attacco Poderoso, mezzorco	Quando si rompe un oggetto si ignorano 5 punti di durezza
Furia Focalizzata*	For 13, Attacco Poderoso, BAB +1	Non fa subire la penalità di Attacco Poderoso nel primo attacco di ogni round
Massacro Terrificante*	For 15, Attacco Poderoso, Furia Focalizzata, BAB +11	Quando si abbatte un nemico si ha una prova di Intimidire gratuita
Furia Vitale	Cos 15, privilegio di classe ira	Bonus +2 a Cos in ira; l'ira continua anche se si sviene
Gnomo Ingannatore	Car 13, gnomo, tratto razziale magia gnomesca	Uso di *mano magica* e *prestidigitazione* una volta al giorno
Grande Esperienza	Elfo, gnomo o nano; + di 100 anni	Bonus +2 a tutte le prove di Conoscenza e Professione
Guardia del Corpo*	Riflessi in Combattimento	Si usa un attacco di opportunità per aggiungere bonus alla CA di un alleato adiacente
Frapporsi*	Guardia del Corpo	Si subisce il danno di un attacco riuscito su un alleato adiacente
Guarire Rapidamente	Cos 13, Duro a Morire, Resistenza Fisica	Quando si guarisce si ottengono punti ferita addizionali
Halfling Fortunato	Halfling	Si può tirare un tiro salvezza per un alleato una volta al giorno
Incantesimi Aggiuntivi	Incantatore di 1° livello, vedere talento	1 o 2 incantesimi in più alla lista degli incantesimi conosciuti
Incantesimo Perfetto	Sapienza Magica 15 gradi, almeno 3 talenti di metamagia	Si applicano talenti di metamagia ad un incantesimo senza penalità, fino al 9° livello
Incantesimo Preferito	Sapienza Magica 5 gradi, Incantesimi Intensificati	Lancio spontaneo di uno specifico incantesimo
Inosservato	Des 13, taglia Piccola o inferiore	Prove di Furtività contro avversari impreparati nel primo round di combattimento
Lancio *Ki**	Colpo Senz'Armi Migliorato, Sbilanciare Migliorato	Con un attacco sbilanciare si lancia un nemico in uno spazio adiacente
Lancio *Ki* Migliorato*	Spingere Migliorato, Lancio *Ki*	Si lancia un nemico in uno spazio occupato come per spingere
Maestria negli Incantesimi Minore	Capacità di lanciare incantesimi di 4° livello	Si lancia un incantesimo di 1° livello come capacità magica 2/giorno
Maestria negli Incantesimi Maggiore	Maestria negli Incantesimi Minore, capacità di lanciare incantesimi di 9° livello	Si lanciano incantesimi di 5° livello o inferiore come capacità magica 2/giorno
Maestro Alchimista	Artigianato (alchimia) 5 gradi	+2 alle prove di Artigianato (alchimia) e si creano più velocemente oggetti alchemici e veleni
Maestro Ravvicinato*	Arma Specializzata con un'arma a distanza	Attaccare con un'arma a distanza non provoca attacchi di opportunità
Movimenti Agili	Passo Acrobatico, Passo Leggero, elfo	Ci si muove a velocità normale su terreno difficile
Occhio di Falco	Sag 13, tratto razziale sensi acuti	Si ignora fino a –5 per la distanza nelle prove di Percezione visiva

Francesco Palazzari (order #2831428)

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Olfatto Acuto	Sag 13, mezzorco o orco	Si ottiene la capacità speciale fiuto
Fiutare Paura	Olfatto Acuto, mezzorco o orco	+4 alle prove di Percezione per individuare creature spaventate
Ottimo Bevitore	Cos 13, monaco di 11° livello, privilegio di classe *ki* ubriaco	Si ottengono 2 *ki* temporanei da *ki* ubriaco
Padronanza delle Balestre*	Des 15, Ricarica Rapida, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato	Si carica una balestra come azione gratuita e si esegue un attacco completo
Parare Incantesimo	Sapienza Magica 15 gradi, Controincantesimo Migliorato	Riflette un incantesimo contrastato contro il suo incantatore
Passare per Umano	Halfling, mezzelfo o mezzorco	+10 alle prove di Camuffare per sembrare umani
Passo del Ragno	Acrobazia 6 gradi, Scalare 6 gradi, monaco di 6° livello	Si cammina su pareti o soffitti per metà della distanza di caduta lenta
Passo delle Nuvole	Passo del Ragno, monaco di 12° livello	*Camminare nell'aria* per metà della distanza di caduta lenta
Passo Laterale*	Des 13, Mobilità, Schivare	Passo di 1,5 metri se nemico manca il bersaglio
Passo Laterale Migliorato*	Des 15, Passo Laterale	Passo laterale senza il passo di 1,5 metri del turno successivo
Pelle di Ferro	Cos 13; mezzorco, nano o orco	Bonus +1 di armatura naturale alla CA
Potere d'Ira Extra	Privilegio di classe potere d'ira	Si ottiene un potere d'ira addizionale
Proteggere Alleato*	Competenza negli Scudi	Fornisce bonus di scudo ad un alleato adiacente
Pugno Elementale*	Cos 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, BAB +8	Infligge 1d6 danni da energia con un colpo senz'armi
Recupero Eroico	Duro a Morire, Resistenza Fisica, TS base Tempra +4	Una volta al giorno, si ottiene un nuovo tiro salvezza contro condizioni dannose che richiedono un tiro salvezza su Tempra
Ricerca del Divinatore	Incantesimi Focalizzati (divinazione)	Bonus +2 alle prove di LI delle divinazioni
Richiamo del Convocatore	Privilegio di classe eidolon	Bonus all'eidolon convocato
Riposizionare Migliorato*	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus +2 ai tentativi di riposizionare, no attacchi di opportunità
Riposizionare Superiore*	Riposizionare Migliorato, BAB +6	I nemici riposizionati provocano attacchi di opportunità
Rissa*	Maestria in Combattimento	Si fiancheggia un avversario se almeno 2 alleati sono adiacenti
Unirsi*	Rissa, BAB +6	Aiutare un altro come azione di movimento con 2 alleati adiacenti
Rivelazione Extra	Privilegio di classe rivelazione	Si ottiene una rivelazione addizionale
Rubare Migliorato*	Maestria in Combattimento	Bonus +2 ai tentativi di rubare, no attacchi di opportunità
Rubare Superiore*	Rubare Migliorato, BAB +6	I nemici non notano il furto fino alla fine del combattimento
Schernire	Car 13, taglia Piccola o inferiore	Si demoralizzano gli avversari con Raggirare anziché Intimidire
Scivolata Beffarda*	Manovre Agili, taglia Piccola o inferiore	Gli attaccanti che falliscono afferrare cadono proni
Scoperta Extra	Privilegio di classe scoperta	SI ottiene una scoperta addizionale
Scudo Arcano	Incantatore arcano, incantatore di 10° liv	Si sacrifica un incantesimo per bonus di deviazione a CA
Scudo Contro Proiettili*	Des 13, Scudo Focalizzato	Si devia con lo scudo un attacco a distanza per round
Scudo Contro Raggi*	Des 15, Scudo Contro Proiettili, Spezzaincantesimi	Si devia con lo scudo un attacco di contatto a distanza per round
Scudo di Fendenti*	For 13, Attacco Poderoso, BAB +1	Si riducono i danni con le armi a due mani per bonus di scudo +4
Scudo in Sella*	Combattere in Sella, Scudo Focalizzato	Si applica il bonus di scudo alla CA della cavalcatura
Scudo Specializzato*	Scudo Focalizzato, guerriero di 4° livello	Bonus +2 alla CA contro i critici con un tipo di scudo
Scudo Specializzato Superiore*	Scudo Focalizzato Superiore, Scudo Specializzato, guerriero di 12° livello	Bonus +2 alla CA contro i critici; nega un critico una volta al giorno
Seconda Possibilità*	Maestria in Combattimento, BAB +6	Si rinuncia agli attacchi successivi per ritirare il primo attacco fallito
Seconda Possibilità Migliorato*	Seconda Possibilità, BAB +11	Si subisce penalità –5 agli attacchi successivi per ritirare un attacco fallito
Sensi Accurati	Tratto razziale sensi acuti	Bonus razziale +4 alle prove di Percezione
Sfida Eroica	Duro a Morire, Resistenza Fisica, TS base Tempra +8	Una volta al giorno, ritarda l'insorgere di condizioni dannose per 1 round
Sgattaiolare*	Mobilità, Schivare, taglia Piccola o inferiore	+4 alle prove di Acrobazia per attraversare nemici più grandi
Sgherro*	Intimidire 1 grado	Quando si infliggono danni non letali, si demoralizza un avversario come azione gratuita
Socievole	Car 13, mezzelfo	Bonus +2 alle prove di Diplomazia di creature amichevoli

Francesco Palazzari (order #2881428)

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Sporco Trucco Migliorato *	Int 13, Maestria in Combattimento	Bonus +2 ai tentativi di sporco trucco, no attacchi di opportunità
Sporco Trucco Superiore*	Sporco Trucco Migliorato, BAB +6	Le penalità di Sporco Trucco durano 1d4 di round
Stomaco di Ferro	Cos 13; mezzorco, nano o orco	+2 ai tiri salvezza contro nausea, infermità e veleni ingeriti
Tattico del Teletrasporto *	Dirompente, Riflessi in Combattimento, Spezzaincantesimi	Le creature che si teletrasportano provocano attacchi di opportunità
Tattico Esperto	Privilegio di classe tattico	Uso della capacità tattico una volta addizionale al giorno
Terricolo	Car 13, gnomo, tratto magia gnomesca	Si parla con gli animali da tana come capacità magica
Tiro Concentrato*	Int 13, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato	Si aggiunge il mod. di Int ai tiri per i danni con archi e balestre
Tiro Dirompente*	Des 13, Tiro Ravvicinato, guerriero di 6° livello	Aumenta la CD degli incantesimi avversari
Tiro Pugnalante*	Tiro Rapido, elfo	Si usano le frecce come attacco in mischia per spingere i nemici
Tocco di Serenità *	Sag 18, Colpo Senz'Armi Migliorato, BAB +8	I nemici colpiti dall'attacco senz'armi non possono attaccare o lanciare incantesimi
Trascinare Migliorato*	Attacco Poderoso	Bonus +2 ai tentativi di trascinare, no attacchi di opportunità
Trascinare Superiore*	Trascinare Migliorato, BAB +6	I nemici trascinati provocano attacchi di opportunità
Trasmutazione Tenace	Incantesimi Focalizzati (trasmutazione)	+2 alla CD per dissolvere le trasmutazioni
Tratti Addizionali	—	Si ottengono due tratti del personaggio addizionali
Versatilità	Umano	Concede una classe preferita addizionale
Vile Uccisione*	Attacco furtivo +5d6	Infligge un colpo di grazia agli avversari accovacciati o storditi
Vista delle Profondità	Scurovisione 18 metri	La scurovisione ha raggio 36 metri
Volto di Pietra	Nano	Bonus +4 a Raggirare per mentire o nascondere intenzioni
Zanna Affilata	Mezzorco	Si ottiene un attacco con il morso

Talenti di Metamagia	Prerequisiti	Beneficio
Incantesimi con Portata	—	Aumenta il raggio di azione dell'incantesimo di una categoria
Incantesimi Concentrati	—	Aumenta la CD del TS per un bersaglio
Incantesimi Debilitanti	—	Frastorna una creatura con incantesimi che infliggono danni
Incantesimi Dirompenti	—	I bersagli dell'incantesimo devono superare una prova di concentrazione per lanciare incantesimi nel round successivo
Incantesimi Durevoli	—	Gli effetti degli incantesimi ad area istantanei durano 1 round
Incantesimi Ectoplasmatici	—	Gli incantesimi influenzano le creature eteree e incorporee
Incantesimi Elementali	—	Infligge danni da energia anziché i normali danni
Incantesimi Frastornanti	—	Frastorna una creatura con incantesimi che infliggono danni
Incantesimi Intensi	—	Aumenta i dadi massimi di danno di 5 livelli
Incantesimi Persistenti	—	Le creature che hanno superato il tiro salvezza contro l'incantesimo devono farlo di nuovo
Incantesimi Pietosi	—	Gli incantesimi infliggono danni non letali anziché letali
Incantesimi Rimbalzanti	—	Ridirige un incantesimo senza effetto sul bersaglio originale
Incantesimi Selettivi	Sapienza Magica 10 gradi	Esclude bersagli dall'effetto di un incantesimo ad area
Incantesimi Tonanti	—	Assorda una creatura con incantesimi che infliggono danni

Talenti di Squadra	Prerequisiti	Beneficio
Al Riparo	—	Si prende il risultato dell'alleato ad un tiro salvezza su Riflessi
Colpo Preciso	Des 13, bonus di attacco base +1	+1d6 danni quando si attacca ai fianchi con un alleato
Difesa Coordinata*	—	Bonus +2 alla DMC
Doppi Opportunisti*	—	Bonus +4 agli attacchi di opportunità
Grande Fiancheggiatore *	Bonus di attacco base +4	Bonus +4 agli attacchi ai fianchi
In Guardia*	—	Si agisce nei round di sorpresa se l'alleato può agire
Incantatore Alleato	Incantatore di 1° livello	Bonus +2 alle prove di livello per superare la RI
Incantatore Protetto	—	Bonus +4 alle prove di concentrazione
Manovre Coordinate*	—	Bonus +2 alle prove di manovre in combattimento
Muro di Scudi*	Competenza negli scudi	Aumenta il bonus di scudo alla CA
Scambiare Posto*	—	Scambia di posto con un alleato adiacente

* Questo è un talento di combattimento e può essere selezionato da un guerriero come talento bonus.

Francesco Palazzari (order #2831428)

gere loro il danno normale. Un tiro salvezza su Tempra riuscito nega l'effetto. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + il proprio bonus di attacco base. Bisogna scegliere di usare questo talento prima di effettuare il tiro per colpire; i suoi effetti durano fino al proprio prossimo turno.

Assalto Respingente (Combattimento)

Un colpo eseguito con un'arma a due mani può spingere indietro un avversario di taglia simile.

Prerequisiti: For 15, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si colpisce una creatura della propria taglia o più piccola con un attacco effettuato con un'arma a due mani e modificato con il talento Attacco Poderoso, si può scegliere di spingere il bersaglio lontano da sé di 1,5 metri anziché infliggere i danni extra di Attacco Poderoso. Se si mette a segno un colpo critico, si può spingere il bersaglio di 3 metri. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità, ed il bersaglio deve terminarlo in uno spazio libero e sicuro. Si sceglie quale effetto applicare dopo aver effettuato il tiro per colpire ma prima di tirare per i danni.

Assalto Sanguinario (Combattimento)

Sacrificando la propria accuratezza è possibile infliggere ferite sanguinanti che guariscono lentamente.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Si può scegliere di subire penalità –5 a tutti gli attacchi in mischia e alle prove di manovre in combattimento per infliggere 1d4 danni da sanguinamento con gli attacchi della propria arma da mischia, in aggiunta ai danni normalmente inflitti dall'arma. Una creatura continua a subire i danni da sanguinamento ad ogni round all'inizio del suo turno. I danni da sanguinamento possono essere fermati con una prova di Guarire con CD 15 o con una cura magica. Il danno da sanguinamento di questo talento non è cumulativo con se stesso. È necessario decidere di usare questo talento prima di effettuare il tiro per colpire, ed il suo effetto dura fino al proprio prossimo turno (tuttavia il sanguinamento dura finché non viene curato, come di norma).

Assalto Stordente (Combattimento)

Colpi poderosi ma imprecisi possono stordire i nemici.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +16.

Beneficio: È possibile scegliere di subire penalità –5 a tutti gli attacchi in mischia e alle prove di manovre in combattimento per stordire i bersagli colpiti con gli attacchi in mischia per 1 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito nega gli effetti. La CD di questo tiro salvezza è 10 + il proprio bonus di attacco base. È necessario scegliere di usare questo talento prima di effettuare il tiro per colpire, ed i suoi effetti durano fino alla fine del proprio turno successivo.

Attraversare (Combattimento)

È possibile oltrepassare i nemici mentre si esegue una carica.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Oltrepassare Migliorato, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si esegue una carica, si può tentare di oltrepassare una creatura che si trova sulla strada della carica come azione gratuita. Se si riesce ad oltrepassare la creatura, è possibile completare la carica. Se il tentativo di oltrepassare non ha successo, la carica finisce nello spazio davanti alla creatura.

Normale: Per caricare un bersaglio è necessario avere la strada libera.

Basso Profilo (Combattimento)

La bassa statura aiuta ad evitare gli attacchi a distanza.

Prerequisiti: Des 13, taglia Piccola o inferiore.

Beneficio: Bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi a distanza. Inoltre, quando gli attacchi a distanza passano attraverso il proprio spazio, non si fornisce copertura leggera.

Ben Preparato

In qualche modo, si ha sempre a portata di mano ciò che serve.

Prerequisito: Halfling.

Beneficio: Una volta al giorno, quando si ha bisogno di un particolare oggetto comune come parte dell'equipaggiamento, è possibile effettuare una prova di Rapidità di Mano con CD 10 più il costo dell'oggetto in mo perché "capiti" di avere con sé quell'oggetto. Ad esempio, avere un piede di porco richiede CD 12, mentre avere un'ampolla di acido richiede CD 20. L'oggetto deve essere facilmente trasportabile, ad esempio, se si è a piedi e si ha solo uno zaino non si può avere un grosso calderone di ferro. Usando questo talento non è possibile avere oggetti magici, né oggetti particolari, come la chiave di una determinata porta. Se si viene privati del proprio equipaggiamento, non si ottengono i benefici di questo talento finché non si ha almeno un giorno per rifornirsi di nuovi oggetti. Questi nuovi oggetti vanno pagati normalmente.

Speciale: A scelta del GM, è possibile decidere di usare l'abilità Sopravvivenza anziché Rapidità di Mano. Questa è una scelta permanente.

Bere a Garganella

Si beve velocemente l'alcol per estrarne *ki*.

Prerequisiti: Cos 18, privilegio di classe *ki* ubriaco.

Beneficio: Bere alcol forte per ottenere punti *ki* temporanei richiede un'azione veloce anziché un'azione standard.

Bombe Extra

In un giorno si possono tirare più bombe.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Prerequisito: Privilegio di classe bombe.
Beneficio: È possibile tirare due bombe in più al giorno.
Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Calcio Distruttivo (Combattimento)

È possibile usare i propri calci per spingere i nemici o per sbilanciarli.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: È necessario dichiarare che si sta usando questo talento prima di eseguire il tiro per colpire (in questo modo, un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Se il tiro per colpire riesce, l'attacco infligge danni normalmente ed inoltre è possibile scegliere di spingere indietro il bersaglio di 1,5 metri oppure di sbilanciarlo. Se si decide di spingere il bersaglio, questi viene allontanato di 1,5 metri. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità, ed il bersaglio deve terminarlo in uno spazio libero e sicuro. Se si decide di sbilanciare il bersaglio, questi riceve un tiro salvezza su Tempra con CD 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio per evitare l'effetto. È possibile tentare un calcio distruttivo una volta al giorno ogni quattro livelli (ma vedi speciale), e non più di una volta per round.

Speciale: Un monaco fantasma famelico riceve Calcio Distruttivo come talento bonus al 1° livello, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Un monaco può tentare un attacco Calcio Distruttivo un numero di volte al giorno pari al suo livello da monaco, più una volta aggiuntiva al giorno ogni quattro livelli di altre classi posseduti.

Canto delle Pietre

Le proprie canzoni si rifanno ai modi e alla terra di origine.

Prerequisiti: Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, nano.

Beneficio: Usando sottoterra la capacità di esibizione bardica con componenti sonore, il raggio o l'area dell'esibizione prescelta sono raddoppiati. Inoltre è possibile influenzare creature sorde se possiedono percezione tellurica e sono entro il nuovo raggio. Inoltre, la CD per il tiro salvezza contro l'esibizione bardica è aumentata di +2 per le creature con il sottotipo terra, indipendentemente da dove questa avviene.

Canto Silvano

Le proprie canzoni parlano dei modi e dei misteri della propria gente.

Prerequisiti: Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, elfo o mezzelfo.

Beneficio: Usando un'esibizione bardica con componente sonora in una foresta, il raggio dell'area dell'esibizione prescelta viene raddoppiato. Inoltre, la CD per i tiri salvezza contro l'esibizione bardica viene aumentato di +2 per le creature del tipo folletto, indipendentemente da dove questa avviene.

Cantore di Guerra

Le proprie canzoni si rifanno ai canti selvaggi e ai costumi brutali del proprio popolo, ispirando chi si ha intorno a raggiungere nuovi di livelli di violenza e ferocia.

Prerequisiti: Car 13, privilegio di classe esibizione bardica, mezzorco o orco.

Beneficio: Usando un'esibizione bardica con componente sonora su un campo di battaglia (un'area dove avviene un combattimento tra una dozzina o più di creature), il raggio o l'area dell'esibizione sono raddoppiate. Inoltre, la CD del tiro salvezza per resistere all'esibizione bardica aumenta di +2 per le creature con il sottotipo orchesco, indipendentemente da dove questa avviene.

Cavallerizzo (Combattimento)

Si controlla una cavalcatura come se fosse una parte di sé.

Prerequisiti: Cavalcare 9 gradi, Combattere in Sella.

Beneficio: Se si indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, non è necessario eseguire prove di Cavalcare per i compiti con CD 15 o meno. Non si subisce penalità –5 per cavalcare a pelo. È possibile eseguire una prova usando Combattere in Sella per negare un colpo sulla propria cavalcatura due volte per round anziché una.

Cavallerizzo da Guerra (Combattimento)

Si è abili nell'attaccare da sopra una cavalcatura in movimento.

Prerequisiti: Cavalcare 14 gradi, Cavallerizzo, Combattere in Sella.

Beneficio: È possibile eseguire un attacco completo se la propria cavalcatura si muove fino alla sua velocità.

Normale: Se la propria cavalcatura si muove di più di 1,5 metri si può compiere solo un'azione di attacco.

Chiusura con Scudo (Combattimento)

Dopo un potente colpo con la propria arma si esegue un colpo opportunistico con lo scudo.

Prerequisiti: Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, Maestria negli Scudi, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico con un'arma da mischia, si può effettuare un attacco con lo scudo contro lo stesso bersaglio come azione gratuita usando lo stesso bonus.

Colpire fra le Ombre (Combattimento)

Si colpiscono accuratamente anche i nemici che non si riescono a vedere chiaramente.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Si possono infliggere danni di precisione, come i danni da attacco furtivo, a bersagli dotati di occultamento (ma non di occultamento totale).

Francesco Palazzari (order #2831428)

Colpo della Cockatrice (Combattimento)

Con un singolo colpo, è possibile tramutare la carne in pietra.

Prerequisiti: Collera della Medusa, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno della Gorgone, bonus di attacco base +14.

Beneficio: Come azione di round completo, è possibile eseguire un singolo colpo senz'armi contro un nemico barcollante, frastornato, impreparato, paralizzato, privo di sensi o stordito. Se l'attacco è un colpo critico, il bersaglio viene pietrificato, a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD di 10 + metà del proprio livello del personaggio + il proprio modificatore di Saggezza. Questo è un effetto soprannaturale di metamorfosi.

Colpo di Addio (Combattimento)

Rende capaci di tirare proiettili contro i propri nemici mentre si avanza o ci si ritira.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, Tirare in Movimento, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Una volta per incontro, mentre si usa l'azione di ritirata, è possibile compiere un singolo attacco a distanza in qualsiasi momento durante il movimento.

Normale: Non è possibile attaccare mentre si usa l'azione di ritirata.

Speciale: A partire dal 6° livello, un ranger con lo stile di combattimento tiro con l'arco può scegliere Colpo di Addio come talento di stile di combattimento.

Colpo Disarmante (Combattimento)

È possibile disarmare i nemici con i colpi critici.

Prerequisiti: Int 13, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia è possibile, oltre ad infliggere i danni normali da critico, disarmare l'avversario. Se il proprio tiro per confermare supera la DMC dell'avversario, è possibile disarmarlo come se si usasse la manovra disarmare. Questo non provoca attacchi di opportunità.

Normale: Per disarmare un avversario è necessario eseguire la manovra disarmare.

Speciale: Si possono applicare solo gli effetti di uno dei seguenti talenti ad uno specifico colpo critico: Colpo Disarmante, Colpo Respingente, Colpo Riposizionante, Colpo Sbilanciante o Colpo Spezzante. Si può scegliere se usare questo talento dopo aver eseguito il tiro per confermare.

Colpo Perfetto (Combattimento)

Quando si usa un'arma da monaco si eseguono attacchi estremamente precisi.

Prerequisiti: Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: È necessario dichiarare che si sta usando questo talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato spreca un tentativo). Per effettuare l'attacco è necessario utilizzare una delle seguenti armi: bastone ferrato, kama, nunchaku, sai e siangham. È possibile effettuare due volte il tiro per colpire e scegliere il risultato più alto. Se uno di questi tiri è una minaccia di critico, l'altro tiro viene usato come tiro per confermare (se sono entrambe minacce la scelta è del giocatore). È possibile tentare un colpo perfetto ogni quattro livelli (ma vedi Speciale), e non più di una volta per round.

Speciale: Un monaco maestro d'armi o un monaco arciere zen riceve Colpo Perfetto come talento bonus al 1° livello, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Un monaco può tentare un attacco con colpo perfetto un numero di volte al giorno pari al suo livello da monaco, più una volta aggiuntiva ogni quattro livelli in altre classi.

Colpo Preciso (Combattimento, Squadra)

Quando un alleato distrae i nemici, si è abili nel colpire dove serve.

Prerequisito: Des 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si attacca ai fianchi una creatura insieme ad un alleato in possesso di questo talento si infliggono +1d6 danni di precisione aggiuntivi con ogni attacco in mischia andato a segno. Questo danno bonus è cumulativo con altre fonti di danno di precisione, come gli attacchi furtivi. Questo danno bonus non viene moltiplicato in caso di colpo critico.

Colpo Respingente (Combattimento)

I colpi critici spingono indietro i nemici.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia è possibile, oltre ad infliggere i normali danni da critico, spingere indietro il proprio avversario. Se il proprio tiro per confermare supera la DMC dell'avversario, è possibile spingerlo indietro come se si usasse la manovra spingere. Se si riesce non c'è bisogno di muoversi insieme all'avversario. Questo non provoca attacchi di opportunità.

Normale: Per spingere un avversario è necessario usare la manovra spingere.

Speciale: Si possono applicare solo gli effetti di uno dei seguenti talenti ad uno specifico colpo critico: Colpo Disarmante, Colpo Respingente, Colpo Riposizionante, Colpo Sbilanciante o Colpo Spezzante. Si può scegliere se usare questo talento dopo aver eseguito il tiro per confermare.

Colpo Riposizionante (Combattimento)

I colpi critici possono spostare il bersaglio dove si desidera.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Riposizionare Migliorato, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Quando si mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia è possibile, oltre ad infliggere i nor-

Francesco Palazzari (order #2831428)

mali danni da critico, spostare l'avversario. Se il proprio tiro per confermare supera la DMC dell'avversario, è possibile spostare l'avversario come per la manovra riposizionare. Questo non provoca attacchi di opportunità.

Normale: Per spostare un avversario è necessario eseguire la manovra riposizionare.

Speciale: Si possono applicare solo gli effetti di uno dei seguenti talenti ad uno specifico colpo critico: Colpo Disarmante, Colpo Respingente, Colpo Riposizionante, Colpo Sbilanciante o Colpo Spezzante. Si può scegliere se usare questo talento dopo aver eseguito il tiro per confermare.

Colpo Sbilanciante (Combattimento)

I colpi critici possono sbilanciare i nemici.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Quando si mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia è possibile, oltre ad infliggere i danni normali da critico, sbilanciare l'avversario. Se il proprio tiro per confermare supera la DMC dell'avversario, è possibile sbilanciare l'avversario come per la manovra sbilanciare. Questo non provoca attacchi da opportunità. Se si viene sbilanciati durante il proprio tentativo di sbilanciare, si può lasciare la propria arma per evitare di essere sbilanciati.

Normale: Per sbilanciare un avversario è necessario eseguire la manovra sbilanciare.

Speciale: Si possono applicare solo gli effetti di uno dei seguenti talenti ad uno specifico colpo critico: Colpo Disarmante, Colpo Respingente, Colpo Riposizionante, Colpo Sbilanciante o Colpo Spezzante. Si può scegliere se usare questo talento dopo aver eseguito il tiro per confermare.

Colpo Spezzante (Combattimento)

I colpi critici possono spezzare le armi degli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +9.

Beneficio: Quando si mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia è possibile, oltre ad infliggere i danni normali da critico, spezzare l'arma dell'avversario. Se il tiro per confermare supera la DMC dell'avversario, è possibile infliggere danni alla sua arma come per la manovra spezzare (tirare separatamente il danno dell'arma). Questo non provoca attacchi di opportunità.

Normale: Per spezzare l'arma di un avversario è necessario eseguire la manovra spezzare.

Speciale: Si possono applicare solo gli effetti di uno dei seguenti talenti ad uno specifico colpo critico: Colpo Disarmante, Colpo Respingente, Colpo Riposizionante, Colpo Sbilanciante o Colpo Spezzante. Si può scegliere se usare questo talento dopo aver eseguito il tiro per confermare.

Combattente di Pattuglia (Combattimento)

Ci si muove attraverso il campo di battaglia affrontando le minacce che insorgono.

Prerequisiti: Mobilità, Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +5.

Beneficio: Come azione di round completo, è possibile pattugliare il combattimento, aumentando la propria area minacciata di 1,5 metri ogni 5 punti del proprio attacco base. Fino alla fine del proprio turno, è possibile eseguire attacchi di opportunità contro gli avversari nell'area minacciata che provocano attacchi di opportunità. Ci si può muovere come parte di questi attacchi, a patto che il movimento totale prima del proprio prossimo turno non superi la propria velocità. I movimenti effettuati provocano normalmente attacchi di opportunità.

Combattere alla Cieca Migliorato (Combattimento)

I sensi acuti guidano contro i nemici nascosti.

Prerequisiti: Percezione 10 gradi, Combattere alla Cieca.

Beneficio: Gli attacchi in mischia ignorano la probabilità di mancare il bersaglio dovuti ad ogni copertura ad eccezione dell'occultamento totale. È comunque possibile tirare nuovamente una percentuale di colpire fallita a causa dell'occultamento totale.

Se si riesce a localizzare un attaccante invisibile o nascosto entro 9 metri, questi non trae alcun vantaggio dal colpire con attacchi a distanza. Di conseguenza, il personaggio non perde i suoi bonus di Destrezza alla CA, e l'attaccante non ottiene il consueto bonus +2 per essere invisibile.

Speciale: Il talento Combattere alla Cieca Migliorato non è di alcuna utilità contro un personaggio soggetto all'incantesimo *intermittenza*.

Combattere alla Cieca Superiore (Combattimento)

I nemici trovano difficile nascondersi.

Prerequisiti: Percezione 15 gradi, Combattere alla Cieca Migliorato.

Beneficio: I propri attacchi in mischia ignorano la probabilità di fallimento per qualsiasi copertura inferiore alla copertura totale. Inoltre si minacciano gli avversari con copertura totale come se avessero copertura normale (20% di probabilità di mancare il bersaglio anziché 50%). Si può tirare di nuovo come di norma un tiro percentuale fallito.

Nel caso si riesca a localizzare un nemico invisibile o nascosto, questo non riceve alcun vantaggio derivato dal colpire con attacchi a distanza. Di conseguenza non si perde il proprio bonus di Destrezza alla CA, e l'attaccante non ottiene il consueto bonus +2 per essere invisibile.

Speciale: Il talento Combattere alla Cieca Superiore non è di alcuna utilità contro un personaggio soggetto all'incantesimo *intermittenza*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Combattere Ancora

È possibile continuare a combattere anche quando si dovrebbe essere morti.

Prerequisiti: Cos 13; mezzorco, nano o orco.

Beneficio: Una volta al giorno è possibile ottenere un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione. È possibile attivare questo talento come azione immediata quando si viene ridotti a 0 punti ferita o meno. Si può usare questo talento per evitare di morire. Questi punti ferita temporanei durano per 1 minuto. Se i propri punti ferita scendono sotto lo 0 a causa della perdita di questi punti ferita temporanei, si diviene privi di sensi e morenti normalmente. Se si ha il tratto razziale ferocia è possibile usarlo una volta persi i punti ferita temporanei dati da questo talento.

Concedere Copertura (Combattimento)

Si è capaci di usare il proprio scudo per proteggere se stessi e i propri alleati.

Prerequisiti: Scudo Focalizzato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando si usa l'azione di difesa totale imbracciando uno scudo leggero, pesante o uno scudo torre, si può conferire un bonus di copertura alla CA contro tutti gli attacchi ad un alleato adiacente che sia della propria taglia o più piccolo. Questo bonus di copertura è pari al bonus di scudo del proprio scudo e dura fino all'inizio del proprio prossimo turno. Lo scudo non conferisce un bonus di copertura ai tiri salvezza su Riflessi.

Condividere Incantesimi Migliorato

È possibile condividere gli incantesimi con quelli con cui si ha una connessione magica.

Prerequisiti: Sapienza Magica 10 gradi, capacità di acquisire una cavalcatura speciale, compagno animale, eidolon o famiglio.

Beneficio: Tutti gli incantesimi non istantanei (ma non le capacità magiche) lanciati su se stessi possono influenzare anche una creatura alla quale si è legati (come una cavalcatura speciale, un compagno animale, un eidolon o un famiglio). La creatura deve essere entro 1,5 metri al momento del lancio per riceverne i benefici. La durata dell'incantesimo viene divisa tra il personaggio e la creatura ad esso legata (ad esempio, un incantesimo con durata 1 ora dura 30 minuti sia per il personaggio che per la creatura ad esso collegata).

Se l'incantesimo o l'effetto ha una durata che non sia istantanea, smette di influenzare la creatura se questa si muove a più di 1,5 metri dal personaggio. Se la creatura torna vicino al personaggio prima che la durata dell'incantesimo si esaurisca non la influenza di nuovo.

È possibile condividere l'incantesimo in questo modo anche se normalmente questo non influenzerebbe creature di quel tipo.

Questo incantesimo si applica solo a cavalcature speciali, compagni animali, eidolon o famigli ottenuti tramite privilegi di classe.

Condividere Percezioni

Permette di dirigere abilmente l'attenzione degli altri.

Prerequisiti: Sag 13, mezzelfo.

Beneficio: Impiegando un'azione di movimento è possibile garantire, a tutte le creature amichevoli entro 9 metri in grado di vedervi e sentirvi, bonus +2 alle prove di Percezione per un numero di round pari al proprio modificatore di Saggezza (minimo 1 round).

Cosmopolita

La vita in città grandi ed esotiche ha permesso un contatto con molte culture, razze e civiltà differenti.

Beneficio: Si possono parlare e leggere due linguaggi aggiuntivi a scelta. Inoltre, si possono scegliere due abilità basate su Intelligenza, Saggezza o Carisma. Queste abilità sono considerate sempre come abilità di classe per il personaggio.

Creazione Cooperativa

La propria assistenza rende più efficiente la creazione di oggetti.

Prerequisiti: 1 grado in un'abilità di Artigianato, un talento di creazione oggetto

Beneficio: Si può aiutare un altro personaggio nella creazione di oggetti magici e comuni. Entrambi i personaggi devono possedere l'abilità di Artigianato o il talento di creazione oggetto adeguato, ma solo uno dei due deve soddisfare i prerequisiti per la creazione dell'oggetto. Si conferisce bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Artigianato o Sapienza Magica inerenti alla realizzazione dell'oggetto. Inoltre, la propria assistenza raddoppia il valore in mo degli oggetti che possono essere creati ogni giorno.

Critico Menomante (Combattimento, Critico)

È possibile menomare un bersaglio e rendere difficoltoso il suo movimento.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico contro un avversario, la sua velocità viene dimezzata per 1 minuto. Un tiro salvezza su Tempra riuscito riduce questa durata a 1d4 di round. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + il proprio bonus di attacco base. Contro creature con più di un tipo di movimento, è necessario scegliere quale movimento influenzare. Una creatura volante colpita da questo attacco deve superare una prova di Volare con CD 10 per rimanere in aria; inoltre, la sua manovrabilità viene ridotta di un grado.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Difesa Coordinata (Combattimento, Squadra)

Si è capaci di cooperare con gli alleati per evitare di essere in lotta, sbilanciati e soggetti ad altre manovre.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato che possiede anch'egli questo talento, si riceve bonus di competenza +2 alla propria DMC. Questo bonus sale a +4 se la creatura che tenta di eseguire la manovra è più grande di entrambi gli alleati.

Difesa Prescelta

Difende dagli attacchi di un nemico prescelto.

Prerequisito: Privilegio di classe nemico prescelto.

Beneficio: Scegliere uno dei propri nemici prescelti. Aggiungere metà del bonus del nemico prescelto alla propria DMC e come bonus di schivare alla CA quando si viene attaccati dal nemico prescelto.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento, lo si applica ad un nuovo nemico prescelto.

Doppi Opportunisti (Combattimento, Squadra)

Si sa come far scontare al nemico una difesa blanda.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato in possesso di questo talento si riceve bonus di circostanza +4 agli attacchi di opportunità contro le creature minacciate da entrambi. I nemici che provocano attacchi di opportunità dall'alleato provocano attacchi di opportunità anche da parte del personaggio fintanto che questo li minaccia (anche se la situazione o una capacità normalmente negherebbe l'attacco di opportunità da parte del personaggio). Questo non permette al personaggio di compiere più di un attacco di opportunità per ogni azione.

Dote Arcana

La magia scorre nel proprio sangue e nelle proprie dita.

Prerequisiti: Car 10; elfo, gnomo o mezzelfo.

Beneficio: Si sceglie un incantesimo di livello 0 dalla lista degli incantesimi da mago/stregone. È possibile lanciare questo incantesimo 3 volte al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore è pari al proprio livello del personaggio. La CD del tiro salvezza è 10 + il proprio modificatore di Carisma.

Dote da Ladro Extra

L'esercizio costante ha reso possibile l'esecuzione di un trucco speciale.

Prerequisito: Privilegio di classe dote da ladro.

Beneficio: Permette di ottenere una nuova dote da ladro. Occorre soddisfare i prerequisiti per questa dote da ladro.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Elemento Focalizzato

Rende più difficile resistere agli incantesimi di un determinato elemento.

Beneficio: Bisogna scegliere un tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Aggiungere +1 alla CD dei tiri salvezza contro incantesimi che infliggono danno del tipo di energia prescelto.

Speciale: Si può scegliere questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento, lo si deve applicare ad un nuovo tipo di energia.

Elemento Focalizzato Superiore

Si sceglie un tipo di energia al quale si è già applicato il talento Elemento Focalizzato. Resistere agli incantesimi di questo tipo di energia è molto difficile.

Prerequisito: Elemento Focalizzato.

Beneficio: Aggiungere +1 alla CD di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi del tipo di energia prescelto. Questo bonus è cumulativo con quello di Elemento Focalizzato.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento lo si deve applicare ad un nuovo tipo di energia a cui è già stato applicato il talento Elemento Focalizzato.

Eredità Razziale

Il sangue di un avo non umano scorre nelle proprie vene.

Prerequisito: Umano.

Beneficio: Scegliere un'altra razza umanoide. Per ogni effetto relativo alla razza si conta sia come umani che come appartenenti alla razza scelta. Ad esempio, se si sceglie nano, si è considerati sia umani che nani allo scopo di scegliere tratti, talenti, influenza degli oggetti magici e così via.

Esibizione Durevole

Gli effetti dell'esibizione bardica perdurano anche dopo che questa è cessata.

Prerequisito: Privilegio di classe esibizione bardica.

Beneficio: I bonus e le penalità dell'esibizione bardica continuano per 2 round dopo la sua cessazione. Perché l'effetto continui, tuttavia, è necessario soddisfare ogni altro requisito, come raggio o condizioni specifiche. Se durante questo tempo si inizia una nuova esibizione bardica, gli effetti dell'esibizione precedente svaniscono all'istante.

Esperto Minatore Migliorato

Capacità prodigiosa di notare opere in muratura

Prerequisiti: Sag 13, nano, tratto razziale esperto minatore.

Beneficio: Si riceve bonus +4 alle prove di Percezione effettuate per notare strane opere in muratura. Questo bonus sostituisce il normale bonus di esperto minatore alle prove di Percezione.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Esplosione Arcana

È possibile convertire un incantesimo in un attacco.

Prerequisiti: Incantatore arcano di 10° livello.

Beneficio: Come azione standard è possibile sacrificare uno slot incantesimo preparato o uno slot incantesimo inutilizzato di 1° livello o superiore e trasformarlo in un raggio che può essere scagliato contro un nemico entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Questo attacco infligge 2d6 danni +1d6 aggiuntivo per livello dell'incantesimo o dello slot incantesimo sacrificato. Gli incantesimi di livello 0 non possono essere sacrificati in questo modo.

Fattura Extra

Si sono appresi i segreti di una nuova fattura

Prerequisito: Privilegio di classe fattura.

Beneficio: Permette di ottenere una nuova fattura. È necessario soddisfare i prerequisiti per questa fattura.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Fiutare Paura

È possibile captare nell'aria l'acre odore della paura.

Prerequisiti: Olfatto Acuto, mezzorco o orco.

Beneficio: Si riceve bonus +4 alle prove di Percezione effettuate per individuare con l'olfatto le creature scosse, spaventate o in preda al panico. Se un soggetto è in preda ad una delle precedenti condizioni o sta tentando di mascherare la propria paura, è possibile sostituire la prova di Percezione con una di Intuizione.

Frantumare (Combattimento)

Si sorpassano gli ostacoli rompendoli.

Prerequisiti: Attacco Poderoso, mezzorco.

Beneficio: Quando si attacca un oggetto inanimato non custodito, se ne ignorano i primi 5 punti di durezza. Si riceve anche bonus +5 alle prove di Forza effettuate per sfondare o rompere porte.

Speciale: I benefici di questo talento non si applicano ai tentativi di spezzare o agli attacchi contro i costrutti ma solo agli attacchi contro oggetti inanimati incustoditi.

Frapporsi (Combattimento)

Ci si getta nel pericolo per salvare i propri alleati.

Prerequisito: Guardia del Corpo.

Beneficio: Quando si usa l'azione aiutare un altro per aumentare la CA di un avversario adiacente, si può intercettare un attacco riuscito contro quell'avversario come azione immediata, subendo il danno pieno da quell'attacco ed ogni effetto ad esso associato (sanguinamento, veleno ecc.). Una creatura non può beneficiare di questo talento più di una volta per attacco.

Furia Focalizzata (Combattimento)

Anche nel mezzo di colpi feroci e furiosi è possibile concentrarsi e mandare a segno colpi apparentemente privi di controllo.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si brandisce un'arma a due mani, oppure un'arma ad una mano con due mani e si usa il talento Attacco Poderoso, non si subiscono le penalità di Attacco Poderoso al primo attacco effettuato in ogni turno. Si subiscono comunque le penalità per gli attacchi aggiuntivi, inclusi gli attacchi di opportunità.

Furia Vitale

In ira si è pieni di salute e di vigore.

Prerequisiti: Cos 15, privilegio di classe ira.

Beneficio: Quando si è in ira, il bonus morale alla Costituzione aumenta di +2. L'ira non termina se si perdono i sensi. Se si diventa privi di sensi bisogna comunque spendere i round di ira al giorno ad ogni round.

Gnomo Ingannatore

I propri talenti arcani vanno oltre l'illusione.

Prerequisiti: Car 13, gnomo, tratto razziale magia gnomesca.

Beneficio: Oltre alle proprie capacità magiche da gnomo, si ottengono anche le seguenti capacità magiche: 1/giorno—*mano magica* e *prestidigitazione*.

Grande Esperienza

Sebbene si sia ancora giovani per la propria razza, si ha una vita di addestramento e conoscenza.

Prerequisiti: Elfo, gnomo o nano; 100 anni o più.

Beneficio: Si ottiene bonus +2 a tutte le prove di Conoscenze e Professione. È possibile eseguire prove di queste abilità anche senza addestramento.

Grande Fiancheggiatore (Combattimento, Squadra)

Fiancheggiando il nemico si cerca ogni vantaggio.

Prerequisito: Bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando si attacca ai fianchi un bersaglio insieme ad un alleato in possesso di questo talento, il proprio bonus di fiancheggiamento ai tiri per colpire sale a +4. Inoltre, quando si mette a segno un colpo critico contro la creatura fiancheggiata, essa provoca un attacco di opportunità da parte dell'alleato.

Guardia del Corpo (Combattimento)

I propri colpi veloci respingono i nemici che attaccano vicino agli alleati.

Prerequisito: Riflessi in Combattimento.

Beneficio: Quando un alleato adiacente viene attaccato, è possibile usare un attacco di opportunità per tentare di usare l'azione di aiutare un altro al fine di aumentare la CA dell'alleato. Tramite questo talento non è possibile usare l'azione di aiutare un altro per aumentare il tiro per colpire dell'alleato.

Normale: Aiutare un altro è un'azione standard.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Guarire Rapidamente

Si traggono grandi benefici dalla guarigione, sia essa magica o naturale.

Prerequisiti: Cos 13, Duro a Morire, Resistenza Fisica.

Beneficio: Quando si riguadagnano punti ferita, riposando o beneficiando di cure magiche, si recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari a metà del proprio modificatore di Costituzione (minimo +1).

Halfling Fortunato

Si porta fortuna ai propri compagni di viaggio.

Prerequisito: Halfling.

Beneficio: Una volta al giorno, quando un alleato entro 9 metri effettua un tiro salvezza, è possibile tirare lo stesso tiro salvezza come se si fosse soggetti all'effetto che lo richiede. Si può usare questa capacità dopo che l'alleato ha tirato ma prima che il GM abbia dichiarato se il tiro ha avuto successo o meno. L'alleato può scegliere di usare questo tiro salvezza anziché il suo.

In Guardia (Combattimento, Squadra)

Gli alleati aiutano ad evitare di essere sorpresi.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato in possesso di questo talento è possibile agire nel round di sorpresa nel caso che l'alleato sia in grado di agire normalmente nel round di sorpresa. Se normalmente al personaggio fosse negata la capacità di agire nel round di sorpresa, la sua iniziativa è pari al suo tiro per l'iniziativa oppure al tiro per l'iniziativa dell'alleato –1, quale dei due sia il più basso. Se sia il personaggio che l'alleato sono in grado di agire normalmente nel round di sorpresa senza l'aiuto di questo talento, è possibile eseguire sia un'azione standard che un'azione di movimento (o un'azione di round completo) durante il round di sorpresa.

Incantatore Alleato (Squadra)

Con l'aiuto di un alleato, si è abili nel perforare le protezioni di altre creature con i propri incantesimi.

Prerequisito: Incantatore di 1° livello.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato anch'esso in possesso di questo talento, si riceve bonus di competenza +2 alle prove di livello effettuate per superare la resistenza agli incantesimi. Se l'alleato ha preparato lo stesso incantesimo (o lo conosce ed ha uno slot disponibile nel caso di un incantatore spontaneo), questo bonus sale a +4 e si riceve bonus +1 al livello dell'incantatore per tutte le variabili dipendenti dal livello, come durata, raggio ed effetto.

Incantatore Protetto (Squadra)

Gli alleati coprono il personaggio mentre lancia incantesimi elaborati.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato in possesso di questo talento si riceve bonus di competenza +4 alle prove di concentrazione. Se l'alleato indossa un buckler o uno scudo leggero, questo bonus aumenta di +1. Se l'alleato indossa uno scudo pesante o uno scudo torre, il bonus sale a +2. Infine, se un nemico che minaccia il personaggio e l'alleato ha il talento Dirompente o un'altra capacità che accresce la CD delle prove di concentrazione, l'ammontare dell'accrescimento è dimezzato.

Incantesimi Aggiuntivi

Le proprie ricerche hanno rivelato nuovi incantesimi.

Prerequisiti: Incantatore di 1° livello, vedi Speciale.

Beneficio: Aggiungere un incantesimo della propria lista degli incantesimi alla lista degli incantesimi conosciuti. Questa è un'aggiunta al numero di incantesimi ottenuti normalmente nella propria classe grazie all'avanzamento di livello. È possibile anche aggiungere due incantesimi alla propria lista degli incantesimi conosciuti, ma entrambi questi incantesimi devono essere di un livello inferiore dell'incantesimo di livello più alto che si può lanciare in quella classe. Una volta fatta, questa scelta non può più essere cambiata.

Speciale: È possibile scegliere questo talento solo se si hanno dei livelli in una classe per la quale il lancio di incantesimi si basa su una lista limitata di incantesimi conosciuti, come bardo, oracolo e stregone.

È possibile scegliere questo talento più volte.

Incantesimi con Portata (Metamagia)

Gli incantesimi vanno più lontano del normale.

Beneficio: È possibile alterare un incantesimo con raggio d'azione contatto, vicino o medio per portare il suo raggio ad una categoria superiore, usando il seguente ordine: contatto, vicino, medio e lungo. Un incantesimo con portata occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo per ogni aumento di categoria del raggio. Ad esempio, un incantesimo con raggio contatto aumentato a raggio lungo usa uno slot incantesimo di 3 livelli superiori. Gli incantesimi modificati da questo talento che richiedono un attacco di contatto in mischia richiedono invece un attacco di contatto a distanza.

Gli incantesimi che non hanno raggio contatto, vicino o medio non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Concentrati (Metamagia)

Quando si lancia un incantesimo che ha effetto su più di una creatura, un avversario trova difficile resistere.

Beneficio: Quando si lancia un incantesimo che influenza o bersaglia più di una creatura, è possibile scegliere un bersaglio o una creatura entro l'effetto dell'incantesimo. La CD per il tiro salvezza di quella creatura viene aumentata di +2. Bisogna scegliere su quale bersaglio concentrare l'incantesimo prima di lanciarlo. Un incantesimo

Francesco Palazzari (order #2831428)

concentrato occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi che non richiedono alcun tiro salvezza per resistere o diminuire l'effetto dell'incantesimo non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Debilitanti (Metamagia)

È possibile rendere inferme le creature con i propri incantesimi.

Beneficio: È possibile modificare un incantesimo per rendere inferma una creatura da esso danneggiata. Quando una creatura subisce danni da questo incantesimo, rimane inferma per un numero di round pari al livello originario dell'incantesimo. Se l'incantesimo permette un tiro salvezza, un tiro salvezza riuscito nega l'effetto dell'infermità. Se l'incantesimo non consente alcun tiro salvezza, il bersaglio può tentare un tiro salvezza su Tempra per negare l'effetto dell'infermità. Se anche l'effetto dell'incantesimo rende inferma la creatura, la durata di questo talento viene aggiunta a quella dell'incantesimo. Un incantesimo debilitante occupa uno slot incantesimo di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi che non infliggono danni non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Dirompenti (Metamagia)

Rende più difficile il lancio di incantesimi da parte dei nemici.

Beneficio: I nemici che vengono influenzati da un incantesimo dirompente mentre lanciano incantesimi o capacità magiche devono superare una prova di concentrazione (CD pari alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo dirompente più il livello dell'incantesimo da lanciare) per un round. I bersagli che evitano gli effetti dell'incantesimo evitano anche l'effetto di questo talento. Un incantesimo dirompente occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Durevoli (Metamagia)

Gli incantesimi prolungano la loro esistenza, svanendo dal mondo lentamente.

Beneficio: È possibile che un incantesimo istantaneo che ha effetto su un'area permanga fino al proprio prossimo turno. Chi si trova già nell'area non subisce danni addizionali, ma altre creature od oggetti che entrano nell'area sono soggetti ai suoi effetti. Un incantesimo durevole con una manifestazione visiva oscura la vista fornendo occultamento (20% probabilità di mancare il bersaglio) oltre 1,5 metri e occultamento totale (50% probabilità di mancare il bersaglio) oltre 6 metri.

Un incantesimo durevole occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Ectoplasmatici (Metamagia)

Gli incantesimi infrangono il velo tra le dimensioni, mandando emanazioni nell'etere.

Beneficio: Un incantesimo ectoplasmatico ha effetto normalmente sulle creature eteree o incorporee. Un incantesimo ectoplasmatico occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Elementali (Metamagia)

È possibile manipolare la natura elementale dei propri incantesimi.

Beneficio: Bisogna scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. È possibile sostituire il normale danno di un incantesimo con quel tipo di energia oppure dividerlo, in modo che metà del danno sia di quell'energia e metà di tipo normale. Un incantesimo elementale occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Si può scegliere questo talento più volte. Gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento, lo si deve applicare ad un nuovo tipo di energia.

Incantesimi Frastornanti (Metamagia)

Gli incantesimi lanciati possono frastornare le creature.

Beneficio: Si può modificare un incantesimo in modo da frastornare una creatura da esso danneggiata. Quando delle creature subiscono danni da questo incantesimo, divengono frastornate per un numero di round pari al livello originale dell'incantesimo. Se l'incantesimo permette un tiro salvezza, un successo nega l'effetto di frastornare. Se l'incantesimo non concede un tiro salvezza, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Volontà per negare l'effetto di frastornare. Se l'effetto dell'incantesimo rende anche le creature frastornate, la durata di questo effetto di metamagia viene aggiunta alla durata dell'incantesimo. Un incantesimo frastornante occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiori a quello effettivo dell'incantesimo. Gli incantesimi che non infliggono danni non ottengono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Intensi (Metamagia)

I propri incantesimi possono superare molti dei normali limiti.

Beneficio: Un incantesimo intenso aumenta il numero massimo di dadi di danno di 5 livelli. Occorre avere sufficienti livelli di incantatore da sorpassare il massimo dei dadi di danno per beneficiare del talento. Nessuna delle altre variabili dell'incantesimo viene influenzata, e gli incantesimi che infliggono danni non modificati dal livello dell'incantatore non vengono influenzati da questo talento. Un incantesimo intenso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Incantesimi Persistenti (Metamagia)

Modifica un incantesimo in modo che divenga più tenace quando un bersaglio resiste ai suoi effetti.

Beneficio: Quando una creatura bersagliata da un incantesimo persistente, oppure che si trova nella sua area, supera il tiro salvezza contro l'incantesimo, deve effettuare un nuovo tiro salvezza contro l'effetto. Se la creatura fallisce questo secondo tiro salvezza, subisce il pieno effetto dell'incantesimo, come se avesse fallito il primo tiro salvezza. Un incantesimo persistente occupa uno slot incantesimo di due livelli superiori a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi che non richiedono alcun tiro salvezza per resistere o diminuire l'effetto dell'incantesimo non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Pietosi (Metamagia)

Gli incantesimi che infliggono danni abbattono anziché uccidere.

Beneficio: È possibile alterare gli incantesimi che infliggono danni in modo che infliggano danni non letali. Gli incantesimi che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni non letali dello stesso tipo. Un incantesimo pietoso non occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Rimbalzanti (Metamagia)

È possibile dirigere un incantesimo fallito contro un bersaglio differente.

Beneficio: Quando un incantesimo rimbalzante che ha come bersaglio una singola creatura non ha effetto sul bersaglio (sia questo dovuto alla resistenza agli incantesimi del bersaglio o ad un tiro salvezza riuscito), è possibile, impiegando un'azione veloce, ridirigere l'incantesimo verso un bersaglio entro il raggio di azione. L'incantesimo ridiretto funziona come se il nuovo bersaglio fosse il bersaglio originale dell'incantesimo. Gli incantesimi che influenzano il bersaglio in qualsiasi caso (incluso un effetto minore dovuto ad un tiro salvezza riuscito), non possono essere ridiretti in questo modo. Un incantesimo rimbal-

Francesco Palazzari (order #2831428)

zante occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Selettivi (Metamagia)

Gli alleati non devono temere il fuoco amico.

Prerequisito: Sapienza Magica 10 gradi.

Beneficio: Quando si lancia un incantesimo selettivo con un'area d'effetto e una durata istantanea, è possibile scegliere un numero di bersagli nell'area pari al modificatore di abilità usata per determinare gli incantesimi bonus dello stesso tipo (Carisma per bardi, convocatori, oracoli, paladini e stregoni; Intelligenza per fattucchieri e maghi; Saggezza per chierici, druidi, inquisitori e ranger). Questi bersagli sono esclusi dagli effetti dell'incantesimo. Un incantesimo selettivo occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi che non hanno un'area d'effetto o una durata istantanea non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimi Tonanti (Metamagia)

Gli incantesimi vengono alla luce tra tuoni e strilli che assordano i nemici.

Beneficio: È possibile modificare un incantesimo in modo da assordare le creature da esso danneggiate. Quando una creatura subisce danno da questo incantesimo, viene assordata per un numero di round pari al livello originario dell'incantesimo. Se l'incantesimo permette un tiro salvezza, superarlo nega l'effetto di sordità. Se l'incantesimo non permette un tiro salvezza, il bersaglio può tentarne uno su Tempra per negare l'assordamento. Se anche l'effetto dell'incantesimo rende la creatura assordata, la durata di questo effetto di metamagia viene aggiunta a quella dell'incantesimo. Un incantesimo tonante occupa uno slot incantesimo di due livelli superiori a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi che non infliggono danni non traggono alcun beneficio da questo talento.

Incantesimo Perfetto

Non si hanno eguali nel lanciare un particolare incantesimo.

Prerequisiti: Sapienza Magica 15 gradi, almeno tre talenti di metamagia.

Beneficio: Scegliere un incantesimo che si è in grado di lanciare. Quando si lancia questo incantesimo è possibile applicarvi un talento di metamagia posseduto senza influenzarne il livello o il tempo di lancio, purché il livello modificato dell'incantesimo non usi uno slot incantesimo superiore al 9° livello. Inoltre, se si hanno altri talenti che permettono di applicare un determinato bonus numerico ad un qualsiasi aspetto di questo incantesimo (come Arma Focalizzata [raggio], Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Inarrestabili, e così via) il bonus conferito da questo talento raddoppia quando viene applicato a questo incantesimo.

Incantesimo Preferito

Lanciare un determinato incantesimo risulta particolarmente facile.

Prerequisiti: Sapienza Magica 5 gradi, Incantesimi Intensificati.

Beneficio: Scegliere un incantesimo che si è in grado di lanciare. Si può lanciare quell'incantesimo spontaneamente sacrificando un incantesimo preparato o uno slot incantesimo di livello pari o superiore. Quando si lancia questo incantesimo è possibile applicarvi qualsiasi talento di metamagia si possieda. Questo aumenta il livello minimo dell'incantesimo o dello slot incantesimo da sacrificare per lanciarlo ma non ha effetto sul tempo di lancio.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento lo si deve applicare ad un incantesimo differente.

Inosservato

Grazie alla propria piccola taglia è possibile uscire velocemente dalla visuale.

Prerequisiti: Des 13, taglia Piccola o inferiore.

Beneficio: Durante il primo round di combattimento, gli avversari impreparati sono considerati non aver notato il personaggio per quel che riguarda le prove di Furtività, il che rende possibile eseguire una prova di Furtività per nascondersi da essi.

Inseguire e Colpire (Combattimento)

Quando un nemico cerca di allontanarsi è possibile seguirlo e compiere un attacco.

Prerequisiti: Des 13, Ancora un Passo, Inseguire, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Usando i talenti Ancora un Passo o Inseguire per seguire un nemico adiacente è possibile anche eseguire un singolo attacco contro quel nemico al bonus di attacco base più alto. Questo attacco conta come uno degli attacchi di opportunità per quel round. Usare questo talento non conta nel numero di azioni che è possibile eseguire durante il round.

Normale: Di solito è possibile eseguire solo un'azione standard e un passo di 1,5 metri per round.

Lancio Ki (Combattimento)

Il proprio controllo fisico e la padronanza del tempismo permettono di lanciare i nemici.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Sbilanciare Migliorato.

Beneficio: Con attacco senz'armi per sbilanciare contro un nemico della propria taglia o inferiore, è possibile lanciare il bersaglio prono in qualsiasi spazio minacciato

Francesco Palazzari (order #2831428)

piuttosto che nel proprio spazio. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità e non è possibile lanciare la creatura in uno spazio occupato da altre creature.

Speciale: Un monaco può ottenere Lancio *Ki* come talento bonus al 10° livello. Un monaco con questo talento può lanciare creature più grandi della sua taglia spendendo 1 punto *ki* per ogni categoria di differenza di taglia.

Lancio Ki Migliorato (Combattimento)

I nemici sono come armi viventi nelle proprie mani.

Prerequisiti: Lancio *Ki*, Spingere Migliorato.

Beneficio: Quando si usa il talento Lancio *Ki* si può lanciare il bersaglio in qualsiasi spazio si minacci che sia occupato da un'altra creatura. Effettuare una prova di manovra spingere con penalità –4 contro il bersaglio secondario. Se questa prova ha successo, la creatura lanciata atterra prona nel quadretto del bersaglio secondario, mentre il bersaglio secondario viene spinto in un quadretto adiacente e cade prono. Se la prova fallisce, la creatura lanciata atterra prona nello spazio minacciato più vicino al bersaglio secondario.

Se si lancia una creatura di taglia Grande o superiore in un'area che contiene più bersagli secondari, si subisce un'ulteriore penalità –4 alla prova di manovra in combattimento per ogni bersaglio oltre il primo.

Speciale: Un monaco può selezionare questo talento come talento bonus al 14° livello.

Maestria negli Incantesimi Maggiore

È possibile lanciare un incantesimo di basso livello come se fosse una capacità magica.

Prerequisiti: Maestria negli Incantesimi Minore, capacità di lanciare incantesimi di 9° livello.

Beneficio: Scegliere un incantesimo conosciuto di 5° livello o inferiore. È possibile lanciare questo incantesimo due volte al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore per questa capacità magica è pari al proprio LI nella classe dalla quale è stato tratto l'incantesimo. La CD del tiro salvezza della capacità magica è basata sul Carisma. Se l'incantesimo ha un focus o una componente magica costosi non può essere scelto per questo talento. Non è possibile applicare talenti di metamagia a questo incantesimo.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie il talento, lo si deve applicare ad un nuovo incantesimo.

Maestria negli Incantesimi Minore

È possibile lanciare un incantesimo di 1° livello come se fosse una capacità magica.

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi di 4° livello.

Beneficio: Scegliere un incantesimo conosciuto di 1° livello. È possibile lanciare questo incantesimo due volte al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore per questa capacità magica è pari al proprio LI nella classe dalla quale è stato tratto l'incantesimo. La CD del tiro salvezza della capacità magica è basata sul Carisma. Se l'incantesimo ha un focus o una componente magica costosi non può essere scelto per questo talento. Non è possibile applicare talenti di metamagia a questo incantesimo.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie il talento, lo si deve applicare ad un nuovo incantesimo.

Maestro Alchimista

Si ha una padronanza dell'alchimia quasi soprannaturale.

Prerequisito: Artigianato (alchimia) 5 gradi.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Artigianato (alchimia); inoltre è possibile creare comuni oggetti alchemici più velocemente del normale. Quando si creano veleni è possibile creare contemporaneamente un numero di dosi pari al proprio modificatore di Intelligenza (minimo 1). Queste dosi aggiuntive non aumentano il tempo necessario ma aumentano il costo dei materiali grezzi.

Inoltre, quando si creano oggetti alchemici o veleni usando Artigianato (alchimia) usare il valore in mo dell'oggetto come se fosse in ma al momento di determinare i progressi (non moltiplicare il costo dell'oggetto in mo per 10 per determinare il prezzo in ma).

Maestro Ravvicinato (Combattimento)

Si è abili nell'usare armi a distanza nel combattimento ravvicinato.

Prerequisito: Arma Specializzata con l'arma a distanza selezionata.

Beneficio: Scegliere un tipo di arma a distanza. Usare quell'arma quando si viene minacciati non provoca attacchi di opportunità.

Normale: Usare un'arma a distanza mentre si è minacciati provoca attacchi di opportunità.

Speciale: A partire dal 6° livello, un ranger con lo stile di combattimento tirare con l'arco può selezionare Maestro Ravvicinato come talento di stile di combattimento, ma deve avere Arma Focalizzata anziché Arma Specializzata con l'arma scelta.

Manovre Coordinate (Combattimento, Squadra)

Si è abili nel cooperare con i propri alleati per eseguire pericolose manovre in combattimento.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato anch'egli in possesso di questo talento, si riceve bonus di competenza +2 a tutte le prove di manovra in combattimento. Questo bonus sale a +4 quando si cerca di liberarsi dalla lotta.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Massacro Terrificante (Combattimento)

L'uccisione di un nemico demoralizza gli altri nemici vicini.

Prerequisiti: For 15, Attacco Poderoso, Furia Focalizzata, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Riducendo un nemico a 0 punti ferita o meno si può effettuare una prova di Intimidire per demoralizzare tutti i nemici entro 9 metri come azione gratuita. I nemici che non sono in grado di vedere entrambi non sono influenzati.

Movimenti Agili

Ci si muove in modo leggiadro anche sul più avverso dei terreni.

Prerequisiti: Passo Acrobatico, Passo Leggero, elfo.

Beneficio: Ignora gli effetti del terreno difficile negli ambienti naturali, come se fosse terreno normale.



Muro di Scudi (Combattimento, Squadra)

Si forma una difesa unita insieme a coloro che ci circondano.

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando si indossa uno scudo e si è adiacenti ad un alleato che indossa uno scudo ed è in possesso di questo talento, il bonus alla CA dello scudo aumenta a seconda dello scudo indossato dall'alleato. Se l'alleato indossa un buckler o uno scudo leggero, il bonus di scudo aumenta di +1. Se l'alleato indossa uno scudo pesante o uno scudo torre il bonus di scudo aumenta di +2. Si mantiene questo bonus anche se l'alleato perde il suo bonus di scudo per aver eseguito un attacco con lo scudo. Se un alleato adiacente in possesso di questo talento usa uno scudo torre per fornire copertura totale anche il personaggio ne trae beneficio, a patto che l'attacco che lo bersaglia passi attraverso l'estremità dello scudo.

Occhio di Falco

Si ha una vista particolarmente acuta.

Prerequisiti: Sag 13, tratto razziale sensi acuti.

Beneficio: È possibile vedere molto più lontano della maggior parte delle persone, ignorando fino a penalità –5 per la distanza alle prove di Percezione visiva.

Olfatto Acuto

Si ha un naso sensibile come quello di un predatore.

Prerequisiti: Sag 13, mezzorco o orco.

Beneficio: Si ottiene la capacità speciale fiuto.

Ottimo Bevitore

Si ottiene più *ki* dalle proprie bevute.

Prerequisiti: Cos 13, monaco di 11° livello, privilegio di classe *ki* ubriaco.

Beneficio: Grazie a *ki* ubriaco si ottengono 2 punti *ki* anziché 1.

Padronanza delle Balestre (Combattimento)

Permette di caricare le balestre con velocità sorprendente, e perfino di utilizzarle in mischia senza temere rappresaglie.

Prerequisiti: Des 15, Ricarica Rapida, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il tempo necessario per caricare una balestra viene ridotto ad una azione gratuita, indipendentemente dal tipo di balestra usato. In un attacco completo si può tirare di balestra lo stesso numero di volte che si potrebbe fare utilizzando un arco. Ricaricare una balestra del tipo scelto con Ricarica Rapida non provoca più attacchi di opportunità.

Francesco Palazzari (order #2881428)

Speciale: A partire dal 6° livello, un ranger con lo stile di combattimento tirare con l'arco può selezionare Padronanza delle Balestre come talento di stile di combattimento.

Parare Incantesimo

È possibile deflettere un incantesimo contro l'incantatore che l'ha lanciato.

Prerequisiti: Sapienza Magica 15 gradi, Controincantesimo Migliorato.

Beneficio: Quando si contrasta con successo un incantesimo, questo ritorna verso colui che l'ha lanciato. Funziona esattamente come l'incantesimo *riflettere incantesimo* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 361).

Passare per Umano

Si viene facilmente scambiati per umani anziché per membri della propria razza.

Prerequisito: Mezzelfo, mezzorco o halfling (vedi Speciale).

Beneficio: Bonus +10 alle prove di Camuffare per camuffarsi da umano; inoltre non si riceve la penalità dovuta al camuffarsi da membro di un'altra razza. Nelle aree densamente popolate da umani è possibile prendere 10 alle prove di Camuffare, dal momento che la maggior parte delle persone suppone che il personaggio sia umano, a meno che non gli venga data una ragione per pensarla diversamente.

Speciale: Un halfling può selezionare questo talento, ma deve avere il talento Aspetto Infantile come prerequisito. I benefici dei due talenti sono cumulativi.

Passo del Ragno

La propria prodezza fisica permette di effettuare percorsi impossibili.

Prerequisiti: Acrobazia 6 gradi, Scalare 6 gradi, monaco di 6° livello.

Beneficio: Come azione di movimento è possibile compiere fino a metà della propria distanza di caduta lenta (massimo 15 metri) su per una parete o un soffitto, oppure su corde, rami o perfino sull'acqua o altre superfici che non sono in grado di supportare il proprio peso. Se per la fine del turno non si raggiunge una superficie solida e piana si cade.

Passo Laterale (Combattimento)

È possibile riposizionarsi dopo il colpo mancato di un nemico.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare.

Beneficio: Quando si viene mancati da un attacco in mischia di un avversario è possibile spostarsi di 1,5 metri come azione immediata, purché si rimanga nella sua area minacciata. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Se si fa questo passo, non è possibile effettuare il passo di 1,5 metri durante il turno successivo. Se durante il turno successivo si esegue un'azione di movimento, sottrarre 1,5 metri dal movimento totale.

Passo Laterale Migliorato (Combattimento)

Si è abili nell'eludere gli attacchi in mischia del proprio avversario senza compromettere la propria mobilità.

Prerequisiti: Des 15, Mobilità, Passo Laterale, Schivare.

Beneficio: Dopo aver evitato l'attacco fallito di un avversario usando Passo Laterale, è possibile effettuare un passo di 1,5 metri durante il proprio turno successivo, oppure, se si impiega un'azione di movimento durante il turno successivo, è possibile muoversi fino alla propria piena velocità.

Normale: Se si usa il talento Passo Laterale, durante il turno successivo non si può compiere un passo di 1,5 metri.

Passo delle Nuvole

Si possiede un'andatura dalla leggerezza ultraterrena.

Prerequisiti: Passo del Ragno, monaco di 12° livello.

Beneficio: È possibile utilizzare *camminare nell'aria* (come l'incantesimo) fino a metà della propria distanza di caduta lenta, massimo 15 m. Se, alla fine del proprio turno, non si raggiunge una superficie solida e piana, si cade.

Pelle di Ferro

Si ha una pelle più spessa e resistente di quella della maggior parte dei membri della propria razza.

Prerequisiti: Cos 13; mezzorco, nano o orco.

Beneficio: Bonus +1 all'armatura naturale dovuto ad una pelle insolitamente spessa.

Percezione della Pietra

È possibile percepire i movimenti della terra e della pietra che ci circondano.

Prerequisiti: Esperto Minatore Migliorato, Percezione 10 gradi.

Beneficio: Percezione tellurica entro 3 metri.

Potere d'Ira Extra

Si ha accesso ad un nuovo potere da usare durante l'ira.

Prerequisito: Privilegio di classe potere d'ira.

Beneficio: Permette di ottenere un nuovo potere d'ira. È necessario soddisfare i prerequisiti per questo potere d'ira.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Proteggere Alleato (Combattimento)

Si possono deviare attacchi che potrebbero uccidere un alleato.

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Benefici: Quando un alleato adiacente è bersaglio di un attacco è possibile, come azione immediata, concedergli bonus di scudo +2 alla CA. Per usare questo talento, è ne-

Francesco Palazzari (order #2831428)

cessario indossare uno scudo leggero, uno scudo pesante o uno scudo torre.

Pugno Elementale (Combattimento)

I propri colpi vengono potenziati dall'energia elementale.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Al momento di usare il talento è necessario scegliere uno dei seguenti tipi di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. Se il tiro per colpire va a segno, l'attacco infligge danni normali +1d6 danni del tipo prescelto. Bisogna dichiarare l'uso del talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi un tiro per colpire sbagliato spreca il tentativo). Si può tentare un pugno elementale una volta al giorno ogni quattro livelli (vedi Speciale), e non più di uno per round.

Speciale: Un monaco dei quattro venti riceve Pugno Elementale come talento bonus al 1° livello, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Un monaco può tentare un attacco col Pugno Elementale un numero di volte al giorno pari al suo livello da monaco, più una volta ogni quattro livelli in altre classi.

Recupero Eroico

È possibile sbarazzarsi dagli effetti delle condizioni dannose.

Prerequisiti: Duro a Morire, Resistenza Fisica, tiro salvezza base su Tempra +4.

Beneficio: Una volta al giorno, come azione standard, è possibile tentare un nuovo tiro salvezza contro una condizione dannosa od un'afflizione che richiede un tiro salvezza su Tempra e che sta influenzando il personaggio. Se questo tiro salvezza fallisce non ci sono effetti aggiuntivi, ma un tiro salvezza riuscito conta al fine di curare un'afflizione come veleno o malattia. Non è possibile usare questo talento per riprendersi da effetti istantanei, effetti che non concedono alcun tiro salvezza o effetti che non richiedono un tiro salvezza su Tempra.

Ricerca del Divinatore

Rende facile e veloce la lettura di segni, prodigi e indizi mistici.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati (divinazione)

Beneficio: Si ottiene bonus +2 alle prove di livello dell'incantatore con le divinazioni per superare la resistenza agli incantesimi o gli effetti che impediscono la divinazione (ad esempio *anti-individuazione*). Quando si usa un incantesimo di divinazione che richiede concentrazione, si ottengono informazioni dall'incantesimo 1 round prima del normale (quindi si ottengono informazioni dai primi 2 round con 1 round di concentrazione, ed informazioni dal terzo round nel secondo round di concentrazione).

Richiamo del Convocatore

L'eidolon evocato è ogni volta più potente per breve tempo.

Prerequisito: Privilegio di classe eidolon.

Beneficio: Quando si evoca il proprio eidolon, è possibile conferirgli bonus di potenziamento +2 a Forza, Destrezza o Costituzione. Questo bonus dura 10 minuti dopo che il rituale di evocazione è completato.

Riposizionare Migliorato (Combattimento)

Si è appreso come forzare i nemici a muoversi attraverso il campo di battaglia.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Quando si esegue una manovra in combattimento riposizionare non si provocano attacchi di opportunità. Inoltre, si riceve bonus +2 alla DMC quando qualcuno cerca di riposizionare il personaggio.

Normale: Eseguire una manovra in combattimento riposizionare provoca attacchi di opportunità.

Riposizionare Superiore (Combattimento)

Quando si riposizionano i nemici, questi rimangono vulnerabili agli attacchi degli alleati.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Riposizionare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Si riceve bonus +2 alle prove effettuate per riposizionare un nemico. Questo bonus è cumulativo con quello fornito da Riposizionare Migliorato. Quando si riposiziona un nemico, il suo movimento provoca attacchi di opportunità da parte degli alleati (ma non da parte del personaggio che lo ha riposizionato).

Normale: Le creature riposizionate non provocano attacchi di opportunità.

Rissa (Combattimento)

Si è abili nello sfruttare la superiorità numerica contro i nemici.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Indipendentemente dalla propria posizione effettiva, se almeno due dei propri alleati attaccano ai fianchi un avversario si è considerati come se lo si stesse fiancheggiando.

Normale: Per attaccare ai fianchi un avversario è necessario essere opposti ad un alleato.

Rivelazione Extra

Si è scoperto un nuovo aspetto del proprio mistero.

Prerequisito: Privilegio di classe rivelazione.

Beneficio: Permette di ottenere una nuova rivelazione. È necessario soddisfare i prerequisiti per questa rivelazione.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Rubare Migliorato (Combattimento)

Si è abili nel sottrarre oggetti agli avversari.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Beneficio: Quando si usa la manovra in combattimento rubare non si provocano attacchi di opportunità. Inoltre, si riceve bonus +2 alle prove effettuate per rubare un oggetto da un nemico. Si riceve anche bonus +2 alla DMC quando un avversario cerca di sottrarre qualcosa.

Normale: Usare la manovra in combattimento rubare provoca attacchi di opportunità.

Rubare Superiore (Combattimento)

Si è abili nel sottrarre oggetti ai propri nemici durante il combattimento.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Rubare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per rubare un oggetto ad un nemico. Questo bonus è cumulativo con quello fornito da Rubare Migliorato. Se si riesce a rubare un oggetto ad un nemico durante un combattimento, questi non se ne accorge fino alla fine del combattimento oppure finché non tenta di usare l'oggetto.

Normale: Le creature notano automaticamente gli oggetti che gli vengono sottratti tramite la manovra in combattimento rubare.

Scambiare Posto (Combattimento, Squadra)

Durante una mischia caotica si sa come scambiarsi di posto con gli alleati.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un alleato in possesso di questo talento, ci si può muovere all'interno del suo spazio come parte del movimento normale. Allo stesso tempo, l'alleato può muoversi nello spazio del personaggio come azione immediata. Per beneficiare di questo talento sia il personaggio che l'alleato devono essere consenzienti e capaci di muoversi. L'alleato non provoca alcun attacco di opportunità a causa di questo movimento, ma il personaggio li provoca normalmente. Questo movimento non conta nei movimenti dell'alleato nel prossimo turno.

Schernire

Si potrà anche essere piccoli, ma con una battuta si tagliano le gambe agli avversari.

Prerequisiti: Car 13, taglia Piccola o inferiore.

Beneficio: È possibile demoralizzare gli avversari usando Raggirare anziché Intimidire (per i dettagli vedi la descrizione dell'abilità Intimidire) senza subire alcuna penalità per essere più piccoli del bersaglio.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Scivolata Beffarda (Combattimento)

È possibile scivolare sotto un nemico che cerca di afferrarvi e fagli perdere l'equilibrio.

Prerequisiti: Manovre Agili, taglia Piccola o inferiore.

Beneficio: Se un avversario più grande del personaggio cerca di afferrarlo e fallisce, è possibile, come azione immediata, eseguire un attacco per sbilanciare contro quell'avversario con bonus +2. Questo non provoca attacchi di opportunità.

Scoperta Extra

Si è fatta una nuova scoperta alchemica.

Prerequisito: Privilegio di classe scoperta.

Beneficio: Permette di ottenere una nuova scoperta. È necessario soddisfare i prerequisiti per questa scoperta.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte.

Scudo Arcano

È possibile convertire un incantesimo in una difesa.

Prerequisiti: Incantatore arcano di 10° livello.

Beneficio: Come azione immediata, è possibile sacrificare uno slot incantesimo preparato o uno slot incantesimo inutilizzato di 1° livello o superiore ed ottenere un bonus di deviazione alla CA pari al livello dell'incantesimo sacrificato per 1 round. Gli incantesimi di livello 0 non possono essere sacrificati in questo modo.

Scudo Contro Proiettili (Combattimento)

Si è abili nel deflettere gli attacchi a distanza con lo scudo.

Prerequisiti: Des 13, Scudo Focalizzato.

Beneficio: Per usare questo talento è necessario usare uno scudo leggero, pesante o torre. Una volta per round, quando normalmente si sarebbe colpiti da un attacco da un'arma a distanza (questo non include effetti di incantesimi, attacchi naturali o armi a distanza da assedio), è possibile deviarlo in modo da non esserne danneggiati, come se si fosse in possesso del talento Deviare Frecce. È necessario essere consci dell'attacco e non impreparati.

Scudo Contro Raggi (Combattimento)

Si può usare lo scudo per deviare i raggi.

Prerequisiti: Des 15, Scudo Contro Proiettili, Spezzaincantesimi.

Beneficio: Per usare questo talento è necessario usare uno scudo leggero, pesante o torre. Una volta per round, quando normalmente si sarebbe colpiti da un attacco di contatto a distanza (inclusi raggi e simili effetti magici), è possibile deviarli senza subire danni. Lo scudo subisce tutti gli effetti dell'incantesimo o dell'effetto, se applicabili.

Scudo di Fendenti (Combattimento)

Una selvaggia scarica di attacchi aumenta la propria difesa.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si compie un'azione di attacco completo brandendo un'arma a due mani, si può scegliere di ridurre il danno di 1/2 per ottenere bonus di scudo +4 a CA e DMC fino all'inizio del turno successivo. La riduzione al danno si applica fino all'inizio del turno successivo.

Scudo in Sella (Combattimento)

Le tattiche difensive del personaggio proteggono sia lui che la sua cavalcatura.

Prerequisiti: Combattere in Sella, Scudo Focalizzato.

Beneficio: È possibile aggiungere il proprio bonus di scudo base (incluso il bonus di Scudo Focalizzato ma non i bonus di potenziamento) alla CA della propria cavalcatura. Inoltre, è possibile aggiungere questo bonus quando si effettua una prova di Cavalcare per negare un colpo contro la cavalcatura usando il talento Combattere in Sella.

Scudo Specializzato (Combattimento)

Si padroneggia l'uso di un tipo di scudo.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi (scudo scelto), Scudo Focalizzato, guerriero di 4° livello.

Beneficio: Scegliere un tipo di scudo (buckler, leggero, pesante o scudo torre). Usando lo scudo selezionato si ottiene bonus +2 alla Classe Armatura contro i tiri per confermare i colpi critici. Inoltre, è possibile aggiungere il proprio bonus di scudo base (incluso il bonus di Scudo Focalizzato ma non i bonus di potenziamento) alla propria DMC.

Speciale: È possibile selezionare questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie questo talento lo si deve applicare ad un nuovo tipo di scudo.

Scudo Specializzato Superiore (Combattimento)

Un eccezionale addestramento con lo scudo fornisce una maggiore protezione alle proprie zone vitali.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi (scudo scelto), Scudo Focalizzato, Scudo Focalizzato Superiore, Scudo Specializzato (scudo scelto), guerriero di 12° livello.

Beneficio: Scegliere un tipo di scudo (buckler, leggero, pesante o scudo torre) per il quale si possiede il talento Scudo Specializzato. Con lo scudo selezionato si ottiene bonus +2 alla Classe Armatura contro i tiri per confermare i colpi critici (questo bonus è cumulativo con quello di Scudo Specializzato). Inoltre, una volta al giorno, è possibile negare un colpo critico subendo solo danni normali.

Speciale: È possibile scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che si sceglie il talento lo si deve applicare ad un nuovo tipo di scudo.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Seconda Possibilità (Combattimento)

I riflessi pronti trasformano i colpi mancati in seconde possibilità.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando si esegue un attacco completo, se si manca il bersaglio con il primo attacco si può rinunciare agli attacchi rimanenti per ripetere l'attacco al bonus di attacco base più alto.

Seconda Possibilità Migliorato (Combattimento)

Si può trasformare un colpo mancato in una seconda possibilità senza sacrificare gli attacchi successivi.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Seconda Possibilità, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Quando si ripete un attacco mancato usando il talento Seconda Possibilità, si può comunque eseguire il resto degli attacchi del turno, ma con penalità –5 ad ogni attacco.

Normale: Quando si usa il talento Seconda Possibilità bisogna rinunciare al resto degli attacchi del turno.

Sensi Accurati

Si possiedono sensi particolarmente acuti, persino per i membri della propria razza.

Prerequisito: Tratto razziale sensi acuti.

Beneficio: Bonus razziale +4 alle prove di Percezione. Questo sostituisce il normale bonus del tratto razziale sensi acuti.

Normale: Normalmente il tratto sensi acuti conferisce bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Sfida Eroica

Si continua la propria lotta quando gli altri cadrebbero.

Prerequisiti: Duro a Morire, Resistenza Fisica, tiro salvezza base su Tempra +8.

Beneficio: Una volta al giorno, come azione immediata, è possibile ritardare l'insorgere di una condizione dannosa o di un'afflizione (come in preda al panico, paralizzato, stordito e così via), incluse le condizioni permanenti ed istantanee. Attivare questo talento ritarda l'insorgere della condizione fino alla fine del proprio prossimo turno, dopodiché la condizione ha effetto normalmente. Questo talento non ha effetto sui danni ai punti ferita o sui danni alle caratteristiche.

Sgattaiolare (Combattimento)

È possibile muoversi tra le gambe dei nemici più grandi.

Prerequisiti: Mobilità, Schivare, taglia Piccola o inferiore.

Beneficio: Bonus di schivare +4 alle prove di Acrobazia per muoversi attraverso gli avversari più grandi senza provocare attacchi di opportunità. Inoltre, si ottiene bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro attacchi di opportunità quando ci si muove fuori o attraverso l'area minacciata di un nemico (questo è cumulativo con il bonus +4 conferito da Mobilità, per un bonus totale +6).

Sgherro (Combattimento)

Si è abili nell'incutere timore in coloro che si brutalizzano.

Prerequisito: Intimidire 1 grado.

Beneficio: Quando si infliggono danni non letali con un'arma da mischia, è possibile, come azione gratuita, effettuare una prova di Intimidire per demoralizzare il proprio bersaglio. Se la prova ha successo il bersaglio è scosso per un numero di round pari ai danni inflitti. Se l'attacco era un colpo critico, il bersaglio, oltre all'effetto precedente, è anche spaventato per un round.

Socievole

Il proprio modo di fare mette gli altri a loro agio.

Prerequisiti: Car 13, mezzelfo.

Beneficio: Come azione di movimento, è possibile conferire alle creature amichevoli entro 9 metri in grado di vedere o sentire il personaggio (incluso se stessi) bonus +2 alle prove di Diplomazia per un numero di round pari al proprio modificatore di Carisma (minimo 1 round).

Sporco Trucco Migliorato (Combattimento)

Si è abili nel giocare sporchi trucchi ai propri avversari.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Non si provocano attacchi di opportunità quando si esegue una manovra di combattimento sporco trucco. Inoltre, si riceve bonus +2 alla propria DMC quando un avversario tenta di usare uno sporco trucco contro il personaggio.

Normale: Eseguire una manovra di combattimento sporco trucco provoca attacchi di opportunità.

Sporco Trucco Superiore (Combattimento)

Quando si gioca uno sporco trucco, il bersaglio ne viene seriamente impedito.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Sporco Trucco Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per eseguire uno sporco trucco. Quando lo sporco trucco viene eseguito con successo, la penalità dura per 1d4 round, più 1 round ogni 5 punti con cui l'attacco supera la DMC avversaria. Inoltre, se il bersaglio desidera rimuovere la condizione deve impiegare un'azione standard.

Normale: La condizione imposta da uno sporco trucco dura 1 round più 1 round ogni 5 punti con cui l'attacco supera la DMC avversaria. Se il bersaglio desidera rimuovere la condizione deve impiegare un'azione di movimento.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Stomaco di Ferro

Si ha uno stomaco particolarmente resistente.

Prerequisiti: Cos 13; mezzorco, nano o orco.

Beneficio: Bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che causano le condizioni infermo e nauseato e contro tutti i veleni da ingestione (ma non contro gli altri veleni). Inoltre, si riceve bonus +2 alle prove di Sopravvivenza effettuate per trovare cibo per se stessi (e solo per se stessi).

Tattico del Teletrasporto (Combattimento)

Il personaggio presta grande attenzione ai nemici che usano il teletrasporto per avvicinarlo o per sfuggirgli.

Prerequisiti: Dirompente, Riflessi in Combattimento, Spezzaincantesimi.

Beneficio: Le creature che usano effetti di teletrasporto per entrare o lasciare uno spazio minacciato dal personaggio provocano un attacco di opportunità, anche se lanciano sulla difensiva o usano una capacità soprannaturale.

Tattico Esperto

È possibile dirigere gli altri in combattimento con pochi gesti veloci.

Prerequisito: Privilegio di classe tattico.

Beneficio: È possibile usare la propria capacità di tattico per garantire agli alleati un utilizzo aggiuntivo al giorno di un talento di squadra.

Speciale: È possibile selezionare Tattico Esperto più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Terricolo

È possibile parlare con gli animali da tana.

Prerequisiti: Car 13, gnomo, tratto razziale magia gnomesca.

Beneficio: È possibile usare *parlare con gli animali* come capacità magica a volontà, ma solo per comunicare con animali da tana come citelli, talpe e simili. È comunque possibile usare la propria capacità da gnomo di *parlare con gli animali* una volta al giorno per parlare con qualsiasi animale come al solito.

Tiro Concentrato (Combattimento)

La propria conoscenza anatomica rende letali i propri tiri.

Prerequisiti: Int 13, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Come azione standard è possibile eseguire un attacco con un arco o una balestra ed aggiungere il proprio modificatore di Intelligenza al tiro per i danni. Per infliggere questi danni extra è necessario essere entro 9 metri dal bersaglio. Le creature immuni ai colpi critici e agli attacchi furtivi sono immuni a questi danni extra.

Speciale: A partire dal 2° livello, un ranger con lo stile di combattimento tirare con l'arco può scegliere Tiro Concentrato come talento di stile di combattimento.

Tiro Dirompente (Combattimento)

Grazie ad un tiro ben piazzato, il nemico ha difficoltà a lanciare incantesimi.

Prerequisiti: Des 13, Tiro Ravvicinato, guerriero di 6° livello.

Beneficio: Se si esegue un'azione preparata per tirare ad un avversario che sta lanciando un incantesimo entro 9 metri e lo si colpisce, la CD della prova di concentrazione per lanciare l'incantesimo aumenta di +4.

Tiro Pugnalante (Combattimento)

È possibile aprirsi la strada per continuare ad usare l'arco.

Prerequisiti: Tiro Rapido, elfo.

Beneficio: Quando si è adiacenti ad un avversario e si esegue un'azione di attacco completo con un arco corto o un arco lungo (inclusi gli archi compositi), si può scegliere di effettuare un attacco in mischia contro quella creatura con una freccia sguainata anziché spararla. Se l'attacco colpisce (che infligga danni o meno), il bersaglio è spinto all'indietro di 1,5 metri. Quindi è possibile tirare la freccia normalmente contro il bersaglio originale oppure contro un altro bersaglio entro il raggio. Questo attacco in mischia sostituisce l'attacco aggiuntivo di Tiro Rapido; inoltre tutti gli attacchi del round (quello in mischia e quelli a distanza) subiscono penalità –2. Se l'attacco iniziale lascia il personaggio senza nemici che lo minaccino, è possibile eseguire i successivi attacchi a distanza senza provocare attacchi di opportunità.

Tocco di Serenità (Combattimento)

Un semplice tocco riduce la minaccia dei nemici più selvaggi.

Prerequisiti: Sag 18, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: È necessario dichiarare che si sta usando questo talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato spreca un tentativo). Se il colpo va a segno, l'attacco non infligge danni né infligge effetti o condizioni, ma il bersaglio non può lanciare incantesimi né attaccare (questo include attacchi di opportunità o attacchi come azione immediata) per 1 round, a meno che non superi un tiro salvezza su Volontà con CD 10 + metà livello del personaggio + il modificatore di Saggezza del personaggio. Si può tentare un tocco di serenità una volta al giorno ogni quattro livelli (vedi Speciale), e non più di uno per round.

Speciale: Un monaco del loto riceve Tocco di Serenità come talento bonus al 1° livello, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Un monaco può tentare un tocco di sere-

Francesco Palazzari (order #2831428)

nità un numero di volte al giorno pari al suo livello da monaco, più una volta addizionale ogni quattro livelli in altre classi.

Trascinare Migliorato (Combattimento)

Si è abili nel trascinare i nemici attraverso il campo di battaglia.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si esegue la manovra in combattimento trascinare non si provocano attacchi di opportunità. Inoltre, si riceve bonus +2 alle prove effettuate per trascinare un nemico. Si riceve anche bonus +2 alla DMC quando un avversario cerca di sbilanciare.

Normale: Eseguire la manovra trascinare provoca attacchi di opportunità.

Trascinare Superiore (Combattimento)

I nemici trascinati vengono sbilanciati.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Trascinare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per trascinare un nemico. Questo bonus è cumulativo con quello fornito da Trascinare Migliorato. Quando si trascina un nemico, il suo movimento provoca attacchi di opportunità da parte di tutti gli alleati (ma non dal personaggio).

Normale: Le creature mosse da trascinare non provocano attacchi di opportunità.

Trasmutazione Tenace

La padronanza nella magia del cambiamento rende più durevoli le trasformazioni.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati (trasmutazione).

Beneficio: La CD delle prove di livello dell'incantatore per dissolvere o rimuovere le trasmutazioni del personaggio aumenta di 2; anche se l'incantesimo viene negato, i suoi effetti permangono per 1 round ulteriore prima di dissiparsi.

Tratti Addizionali

Si possiedono più tratti del normale.

Beneficio: Si ottengono due tratti del personaggio aggiuntivi (vedi Capitolo 8). Questi tratti devono essere scelti da liste differenti e non possono essere scelti da liste dalle quali si è già scelto un tratto del personaggio. Si deve soddisfare ogni ulteriore qualifica per i tratti del personaggio scelti.

Unirsi (Combattimento)

Quando ci si raduna contro un nemico, è possibile aiutare un alleato tramite una finta veloce.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Rissa, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando il personaggio ed almeno due dei suoi alleati sono adiacenti ad un avversario, è possibile tentare l'azione aiutare un altro come azione di movimento.

Normale: Aiutare un altro è un'azione standard.

Versatilità

Capaci di dedicarsi a molte vocazioni.

Prerequisito: Umano.

Beneficio: Scegliere una classe preferita aggiuntiva; quando si avanza di livello in quella classe si ottiene +1 punto ferita oppure +1 grado di abilità. Se si sceglie una classe nella quale si hanno già dei livelli, questo talento ha effetto retroattivo.

Vile Uccisione (Combattimento)

Permette di avvantaggiarsi dello stato di debilitazione di un nemico per tentare un colpo di grazia.

Prerequisito: Attacco furtivo +5d6.

Beneficio: Si può infliggere un colpo di grazia ai bersagli accovacciati o storditi.

Normale: Si può infliggere un colpo di grazia solo ad un bersaglio indifeso.

Vista delle Profondità

Si hanno sensi particolarmente acuti nell'oscurità profonda.

Prerequisito: Scurovisione 18 metri.

Beneficio: La propria scurovisione ha raggio 36 metri.

Normale: Di solito la scurovisione arriva a 18 o 27 metri.

Volto di Pietra

Le rocce sono più espressive del personaggio.

Prerequisito: Nano.

Beneficio: Si riceve bonus +4 alle prove di Raggirare per mentire o nascondere i propri sentimenti o le proprie vere intenzioni, ma non per fintare in combattimento o trasmettere messaggi segreti. Inoltre, la CD per le prove di Intuizione per farsi un'idea sul personaggio è 25 anziché 20.

Zanna Affilata

Mascelle potenti e denti duri come l'acciaio concedono un attacco con il morso.

Prerequisito: Mezzorco.

Beneficio: È possibile eseguire un attacco con il morso che infligge 1d4 danni più il modificatore di Forza. Si è considerati competenti in questo attacco ed è possibile applicarvi talenti od effetti appropriati ad un attacco naturale. Se usato come parte di un'azione di attacco completo, il morso è considerato un attacco secondario; viene eseguito al proprio bonus di attacco base –5 ed aggiunge al danno metà del modificatore di Forza.

Francesco Palazzari (order #2831428)



4 Equipaggiamento

Francesco Palazzari (order #2831428)



Credo li abbiamo offesi", disse Merisiel. Come danzando, fece un passo indietro schivando un masso grande come un cavallo che le volò incontro.

"Cosa te lo fa pensare?" chiese Valeros. Sopra di lui, l'orso delle caverne ruggì rivelando zanne giallastre ed affilate. Valeros gli ringhiò a sua volta.

"Ladri!" gridò il gigante delle rocce più vicino. Valeros sospirò."Dimmi, Merisiel", disse calmo,"Hai mai notato che nella tua vita certi avvenimenti tendono a ripetersi?" Senza attendere la risposta, girò attorno al ginocchio del gigante e, spade in pugno, balzò sul collo dell'orso.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Equipaggiamento

Un personaggio ben equipaggiato può affrontare qualsiasi sfida, dal sopravvivere nelle terre selvagge al fare buona impressione ad un banchetto regale. Questo capitolo presenta beni comuni ed esotici a disposizione dei PG, da armi ed armature ad oggetti alchemici e perfetti fino a vino e razioni da viaggio. L'equipaggiamento qui presentato dovrebbe essere disponibile all'acquisto ed alla vendita nella maggior parte delle città, anche se alcuni GM potrebbero ridurre la disponibilità di alcuni oggetti più costosi ed esotici.

Armi

Gli avventurieri sono sempre in cerca di armi nuove e strane che concedano loro un vantaggio in battaglia.

Aspersorio da battaglia: Il nome di quest'arma, una mazza leggera con la testa cava, viene dall'aspersorio comune, un oggetto utilizzato dai sacerdoti per spruzzare acquasanta. Quando si colpisce una creatura, dai piccoli fori nella testa della mazza esce acquasanta; le creature che normalmente subiscono danni dall'acquasanta subiscono 1 danno oltre ai normali danni della mazza (un aspersorio non magico può infliggere danni dovuti all'acquasanta ad una creatura incorporea, anche se la mazza vera e propria non infligge danni). Dopo 5 colpi, l'aspersorio da battaglia si svuota e deve essere riempito. Riempirlo di acquasanta è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità (come bere una pozione). Un aspersorio pieno viene di solito tenuto con la testa rivolta in alto, per evitare perdite di acquasanta.

Baionetta: Le baionette sono armi per il combattimento ravvicinato create per inserirsi sulla bocca di balestre ed armi da fuoco. Permettono di effettuare attacchi in mischia con tali armi, ma le rendono temporaneamente incapaci di attaccare a distanza. Montare o rimuovere una baionetta è un'azione di movimento.

Balestra doppia: Quest'arma pesante lancia due quadrelli dalla punta in metallo con una sola pressione del grilletto. A causa della taglia e del peso si subisce penalità –4 all'attacco se si è competenti o –8 se non lo si è. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce danni da ambo i quadrelli. I danni da colpo critico, attacco furtivo ed altri danni dovuti alla precisione si applicano solo al primo quadrello. Ricaricare un quadrello è un'azione standard; il talento Ricarica Rapida lo riduce a un'azione di movimento. Padronanza delle Balestre permette di ricaricare entrambi i quadrelli come azione di movimento.

Bastone animato: Questa sottile lama leggera è contenuta in una custodia di legno che la nasconde. È possibile estrarre la lama come azione veloce (o gratuita se si possiede il talento Estrazione Rapida). Chi osserva deve effettuare una prova di Percezione con CD 20 per rendersi conto che un bastone animato non estratto è un'arma invece che un bastone da passeggio; la CD scende a 10 se anche chi osserva è competente nell'arma.

Bec de corbin: Il bec de corbin è un'arma ad asta simile al mazzapicchio, ma la testa di martello è arrotondata invece che appuntita e la punta è più resistente e dotata di gancio. L'attacco primario avviene con la punta. Si ottiene bonus +2 al BMC quando si tenta di spezzare armature medie e pesanti con un bec de corbin.

Berdica: La lama d'ascia curva di quest'arma ad asta è saldata all'asta in due punti: il centro della lama si fissa in un incavo in cima all'asta, mentre la sua estremità più bassa ad un punto secondario. La lama è spesso molto lunga, a volte quanto l'asta. Si ottiene bonus +2 alla DMC per resistere ad un tentativo di spezzare la berdica.

Roncone: La lama di quest'arma ad asta è ad uncino o ricurva, con una punta che fuoriesce dal retro della lama. La punta viene di solito utilizzata per bloccare e parare. Quando si combatte sulla difensiva o si è in difesa totale, quest'arma concede bonus di scudo +1 alla CA. Un avversario a cavallo colpito da un roncone subisce penalità –1 alla prova di Cavalcare effettuata per restare in sella.

Boomerang: Il boomerang è un attrezzo da caccia, ma queste armi da lancio versatili vengono spesso utilizzate in battaglia. Un boomerang è fatto di legno ed è piatto, con una impugnatura, ha una curva molto pronunciata e si piega bruscamente all'indietro in cima. Un boomerang lanciato non torna indietro: simili boomerang sono soltanto giocattoli.

Cestus: Il cestus è un guanto di pelle o di tessuto resistente che copre il braccio dalle dita all'avambraccio. Quest'arma da combattimento ravvicinato è rinforzata da piastre di metallo sulle dita e spesso coperta da spine sul dorso della mano e sui polsi. Quando si indossa un cestus si è considerati armati e si è in grado di infliggere danni letali con un colpo senz'armi. Se si è competenti nel cestus si può scegliere se infliggere danni contundenti o perforanti con un colpo senz'armi. I monaci sono competenti nel cestus. Quando si utilizza un cestus, le dita sono quasi del tutto esposte, così da poter portare o impugnare oggetti con le mani, ma la costrizione dell'arma sulle nocche comporta penalità –2 a tutte le azioni che richiedono precisione e coinvolgono l'uso delle mani (ad esempio scassinare una serratura).

Chakram: Il chakram è un'arma da lancio semplice, elegante e facile da portare. Si tratta di un disco di metallo piatto e privo di centro con l'esterno affilato. È possibile impugnare il chakram come arma da mischia, ma non è creato a tale scopo: si subisce penalità –1 agli attacchi e bisogna effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per evitare di tagliarsi con la lama (metà del danno inflitto senza contare il bonus di Forza). Non è necessario effettuare questo tiro salvezza se si indossa un'armatura pesante.

Falcata: Questa lama pesante ha una lama concava ed un'impugnatura ad uncino. La sua forma distribuisce il peso per unire la forza di un'ascia con il filo di una spada.

Francesco Palazzari (order #2831428)

TABELLA 4-1: ARMI

Armi semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Attacchi senz'armi								
Tirapugni	1 mo	1d2	1d3	x2	—	0,5 kg	C	monaco, vedi testo
Armi da mischia leggere								
Aspersorio da battaglia	5 mo	1d4	1d6	x2	—	2 kg	C	vedi testo
Cestus	5 mo	1d3	1d4	19–20/x2	—	0,5 kg	C or P	monaco, vedi testo
Paletto di legno	—	1d3	1d4	x2	3 m	0,5 kg	P	—
Armi da mischia a due mani								
Baionetta	5 mo	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg	P	—
Lancia da cinghiale	5 mo	1d6	1d8	x2	—	4 kg	P	puntare, vedi testo

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Armi da mischia leggere								
Bastone animato	45 mo	1d4	1d6	x2	—	2 kg	P	—
Armi da mischia a due mani								
Bec de corbin	15 mo	1d8	1d10	x3	—	6 kg	C or P	portata, puntare, vedi testo
Berdica	13 mo	1d8	1d10	19–20/x2	—	7 kg	T	portata, puntare, vedi testo
Falcione-guisarma	12 mo	1d8	1d10	x3	—	5 kg	T	portata, puntare, vedi testo
Mazzapicchio	15 mo	1d10	1d12	x2	—	6 kg	C or P	portata, puntare, vedi testo
Roncone	11 mo	1d6	1d8	x3	—	5,5 kg	T	disarmare, portata, puntare, vedi testo
Armi a distanza								
Chakram	1 mo	1d6	1d8	x2	9 m	0,5 kg	T	—
Freccia alleggerita (20)	2 mo	—	—	—	vedi testo	1,5 kg	P	vedi testo
Freccia fumogena	10 mo	—	—	—	—	—	P	vedi testo
Freccia smussata (20)	2 mo	—	—	—	—	1,5 kg	C	—
Pilum	5 mo	1d6	1d8	x2	6 m	2 kg	P	vedi testo

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Armi da mischia leggere								
Pugnale spaccaspada	10 mo	1d3	1d4	x2	—	1,5 kg	T	disarmare, vedi testo
Armi da mischia a una mano								
Falcata	18 mo	1d6	1d8	19–20/x3	—	2 kg	T	—
Khopesh	20 mo	1d6	1d8	19–20/x2	—	4 kg	T	sbilanciare
Spada del tempio	30 mo	1d6	1d8	19–20/x2	—	1,5 kg	T	monaco, sbilanciare
Armi da mischia a due mani								
Forca da prigionieri	15 mo	1	1d2	—	—	5 kg	P	portata, vedi testo
Lancia con catena	15 mo	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	6,5 kg	P e C	sbilanciare
Armi a distanza								
Balestra doppia	300 mo	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	9 kg	P	—
Boomerang	3 mo	1d4	1d6	x2	9 m	1,5 kg	C	vedi testo
Lasso	1 ma	—	—	—	—	2,5 kg	—	vedi testo

[1] Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

[2] Un'arma con due tipi è di entrambi i tipi se la voce specifica "e", o di un tipo o dell'altro (a scelta del giocatore) se la voce è "o".

Francesco Palazzari (order #2831428)



Falcione-guisarma: Quest'arma ad asta combina la lama del falcione con un uncino appuntito. Un avversario a cavallo colpito da un falcione-guisarma subisce penalità –1 alla prova di Cavalcare effettuata per restare in sella.

Forca da prigionieri: Quest'arma ad asta consiste in due fasce di metallo ricurve che si chiudono attorno ad un bersaglio quando si attacca, bloccandolo. Una forca da prigionieri è costruita per catturare bersagli di una determinata taglia (ad esempio Piccola o Media) e non funziona su creature di taglia diversa. Effettuare un attacco di contatto per colpire un avversario ed una prova di manovra in combattimento per iniziare la lotta (senza penalità –4 per non avere due mani libere); un successo indica che si è in lotta con l'avversario. Una volta che il bersaglio è in lotta, si possono effettuare su di esso prove di lottare per muoversi o infliggere danno. La forca da prigionieri ha durezza 10 e 5 punti ferita; per liberarsi è necessaria una prova di Forza con CD 26. Se si lascia andare la forca da prigionieri, il bersaglio può liberarsi con un'azione standard.

Freccia alleggerita: Queste frecce hanno un'asta leggera e piume speciali che ne aumentano la gittata. L'incremento di gittata di una freccia alleggerita aumenta di 6 metri con un arco lungo e di 3 metri con un arco corto. Infliggono danno come fossero di una categoria di taglia inferiore.

Freccia fumogena: Questa freccia è in realtà un bastone del fumo che può essere tirato con un arco. Lascia una scia di fumo mentre è in volo e crea un cubo di fumo di 1,5 metri quando colpisce. A parte questo, funziona come una normale freccia in termini di danno, gittata e così via.

Freccia smussata: La particolarità di queste frecce è che sono dotate di una punta di legno arrotondata. Infliggono danni contundenti invece che perforanti. Un arciere può utilizzare una freccia smussata per infliggere danni non letali (con la consueta penalità –4 dovuta per utilizzare un'arma che normalmente infliggerebbe danni letali per infliggere invece danni non letali).

Khopesh: Questa lama pesante ha una curva convessa vicino alla sua estremità, che le fa assumere la forma di un'ascia da battaglia.

Lancia con catena: Quest'arma viene spesso usata nei giochi gladiatori per la sua versatilità. Il corpo dell'arma è costituito da una normale lancia corta, usata soprattutto per gli affondi. Al fondo della lancia è attaccata una catena, spesso chiodata e terminante in un uncino. L'uncino e la catena possono essere utilizzati per sbilanciare. Se l'attacco per sbilanciare fallisce di 10 o più è possibile lasciare la lancia con catena per evitare di essere sbilanciati.

Francesco Palazzari (order #2881428)

Lancia da cinghiale: Questa lancia dalla punta a spirale ha una barra di metallo perpendicolare all'asta a metà della sua lunghezza. Se si prepara un'azione per puntare quest'arma contro una carica e l'attacco colpisce, si ottiene bonus di scudo +2 alla CA contro la creatura colpita fino al proprio turno successivo.

Lazo: Quest'arma da lancio è semplicemente una corda con un nodo aperto che permette di intralciare un avversario come utilizzando una rete. La CD per lanciare un incantesimo intralciati da un lazo è 10 + il livello dell'incantesimo. Una creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 15 come azione di round completo. Il lazo ha 2 punti ferita e CA 10. Per romperlo è necessaria una prova di Forza con CD 23. Quando colpisce, il lazo si stringe ed è necessaria un'azione standard per riallargare il nodo.

Mazzapicchio: Quest'arma ad asta ha una testa di martello per colpire ed una testa a punta per penetrare e rompere le armature. La maggior parte degli attacchi si effettua con il martello. L'asta lunga permette a chi lo impugna di applicare una forza straordinaria ai colpi. Con un mazzapicchio si ottiene bonus +2 al BMC per spezzare armature medie e pesanti.

Paletto di legno: Quest'arma da combattimento ravvicinato è solo un pezzo di legno appuntito. Le punte di ferro usate come arma infliggono lo stesso danno dei paletti di legno.

Pilum: La punta di questo giavellotto pesante è fatta per spezzarsi ed incastrarsi in uno scudo una volta colpito. Come tutte le munizioni, un pilum che colpisce il bersaglio viene distrutto. Se si colpisce con il pilum un avversario che impugna uno scudo, questi perde i bonus dati dallo scudo alla CA finché non utilizza un'azione standard per rimuovere i resti del pilum dallo scudo.

Pugnale spaccaspada: È possibile utilizzare questo pugnale per disarmare o spezzare le lame degli avversari, incastrandole nelle scanalature poste sul retro della lama. Se si è competenti in quest'arma, aggiungere +4 ai tentativi di disarmare o spezzare contro le armi dotate di lama degli avversari.

Spada del tempio: Lame pesanti utilizzate di solito dai guardiani di siti religiosi, le spade del tempio hanno una riconoscibile forma ricurva che le fa apparire un ibrido fra spada e falcetto. Molte hanno buchi che attraversano la lama o catenelle sull'elsa, cui si possono appendere nastri, campanelli o simboli sacri. I monaci sono competenti nella spada del tempio.

Tirapugni: Queste armi da combattimento ravvicinato sono create per essere poste attorno alle nocche, restringendo l'area di contatto ed aumentando quindi la forza del pugno. Permettono di infliggere danni letali con un colpo senz'armi. È possibile tenere, ma non impugnare, un'arma con una mano su cui si indossa un tirapugni. È possibile lanciare un incantesimo con componenti somatiche se si effettua una prova di concentrazione (CD 10 + il livello dell'incantesimo). I monaci sono competenti con i tirapugni e possono utilizzare il loro danno senz'armi da monaco quando combattono con essi.

Armature

Queste armature seguono le stesse regole di quelle di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Armatura di legno: Questa armatura di cuoio ha pezzi di legno temprati a fuoco cuciti sui punti vitali. Pur non essendo efficace come le armature di metallo, offre maggiore protezione rispetto al semplice cuoio. A differenza del metallo, il legno permette di galleggiare, e la penalità di armatura alla prova per le prove di Nuotare è 0.

Corazza di piastre flessibile: Questa corazza di piastre è fatta in modo da permettere maggiore agilità nelle attività fisiche. La penalità di armatura alla prova per le prove di Scalare e saltare è soltanto –1 (le versioni perfette e di mithral riducono anche questa penalità oltre a quella normale).

Imbottitura trapuntata: Questa forma migliorata di armatura imbottita ha strati interni creati per intrappolare frecce, dardi, shuriken, pugnali lanciati ed altre piccole armi da lancio. Queste armi, quando colpiscono, tendono a venire bloccate da questi strati e non producono ferite. Si ottiene RD 3/— contro attacchi di questo tipo. Gli strati dell'armatura non hanno effetto contro altri tipi di armi.

Manto corazzato: Questo manto di pelle è rinforzato con fasce metalliche cucite al suo interno. Più ingombrante di un'armatura leggera e meno efficace di una media, ha il vantaggio che è possibile indossarlo o rimuoverlo come azione di movimento (non è possibile indossare in fretta un manto corazzato). Se indossato su un'altra armatura, usare il bonus alla CA migliore e le penalità peggiori; un manto corazzato non ha effetto se indossato con un'armatura pesante. Si applicano solo gli effetti magici dell'armatura indossata sopra l'altra.

Mezza armatura flessibile: Questo tipo di mezza armatura è fatta in modo da permettere maggiore agilità nelle attività fisiche. La penalità di armatura alla prova per le prove di Acrobazia per saltare e di Scalare è soltanto –4 (le versioni perfette e di mithral riducono anche questa penalità oltre a quella normale). In più, a differenza delle normali armature pesanti, chi la indossa può correre al quadruplo della sua velocità invece che soltanto al triplo.

Scudo rapido leggero di metallo o legno: Questo scudo leggero ha speciali legami che permettono ad un personaggio competente negli scudi di impugnarlo o rimetterlo via sulla sua schiena in fretta e con facilità. Se si possiede bonus di attacco base +1 o superiore è possibile impugnarlo o riporlo come azione veloce in combinazione con un normale movimento. Se si possiede il talento Combattere con Due Armi è possibile estrarre un'arma leggera o a una mano con una mano e uno scudo rapido nel tempo che normalmente sarebbe richiesto per estrarre un'arma. Se si possiede il talento Estrazione Rapida, è possibile impugnare o riporre uno scudo rapido come azione gratuita.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Manto Corazzato



Mezza Armatura Flessibile



Imbottitura Trapuntata



Armatura di Legno



Corazza di Piastre Flessibile



Scudo Rapido di Metallo



Scudo Rapido di Legno

Tabella 4-2: Armature e Scudi

Armature	Costo	Bonus di arm./scudo	Bonus Dex max	Penalità di arm. alla prova	Fallimento inc. arcani	Velocità 9 m	Velocità 6 m	Peso[1]
Armature leggere								
Imbottitura trapuntata	100 mo	+1	+8	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Legno	20 mo	+3	+3	–1	15%	9 m	6 m	12,5 kg
Armature medie								
Corazza di piastre flessibile	400 mo	+6	+3	–4	25%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Manto corazzato	50 mo	+4	+3	–2	20%	6 m	4,5 m	10 kg
Armature pesanti								
Mezza armatura flessibile	850 mo	+8	+0	–7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	27,5 kg
Scudi								
Scudo rapido leggero di legno	53 mo	+1	—	–2	5%	—	—	3 kg
Scudo rapido leggero di metallo	59 mo	+1	—	–2	5%	—	—	3,5 kg

[1] Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adatte a personaggi di taglia piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

[2] Quando si indossa una mezza armatura flessibile si può correre al quadruplo della propria velocità invece che soltanto al triplo come di norma per le armature pesanti.

Francesco Palazzari (order #2881428)

Merci e Servizi

Gli avventurieri cercano sempre equipaggiamento che dia loro un vantaggio… la loro stessa sopravvivenza dipende da questo.

Equipaggiamento d'avventura

Anello per veleno: Questo anello ha un piccolo scompartimento sotto la gemma, di solito utilizzato per contenere veleno. Aprirlo e chiuderlo richiede un'azione di movimento; farlo senza essere notati richiede una prova di Rapidità di Mano con CD 20.

Biglie: Come i triboli, le biglie possono rallentare gli avversari. Un sacco di biglie pesante 1 kg può coprire un quadretto di 1,5 metri. Una creatura che entri in un quadretto pieno di biglie deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 10 o cade prona (il bonus di stabilità della creatura si applica a questo tiro salvezza). Una creatura che si muove a metà della sua velocità o più lenta può attraversare un quadretto di biglie senza problemi.

Boa comune: Una boa viene utilizzata per segnare un determinato punto nell'acqua, permettendo di ritornarvi successivamente. È formata da un galleggiante (una vescica piena d'aria o una zucca sigillata), una cima lunga 60 metri ed una pietra di 20 kg come ancora. Il galleggiante è solitamente dipinto con colori sgargianti ed ha una bandierina per attirare l'attenzione. Anche se le boe resistono alle correnti ed al tempo, offrono ben poca opposizione alle creature intelligenti che desiderano sabotarle.

Boa superiore: Questa boa ha un galleggiante tondo o ovoidale, solitamente di rame, una catena invece che una cima ed un'ancora di metallo invece di un peso. Per il resto è come una boa normale.

Carta di riso: Questa carta è fatta di riso. Ha durezza 0, 1 punto ferita ed una CD per romperla di 2.

Carta: Un foglio di carta misura normalmente 20 per 15 centimetri e non è adatto per le pergamene magiche. Ha durezza 0, 1 punto ferita ed una CD per romperlo di 5.

Clessidra: Una normale clessidra richiede 1 ora per riempire di sabbia la camera inferiore; esistono clessidre più grandi e più piccole, che arrivano a durare appena 6 secondi.

Coperta: Questa coperta calda ha delle cinghie che permettono di legarla una volta arrotolata.

Corda di ragnatela: Tanto rara da essere sconosciuta in superficie, la corda di ragnatela viene tessuta dagli schiavi goblin dei drow a partire dalla tela secreta dai ragni giganti. Viene quindi utilizzata principalmente dagli elfi scuri, anche se pezzi di corda più corta (non più di 3 metri) si trovano fra i goblin. La corda di ragnatela ha 6 punti ferita e può essere rotta con una prova di Forza con CD 25.

Corda per armi: Le corde per armi sono legacci di pelle lunghi 60 centimetri che si allacciano all'elsa dell'arma e al polso. Se si lascia andare l'arma o si viene disarmati si può recuperarla con un'azione veloce ed essa non si allontana mai più di un quadretto. Non è possibile però cambiare arma finché non si è slegata la prima (azione di round completo) o si taglia la corda (azione di movimento o un attacco, durezza 0, 0 pf). A differenza di quanto avviene con un guanto d'arme con sicura, è possibile utilizzare una mano cui è legata una corda per armi, anche se l'arma penzolante può interferire con le azioni più delicate.

Corno da segnalazione: Suonare un corno richiede una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 10 e può comunicare concetti come "All'attacco!", "Aiuto!", "Avanzare!", "Ritirata!", "Fuoco!" e "Allarme!". Il suono di un corno può essere udito chiaramente a 500 metri di distanza. Per ogni successivo incremento di 250 metri, la prova di Percezione per sentirlo subisce penalità –1.

Custodia per pergamene: Una custodia di legno o pelle può tenere quattro pergamene; è possibile inserirne di più, ma recuperarne una diviene poi un'azione di round completo invece che di movimento. Per danneggiarne il contenuto è necessario distruggere il contenitore (durezza 2 per la pelle e 5 per il legno, 2 punti ferita, Rompere CD 15). Una custodia per pergamene non è impermeabile.

Fischietto da segnalazione: Con una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 5 è possibile trasmettere gli stessi segnali del corno da segnalazione. Il suono del fischietto si può udire chiaramente (Percezione CD 0) fino a 250 metri di distanza. Per ogni 250 metri successivi la prova di Percezione subisce penalità –2. I fischietti silenziosi possono essere uditi solo dagli animali o dalle creature con l'udito particolarmente fino.

Forziere: Questa comune cassa di legno ha diverse taglie. Quella piccola (0,5 metri cubi, 1 punto ferita, Rompere CD 17), media (1,2 metri cubi, 15 pf, Rompere CD 23), grande (2 metri cubi, 30 pf, Rompere CD 29) ed enorme (2,5 metri cubi, 50 pf, Rompere CD 35). La maggior parte dei forzieri ha una serratura inclusa nel prezzo.

Lavagna: Questa piastra di pietra nera levigata grande come un libro è circondata da una cornice di legno. Strofinandone la superficie con un panno bagnato si cancellano le scritte lasciate con il gesso.

Magnete: I magneti più piccoli sono piuttosto deboli ed utilizzati principalmente per individuare o attirare a brevi distanze ferro, mithral o adamantio. Questo magnete a ferro di cavallo può sollevare fino a 1 kg di metallo.

Occhiali scuri: Questi occhiali hanno lenti scurite che proteggono dagli attacchi con lo sguardo. Quando si indossano questi occhiali si è considerati sempre come se si distogliesse lo sguardo da un attacco con lo sguardo e si ottiene bonus di circostanza +8 ai tiri salvezza contro attacchi con lo sguardo (qualsiasi attacco cui una creatura cieca sarebbe immune). Mentre si indossano gli occhiali si ha penalità –4 alle prove di Percezione e tutti gli avversari hanno il 20% di occultamento.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 4-3: Merci e Servizi

Equipaggiamento d'avventura	Costo	Peso
Anello per veleno	+20 mo	—
Biglie	1 ma	1 kg
Boa comune	5 ma	8 kg
Boa superiore	10 mo	15 kg
Carta (foglio)	4 ma	—
Carta di riso (foglio)	5 mr	—
Clessidra (1 minuto)	20 mo	0,25 kg
Clessidra (1 ora)	25 mo	0,5 kg.
Clessidra (6 secondi)	10 mo	—
Coperta	2 ma	0,5 kg
Corda di ragnatela (15 m)	100 mo	2 kg
Corda per armi	1 ma	—
Corno da segnalazione	1 mo	1 kg[1]
Custodia per pergamene	1 mo	0,25 kg
Fischietto da segnalazione (o silenzioso)	8 ma (9 ma)	—
Forziere piccolo	2 mo	11 kg
Forziere medio	5 mo	25 kg
Forziere grande	10 mo	50 kg
Forziere enorme	25 mo	125 kg
Lavagna	1 mo	1 kg
Magnete	5 ma	0,25 kg
Occhiali scuri	10 mo	—
Periscopio	20 mo	2 kg
Polveri	1 mr	0,25 kg
Punta di metallo	5 mr	0,5 kg
Rete per farfalle	5 mo	1 kg[1]
Spago (15 m)	1 mr	0,25 kg
Tappi per orecchie	3 mr	—
Tatuaggio	1 mr–20 mo	—
Tenda piccola	10 mo	10 kg[1]
Tenda media	15 mo	15 kg[1]
Tenda grande	30 mo	20 kg[1]
Tenda Enorme (padiglione)	100 mo	25 kg[1]
Veste da apicoltore	20 mo	5 kg[1]
Veste uncinata	10 mo	2 kg
Zaino perfetto	50 mo	2 kg

Oggetti e sostanze speciali	Costo	Peso	CD Art.
Antiemetico	25 mo	0,25 kg	25
Antiepidemico (fiala)	50 mo	—	25
Benedizione dell'alchimista	1 mo	—	20
Coprente per armi, adamantio	100 mo	0,25 kg	25
Coprente per armi, argento	5 mo	0,25 kg	20
Coprente per armi, ferro freddo	20 mo	0,25 kg	20
Fermasangue	25 mo	—	25
Fiasco alcalino	15 mo	0,5 kg	20
Fumogeno	25 mo	—	20
Gesso per calchi	5 ma	2,5 kg	—
Ghiaccio liquido (fiala)	40 mo	1 kg	20
Grasso alchemico	5 mo	0,5 kg	15
Individua luce	1 mo	—	10
Nushadir (fiala)	10 mo	0,5 kg	20
Polvere lampo	50 mo	—	20
Polvere per starnuti (borsa)	60 mo	1 kg	25
Proteggilama	40 mo	—	15
Sali	25 mo	—	25
Solvente alchemico (fiala)	20 mo	0,25 kg	20

Attrezzi di classe e di abilità	Costo	Peso
Abaco	2 mo	1 kg
Asta da equilibrista	8 ma	6 kg
Astrolabio	100 mo	3 kg
Attrezzi da alchimista	25 mo	2,5 kg
Attrezzi da cartografo	10 mo	1 kg
Bussola	10 mo	0,25 kg
Calderone	1 mo	2,5 kg
Carrucola	2 mo	5 kg
Finti sintomi	25 mo	2,5 kg
Incudine	5 mo	5–50 kg
Laboratorio da alchimista portatile	75 mo	10 kg
Libro degli incantesimi da viaggio (vuoto)	10 mo	0,5 kg
Libro delle impronte	50 mo	1,5 kg
Libro per ritratti	10 mo	1,5 kg
Mantice	1 mo	1,5 kg
Mazzo da cartomante comune	1 mo	0,25 kg
Mazzo da cartomante di qualità	25 mo	0,5 kg
Mazzo da cartomante perfetto	50 mo	0,5 kg
Sega	4 mr	1 kg
Sestante	500 mo	1 kg
Trapano	5 ma	0,5 kg
Trappola per orsi	2 mo	5 kg
Vaso di sanguisughe	5 mo	2,5 kg

Vestiario	Costo	Peso
Pelliccia	12 mo	2,5 kg[1]
Racchette da neve	5 mo	2 kg[1]
Speroni	5 mo	1 kg[1]
Vesti per ambienti caldi	8 mo	2 kg[1]

Equipaggiamento per animali	Costo	Peso
Finimenti per animali	2 mo	1 kg
Gabbia, Piccolissima o Minuta	10 mo	1 kg
Gabbia, Minuscola	2 mo	2,5 kg
Gabbia, Piccola o Media	15 mo	30 kg
Gabbia, Grande	30 mo	120 kg
Gabbia, Enorme	60 mo	480 kg
Slitta per cani	20 mo	150 kg

Oggetti da intrattenimento	Costo	Peso
Carte segnate	1 mo	0,5 kg
Dadi truccati normali	10 mo	—
Dadi truccati superiori	50 mo	—

[1] Questi oggetto pesano 1/4 del valore se sono fatti per personaggi di taglia Piccola. I contenitori per i personaggi di taglia Piccola hanno una capacità di 1/4 rispetto al normale.

Francesco Palazzari (order #2881428)

Periscopio: Questo tubo di metallo lungo 60 centimetri è ad angolo retto ed ha specchi al suo interno. Guardando in una estremità è possibile vedere dall'altra parte, così da vedere senza pericolo oltre gli ostacoli, dietro gli angoli o in spazi piccoli dove la testa non potrebbe entrare. Quando si usa un periscopio, la sua estremità conta come un oggetto Minuscolo nelle prove di Furtività, al posto del modificatore di taglia di chi lo usa. La distorsione dovuta agli specchi impone penalità –4 alla prove di Percezione quando si guarda al suo interno. Anche se il tubo è piuttosto resistente (durezza 5, 2 punti ferita), gli specchi all'interno sono fragili (durezza 1, 1 punto ferita) e qualsiasi attacco che oltrepassi la durezza del tubo infligge danni anche agli specchi.

Polveri: Il gesso polverizzato, la farina ed altri materiali simili sono popolari fra gli avventurieri per notare le creature invisibili. Lanciare un sacco di polveri in un quadretto richiede di colpire CA 5 e rivela momentaneamente se vi si trova una creatura invisibile. Un metodo più efficace è quello di spargere le polveri su una superficie (1 round completo) e cercare le tracce.

Punta di metallo: Questa punta di metallo lunga 30 centimetri si usa per tenere le porte aperte o per assicurarvi corde per scalare. Sentire una punta di metallo che viene martellata in posizione richiede una prova di Percezione con CD 5.

Rete per farfalle: Una delle estremità di quest'asta di 2 metri ha una rete sottile. È possibile utilizzarla per setacciare materiali abbastanza sottili da passare attraverso la stretta retina, come la sabbia o l'acqua. È possibile anche utilizzarla per catturare creature Minute o Piccolissime come si trattasse di una rete (l'arma), anche se non è necessario ripiegare la rete se manca il bersaglio, ed il manico della retina si utilizza come la corda di una rete.

Spago: Venduto in gomitoli di 15 metri, spaghi e lana sono utili per creare gli interruttori delle trappole e sono necessari per le frecce e gli uncini da scalata. Spaghi e lana hanno durezza 0, 1 punto ferita e una CD per romperli di 14.

Tappi per orecchie: Fatti di cotone o sughero cerato, i tappi per orecchie concedono bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che richiedono l'udito ma infliggono penalità –5 alle prove di Percezione basate sull'udito.

Tatuaggio: Il costo di un tatuaggio dipende dalla sua qualità, dalla dimensione e dal numero di colori utilizzati. Un tatuaggio grande come una moneta, di colore blu che scolorirà nel giro di dieci anni può costare 1 mr, uno grande come una mano in inchiostro nero che non scolorisce 1 ma ed uno che copre l'intera schiena e che richiede più sessioni costa 10 mo. Ogni colore aggiuntivo costa come un singolo tatuaggio della stessa taglia.

Tenda: Le tende hanno diverse dimensioni e possono ospitare tra 1 e 10 persone. Un tenda piccola ospita una creatura Media e richiede 20 minuti per essere montata, una tenda media ospita 2 creature e richiede 30 minuti per essere montata, una grande ospita 4 creature e richiede 45 minuti ed un padiglione ospita 10 creature e richiede 90 minuti (due creature Piccole contano come una Media ed una Grande conta come due Medie). Le tende a padiglione sono abbastanza grandi da consentire di accendere un piccolo fuoco al centro. Smontare una tenda richiede la metà del suo tempo di montaggio.

Veste da apicoltore: Questi pesanti strati di vestiti, uniti ad un cappello ampio e dotato di una rete, rendono impossibile a creature Minute e Piccolissime di entrare in contatto con il corpo. Indossare una veste da apicoltore dimezza la velocità ma concede RD 10 contro gli sciami di creature Piccolissime e RD 5/— contro sciami di creature Minute.

Veste uncinata: Piccole coperture di pelle impediscono alle centinaia di piccoli aghi uncinati che ricoprono la superficie di questo abito di ferire chi lo indossa. Qualsiasi creatura che ferisca chi lo porta con un attacco naturale o senz'armi deve superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o subisce 1 danno. Se una creatura ingoia chi lo indossa, subisce 1 danno per round finché non lo sputa o chi lo indossa non fugge o muore (in questo caso la veste ha subito troppi danni per essere una minaccia). La veste può essere indossata soltanto se non si indossano armature o se ne indossa una di tipo leggero.

Zaino perfetto: Questo zaino ha numerose tasche, utili per conservare gli oggetti necessari per andare in avventura. Ci sono ganci per attaccare oggetti come borracce, borse e coperte arrotolate. Ha fasce imbottite che si tirano sul petto e sulle spalle per distribuire meglio il peso. Come un normale zaino può contenere 0,5 metri cubi di materiali nella tasca principale. Indossando uno zaino perfetto, il punteggio di Forza ai fini di determinare la capacità di carico è considerato maggiore di +1.

Oggetti e sostanze speciali

Queste sostanze possono essere realizzate da chi possiede l'abilità Artigianato (alchimia).

Antiemetico: Questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo copre lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene bonus alchemico +5 ai tiri salvezza per resistere agli effetti che rendono nauseati o infermi.

Antiepidemico: Bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene bonus alchemico +5 ai tiri salvezza contro le malattie effettuati nell'ora successiva. Se già infetti, si possono effettuare due tiri salvezza per resistere alla malattia in quella determinata giornata (senza il bonus +5) e tenere il risultato migliore.

Benedizione dell'alchimista: Molto amata dai giovani libertini, si tratta di una polvere cristallina simile al sale. Mischiata con l'acqua crea una bevanda frizzante che cura gli effetti della sbornia.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Coprente per armi: Queste polveri alchemiche sono granulose. Quando versate su un'arma ed esposte ad una fiamma viva, si fondono e formano una copertura temporanea sull'arma. Lo sbiancante dà all'arma la capacità di superare una riduzione del danno basata su un materiale, come adamantio, ferro freddo o argento. Il coprente ha effetto fino al primo colpo che va a segno. Ogni dose di coprente può coprire un'arma o fino a 10 munizioni. Su una stessa arma può trovarsi solo un coprente alla volta. Un'arma fatta in uno specifico materiale (come l'adamantio) può essere cosparsa del coprente relativo ad un altro materiale (come l'argento) ed il suo primo attacco riuscito conta come effettuato da entrambi i materiali.

Fermasangue: Questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede bonus alchemico +5 alle prove di Guarire quando si effettua pronto soccorso, si guariscono le ferite da tribolo ed oggetti simili o si trattano ferite mortali. Una dose di fermasangue pone termine ad un effetto di sanguinamento come se si fosse superata una prova di Guarire con CD 15. Quando si trattano le ferite mortali, utilizzare una dose di fermasangue conta come un utilizzo della borsa del guaritore (e si ottiene bonus +5).

Fiasco alcalino: Questo fiasco di liquidi caustici reagisce con gli acidi naturali delle melme. È possibile lanciare un fiasco alcalino come arma a spargimento con gittata 3 metri. Contro le creature non melme un fiasco alcalino funziona come un'ampolla d'acido. Contro le melme e altre creature acide il fiasco alcalino infligge danni raddoppiati.

Fumogeno: Questa piccola sfera di argilla contiene due sostanze alchemiche separate da una sottile barriera. Quando si rompe la sfera, le sostanze si uniscono e riempiono un quadretto di 1,5 metri con una nuvola di fumo nerastro e innocuo. Il fumogeno funziona come un bastone del fumo, ma il fumo rimane per 1 round prima di disperdersi. È possibile lanciare un fumogeno come attacco di contatto a distanza con gittata 3 metri.

Gesso per calchi: Questa polvere bianca e secca, mischiata con l'acqua, si addensa nel giro di un'ora per creare un materiale solido. Può essere utilizzato per creare un calco di un'orma o di un bassorilievo, riempire buchi o crepe nei muri o (se applicato ad una copertura di stoffa) per fermare un osso rotto. Il gesso indurito ha durezza 1 e 5 pf ogni 2,5 centimetri di spessore. Un vaso di 2 kg di gesso può coprire un quadretto di 1,5 metri per la profondità di 2,5 centimetri, creare cinque ingessature per l'avambraccio o il polpaccio di una creatura di taglia Media o due ingessature complete per braccio o gamba.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ghiaccio liquido: Detto anche "ghiaccio dell'alchimista", questo fluido blu cristallino inizia ad evaporare appena tolto dal contenitore. Nei successivi 1d6 round è possibile utilizzarlo per congelare un liquido o coprire un oggetto con un sottile strato di ghiaccio. È possibile anche lanciare il ghiaccio liquido come arma a spargimento. Un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo, mentre le creature entro 1,5 metri subiscono 1 danno da freddo per lo spargimento.

Grasso alchemico: Ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene bonus alchemico +5 alle prove di Artista della Fuga, alle prove di manovra in combattimento per sfuggire ad una lotta e alla DMC per evitare di entrare in lotta; l'effetto dura 4 ore o finché si lava via il liquido.

Individua luce: Questa piastra di metallo grande quanto una mano è coperta da una crema trasparente sensibile alla luce. Se esposta alla luce, la crema si scurisce e diviene opaca a seconda di quanta luce sia presente. La luce intensa la fa scurire in 1 round, quella normale in 3 round, quella fioca in 10 round. Viene spesso utilizzata da creature dotate di scurovisione per capire se sono passate di recente creature che per vedere utilizzano la luce. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali.

Nushadir: Di solito conservato sotto forma di piccoli frammenti salati in un contenitore asciutto, questo reagente può essere mischiato ad un fiasco d'acqua e conservato in tutta sicurezza. Il nushadir neutralizza l'acido: un flacone di frammenti o un fiasco di nushadir rende inerte 1,5 metri cubi di acido in 1 minuto, troppo tempo per impedire che una fiala di acido o lo stomaco di un mostro infliggano danni. I vapori di nushadir irritano gli occhi, il naso e la bocca, causando nausea per 1d4 round dopo l'esposizione ravvicinata (Tempra CD 10 nega).

Polvere lampo: Questa polvere grigia brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con forza contro una superficie (azione standard). Le creature entro 3 metri sono accecate per 1 round (Tempra CD 13 nega).

Polvere per starnuti: Questa polvere giallo-rossa è un'arma a spargimento che causa starnuti incontrollabili per 1d4+1 round. Chiunque si trovi nel quadretto dell'impatto deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 12 per resistere alla polvere, mentre per chi si trova nei quadretti adiacenti la CD è 8. Le creature che lo falliscono devono superare un tiro salvezza con CD 10 in ogni round di effetto o sono barcollanti fino al loro turno successivo.

Proteggilama: Questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di melme, rugginofagi ed effetti che corrodono o sciolgono le armi, rendendola immune a tali attacchi per 24 ore. Un vasetto può coprire un'arma a due mani, due armi ad una mano o leggere o 50 munizioni. Applicarla richiede 1 azione di round completo.

Sali: Questi cristalli grigi dall'odore pungente fanno riprendere conoscenza a chi li inala. I sali concedono un nuovo tiro salvezza per resistere ad incantesimi o effetti che rendono privi di sensi o barcollanti. Se esposti ai sali quando si è morenti si diventa immediatamente svegli e barcollanti, ma si deve effettuare una prova di stabilizzazione ogni round; se si intraprende un'azione standard (o un'azione faticosa) si subisce 1 danno dopo averla compiuta e si perdono di nuovo i sensi. Un contenitore di sali può essere usato una dozzina di volte se tappato dopo ogni utilizzo, ma si dissolve in poche ore se lasciato aperto.

Solvente alchemico: Questa gelatina viola ribollente divora gli adesivi. Ogni fiala può coprire un quadretto di 1,5 metri. Distrugge i normali adesivi (come la pece, la resina o la colla) in 1 round, ma richiede 1d4+1 round per dissolvere adesivi più potenti (borse dell'impedimento, ragnatele, ecc.). Non ha effetti sugli adesivi magici, come la *colla meravigliosa*.

Attrezzi di classe e di abilità

Questi oggetti sono particolarmente utili per personaggi dotati di certe capacità di classe ed abilità.

Abaco: Questo oggetto aiuta nei calcoli matematici.

Asta da equilibrista: Queste aste flessibili sono lunghe da 4,5 a 9 metri e, se usate in modo appropriato, aiutano a restare in equilibrio quando si attraversa una superficie stretta. Utilizzare un'asta da equilibrista concede bonus di circostanza +1 alle prove di Acrobazia per attraversare una superficie stretta.

Astrolabio: Questo oggetto è un disco piatto su cui sono montati altri due dischi. I dischi possono ruotare su un'asse centrale, che permette loro di muoversi con il passare dei giorni. Il disco piatto rappresenta la latitudine di chi lo utilizza, il disco superiore il cielo, pieno di indicazioni astronomiche. Chiunque può imparare ad utilizzare l'astrolabio per conoscere data ed ora durante la notte (in 1 minuto). Un astrolabio concede bonus di circostanza +2 alle prove di Conoscenze (geografia) e Sopravvivenza per muoversi nelle zone selvagge (e alle prove di Professione [marinaio] effettuate in navigazione).

Attrezzi da alchimista: Un alchimista con gli attrezzi da alchimista ha tutte le componenti materiali necessarie a creare i suoi estratti, i mutageni e le bombe, eccetto per quelle componenti materiali dal costo specifico. Gli attrezzi da alchimista non concedono bonus alle prove di Artigianato (alchimia).

Attrezzi da cartografo: Al suo interno si trovano una piccola lavagnetta con una griglia incisa sopra e diversi gessi colorati. Utilizzandoli per disegnare una mappa in viaggio si ottiene bonus di circostanza +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi.

Bussola: Una normale bussola che punta al nord concede bonus di circostanza +2 alle prove di Sopravvivenza per

Francesco Palazzari (order #2831428)



Antiepidemico | Solvente Alchemico | Antiemetico | Ghiaccio Liquido | Proteggilama | Fiasco Alcalino | Grasso Alchemico

evitare di perdersi. Può essere utilizzata sottoterra allo stesso scopo con le prove di Conoscenze (dungeon).

Calderone: Questo pentolone di metallo ha un uncino per appenderlo sul fuoco. Quelli da viaggio hanno tre o quattro piedi che li tengono sollevati. Può contenere circa 3,5 litri e può essere utilizzato per cucinare, creare pozioni e così via.

Carrucola: Questa semplice puleggia, quando fissata, aggiunge bonus di circostanza +5 alle prove di Forza per sollevare oggetti pesanti. Assicurare una puleggia richiede 1 minuto.

Finti sintomi: Questa piccola scatola di legno ha diversi piccoli scompartimenti che ospitano oggetti utili per fingere la malattia, oltre ad un manuale che descrive i sintomi delle malattie più gravi. La scatola include false pustole, pillole che creano la schiuma alla bocca e misture di erbe che causano febbre e vomito. Utilizzare i finti sintomi concede bonus di circostanza +5 alle prove di Camuffare per fingersi malati. Vengono consumati dopo 10 utilizzi.

Incudine: Anche se la taglia delle incudini varia a seconda della fucina dove viene usata, tutte hanno la stessa forma e costruzione. Le incudini da fabbro sono di solito più grandi e pesanti (45 kg) delle incudini da maniscalco (4,5 kg). Senza un'incudine, la maggior parte dei lavori di metallurgia è impossibile.

Laboratorio da alchimista portatile: Questa versione compatta di un laboratorio da alchimista concede bonus di circostanza +1 alle prove di Artigianato (alchimia).

Libro degli incantesimi da viaggio: Un libro degli incantesimi da viaggio è meno ingombrante di un normale libro degli incantesimi. Ha 50 pagine.

Libro delle impronte: Questo libro di 50 pagine contiene disegni accurati di tutte le impronte di animali, umanoidi e mostri, oltre che informazioni sulla lunghezza del passo, la profondità dell'impronta e altre informazioni simili. Il libro concede bonus di circostanza +2 alle prove per identificare una creatura dalle sue tracce, anche se l'uso di scarpe rende difficile o impossibile identificare gli umanoidi. Anche se il libro non permette di riconoscere gli individui, permette di distinguere un'impronta di troll da quella di un ogre, o quella di un elfo da quella di un orco. Libri venduti in regioni diverse possono contenere impronte diverse, a seconda delle creature più comuni nella zona.

Libro per ritratti: Questo libro di 100 pagine contiene disegni di elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi, nani ed umani. Scegliendo il disegno appropriato ed aggiungendo capelli, barba ed altre caratteristiche come nei e cicatrici è possibile, anche per un pessimo disegnatore, ricostruire l'aspetto di una persona, come nel caso di un inquisitore che crea un avviso di taglia per un fattucchiere mezzelfo.

Mantice: I mantici sono utili per accendere un fuoco, e concedono bonus di circostanza +1 a simili prove di Sopravvivenza.

Mazzo da cartomante: Questo mazzo di carte illustrate è utilizzato da chi è in sintonia con il mondo degli spiriti e predice il futuro... o dai ciarlatani che truffano le persone ingenue o disperate. Un mazzo comune ha semplici disegni su pergamene o semplici tavolette di legno. Un mazzo da cartomante di qualità è di legno con immagini raffinate; può fare da focus per l'incantesimo *presagio* e concede bonus +1 alle prove di Professione (cartomante), Professione (medium) e altre prove simili. Un mazzo da cartomante perfetto può essere di legno, avorio o anche metallo, con immagini dipinte o incise e spesso abbellite da intarsi d'oro e gemme incastonate; ha tutti i benefici di un mazzo di qualità, ma concede bonus di circostanza +2 alle prove sopra menzionate.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Sega: È possibile inserire una sega fra una porta ed il suo telaio per tagliare barre o chiavistelli di legno, infliggendo 5 danni più il bonus di Forza per round come azione di round completo. Per sentire una sega che viene usata è necessaria una prova di Percezione con CD 10. Le seghe utilizzate per tagliare il ghiaccio sui fiumi hanno una punta per spaccarlo prima di segare.

Sestante: Un sestante serve a misurare la latitudine. Concede bonus di circostanza +4 alle prove di Sopravvivenza per orientarsi in superficie.

Tagliola: Anche se sono create per intrappolare grandi animali, queste trappole funzionano bene anche su umanoidi o mostri. Le fauci taglienti di queste trappole sono agganciate ad una catena, di solito assicurata al suolo così che la vittima non possa trascinarsi via. Aprire le fauci della trappola o staccarla da suolo richiede una prova di Forza con CD 20.

TAGLIOLA **GS 1**

Tipo meccanico; **Percezione** CD 15; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetti Att +10 mischia (2d6+3); fauci si chiudono attorno alla caviglia della creatura e dimezzano la velocità base della creatura (o tengono immobile la creatura se la trappola è legata ad un oggetto solido); la creatura può fuggire con una prova di Disattivare Congegni con CD 20, una prova di Artista della Fuga con CD 22 o una prova di Forza con CD 26.

Trapano: Un trapano può creare un buco di 2,5 centimetri di diametro nella roccia, nel legno e nel metallo come azione standard. Il materiale più resistente usura o rompe il trapano più in fretta. Sentire il rumore di un trapano richiede una prova di Percezione con CD 15.

Vaso di sanguisughe: Questo resistente vaso di ceramica ha un coperchio forato che permette il passaggio dell'aria. Di norma è pieno a metà di acqua e contiene quattro sanguisughe adulte, lunghe circa 9 centimetri. Un vaso di sanguisughe concede bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire per trattare i veleni. Utilizzate per i salassi medici, le sanguisughe sopravvivono per sei mesi fra un pasto e l'altro.

VESTIARIO

Gli oggetti che seguono si aggiungono agli altri vestiti.

Pelliccia: La forma più basilare di difesa dal freddo, le pellicce tengono caldo chi le indossa. Coprirsi con una pelliccia concede bonus +2 ai tiri salvezza su Tempra per resistere agli ambienti freddi e ai loro effetti. Non si somma ai bonus ottenuti dall'abilità Sopravvivenza.

Racchette da neve: Reti di corda o tendini in tensione all'interno di cornici di legno permettono di distribuire meglio il peso sulla neve, permettendo di camminarvi con maggiore facilità. Riducono le penalità dovute a camminare sulla neve del 50%; ad esempio, muoversi sulla neve richiede 2 quadretti per ogni quadretto di movimento, ma con le racchette costa 1,5 quadretti per ogni quadretto di movimento.

Ramponi: Utili sui terreni dove è difficile avere trazione, i ramponi sono punte o uncini che si aggiungono alla suola della scarpa. Riducono le penalità dovute al camminare su una superficie liscia del 50%; ad esempio, camminare sul ghiaccio richiede 2 quadretti per ogni quadretto di movimento, ma con i ramponi costa 1,5 quadretti per ogni quadretto di movimento. I ramponi causano danni alle superfici delicate.

Vestiti per ambienti caldi: Vestirsi con questi abiti leggeri e traspiranti tiene molto più fresco di quanto non accada restando nudi. Di solito comprendono una veste ampia di lino ed un turbante o velo. Questi vestiti concedono bonus +2 ai tiri salvezza su Tempra per resistere al caldo ed ai suoi effetti.

EQUIPAGGIAMENTO PER ANIMALI

Questo equipaggiamento si può trovare nella maggior parte delle città.

Finimenti per animali: Queste imbracature in pelle o canapa permettono di bloccare e controllare gli animali domestici. Finimenti preconfezionati per gli animali addomesticati più comuni, come cani, gatti, cavalli e buoi si trovano in tutti i mercati, ma possono essere creati per qualsiasi animale.

Gabbia: Queste gabbie portatili e sicure servono a contenere creature, in genere animali, ma quelle più grandi possono contenere di tutto. Le gabbie sono fatte di ferro, legno o bambù, a seconda del luogo e del mercante che le vende.

Slitta per cani: Questa slitta è lunga un paio di metri ed è creata per essere trascinata sulla neve da una muta di cani. La maggior parte delle slitte ha una piattaforma sul fondo su cui si appoggia il cocchiere. Una slitta per cani ha una capacità di trasporto pari a quella sommata di tutti i cani che la tirano.

OGGETTI DA INTRATTENIMENTO

Alcuni avventurieri sono sempre alla ricerca di metodi per barare.

Carte segnate: Che siano piegate, colorate o graffiate, le carte segnate permettono a chi ne fa uso di riconoscere la carta a seconda dei segni fatti sul suo retro. Accorgersi di carte segnate richiede una prova di Percezione con CD 25.

Dadi truccati: La maggior parte dei dadi truccati è appesantita da una sostanza più pesante situata all'opposto del numero che si desidera. È possibile accorgersi di un dado truccato con una prova di Percezione o Valutare con CD 15. I dadi di qualità superiore (ad esempio, dadi di legno intagliati attorno ad una occlusione più pesante) hanno CD maggiori che possono andare da 20 a 30.

Francesco Palazzari (order #2831428)



5 Incantesimi

Francesco Palazzari (order #2831428)



Le onde eruppero in un groviglio di teste serpentine, evocato dalla promessa di nuove prede. Lo stridore delle scaglie, l'odore di putrefazione e il fondo del mare avvilupparono il promontorio roccioso dove stava Seoni. Alla sua destra, udì l'urlo di Valeros che rapidamente sfumava mentre una delle enormi teste della bestia scattò bruscamente di lato, facendolo volare via verso le rocce. Lei non lo degnò nemmeno di uno sguardo. L'incantesimo doveva essere completato e lui non avrebbe colpito il terreno per ancora diversi secondi. Un sacco di tempo.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi

Oltre agli incantesimi presentati in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* esistono numerose altre scoperte mistiche e trucchi segreti di incantatori arcani e divini. Le liste che seguono riassumono tutti i nuovi incantesimi presentati in questo libro, suddivisi per classi. Si noti che, con l'eccezione della lista completa di incantesimi per antipaladini, le liste riassumono solo i nuovi incantesimi di questo libro. Una [M] o una [F] alla fine del nome dell'incantesimo nella lista indica un incantesimo con una componente *materiale* o *focus*, rispettivamente, che normalmente non sono contenuti in una borsa base per incantesimi.

Liste complete di incantesimi: Le liste complete di incantesimi disponibili per le classi base di incantatore introdotte in questo libro vengono riportate nel Capitolo Due alla fine della descrizione di ogni classe di incantatore. Si noti che l'oracolo usa la stessa lista di incantesimi del chierico.

Ordine di presentazione: Nelle liste degli incantesimi e nelle brevi descrizioni che seguono, gli incantesimi vengono presentati in ordine alfabetico per nome.

Dadi Vita: Il termine "Dadi Vita" è sinonimo di "livelli del personaggio" per gli effetti che interessano un numero specifico di Dadi Vita di creature.

Livello dell'incantatore: Spesso il potere dell'incantesimo dipende dal livello dell'incantatore, che è definito come il livello della classe da incantatore allo scopo di lanciare un incantesimo particolare. La parola "livello" nelle brevi descrizioni che seguono si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

Creature e personaggi: Le parole "creatura" e "personaggio" sono sinonimi nelle descrizioni brevi.

Incantesimi da Alchimista

Incantesimi da alchimista di 1° livello

Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Fortuna dell'artigiano: Il soggetto ottiene +5 alla successiva prova di Artigianato.
Negare odore: Il soggetto non può essere seguito col fiuto.
Occhio del bombarolo: Aumenta la gittata dell'arma da lancio; attacco +1.
Pugni di pietra: I colpi senz'armi sono letali.
Sensi sviluppati: Conferisce bonus +2 a Percezione e visione crepuscolare.
Tocco del mare: La velocità di nuotare diventa 9 m.

Incantesimi da alchimista di 2° livello

Distribuzione alchemica: Ottiene i benefici della pozione senza consumarla.
Percepire espressioni: Conferisce bonus +5 a Percezione e Intuizione 10 min/livello.
Soffio di fuoco: Emana un cono di fiamme a volontà.
Tocco elementale: Attacco di contatto che infligge danni da energia.
Trasmutare pozione in veleno: Sputa veleno su un'arma dopo aver bevuto una pozione.
Vomitare sciame: Produce uno sciame di ragni che combatte per l'incantatore.

Incantesimi da alchimista di 3° livello

Amplificare elisir: Potenzia o estende gli effetti di una pozione o elisir.
Aura elementale: Crea un'aura di energia attorno a sé.
Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
Corpo di spine: Chi attacca l'incantatore subisce 1d6+1 danni/livello.
Riserva draconica: Il soggetto può assorbire il danno da energia e potenziare gli attacchi in mischia con esso.
Segugio: Potenzia il senso dell'olfatto e conferisce la capacità speciale di fiuto.
Tocco assorbente: L'incantatore assorbe un oggetto per 1 giorno/livello.

Incantesimi da alchimista di 4° livello

Detonazione[M]: Infligge 1d8 danni da energia/livello a tutte le creature nel raggio di 4,5 metri.
Forma fluida: Conferisce RD 10/tagliente, aumenta la portata a 3 metri e permette di respirare sott'acqua.
Formula universale[M]: Agisce come qualsiasi estratto di 3° livello o inferiore.
Soffio del drago: Conferisce il soffio di un drago.

Incantesimi da alchimista di 5° livello

Adattamento planare: Resiste agli effetti nocivi di un piano.
Consumo ritardato: L'estratto non ha effetto finché non lo desidera l'incantatore.
Eludere il tempo[M]: Colloca temporaneamente in animazione sospesa.
Trasformazione curativa[M]: Si ottiene nuovo vigore quando si è vicini alla morte.

Incantesimi da alchimista di 6° livello

Forma gemella: Crea un duplicato che si può controllare.

Incantesimi da Antipaladino

Incantesimi da antipaladino di 1° livello

Anatema: I nemici subiscono penalità –1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.
Arma magica: L'arma ottiene bonus +1.
Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Comando: Un soggetto obbedisce a un ordine per 1 round.
Devastazione: Un soggetto subisce penalità –2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
Evoca mostri I: (*Solo creature malvagie*) Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno fugge per 1d4 round.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Infliggi ferite leggere: Il proprio tocco infligge 1d8 danni +1/livello (max +5).
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Maledire l'acqua[M]: Rende l'acqua sacrilega.
Protezione dal bene/legge: Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza; e in più protegge dall'allineamento scelto.
Rintocco di morte: Uccide una creatura morente, si ottengono 1d8 pf temporanei, +2 a For e +1 al livello dell'incantatore.

Incantesimi da antipaladino di 2° livello

Allineamento imperscrutabile: Cela allineamento per 24 ore.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round/livello.
Cecità/sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Dissacrare[M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
Evoca mostri II: (*Solo creature malvagie*) Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla Forza per 1 minuto/livello.
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto/livello o finché non attacca.
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Resistenza alla corruzione: Protegge la creatura dal danno di attacchi basati sull'allineamento.
Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nel buio totale.
Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.
Spaventare: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 a Car per 1 minuto/livello.

Incantesimi da antipaladino di 3° livello

Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
Anti-individuazione[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
Arma magica superiore: L'arma ottiene bonus +1 ogni 4 livelli (max +5).
Cerchio magico contro bene/legge: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti/livello.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Dissolvi magie: Cancella un incantesimo o effetto magici.
Evoca mostri III: (*Solo creature malvagie*) Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Infliggi ferite moderate: Il proprio tocco infligge 2d8 danni +1/livello (max +10).
Oscurità profonda: L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
Scagliare maledizione: –6 a un punteggio di caratteristica, –4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
Tocco del vampiro: Attacco di contatto che infligge 1d6 danni ogni 2 livelli; si guadagnano i danni inflitti come pf temporanei.
Violare armatura: Come *santificare armatura*, ma si ottiene RD 5/bene quando si usa giudizio o punire.

Incantesimi da antipaladino di 4° livello

Colpo riverberante: L'attacco in mischia infligge ulteriori 1d6 danni.
Dissolvi il bene: Bonus +4 contro gli attacchi di creature buone.
Dissolvi la legge: Bonus +4 contro gli attacchi di creature legali.
Distruggere viventi: Un attacco di contatto infligge 12d6 danni +1/livello.
Evoca mostri IV: (*Solo creature malvagie*) Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Infliggi ferite gravi: Il proprio tocco infligge 3d8 danni +1/livello (max +15).
Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round/livello.
Veleno: A contatto, infligge 1d3 danni a Cos 1/round per 6 round.

Incantesimi da Bardo

Incantesimi da bardo di livello 0

Alleato involontario: Il soggetto è considerato alleato per 1 round.
Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.
Setacciare: Si vede l'area come se la si stesse esaminando.

Incantesimi da bardo di 1° livello

Abilità in prestito: Si effettua una prova di abilità usando i gradi di un altro.
Condividere linguaggio: Il soggetto comprende il linguaggio scelto.
Dono seducente: Il soggetto accetta immediatamente un oggetto offerto e lo usa.
Finale in soccorso: Il soggetto ritira un tiro salvezza fallito.
Innocenza: Si ottiene +10 alle prove di Raggirare per sembrare innocenti.
Ispirazione tempestiva: Conferisce bonus a prove/attacchi falliti.
Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Nota solida: Crea una nota musicale tangibile.
Passo morbido: Ignora le penalità al movimento su terreno difficile.
Rinvigorire: Allevia temporaneamente la fatica o lo sfinimento.
Scoppio di lampi: Come *lampo*, ma su tutte le creature in un raggio di 3 metri.
Sonno ristoratore: Si ottengono più punti ferita mentre si dorme.
Svanire: Come *invisibilità* per 1 round/livello (5 max).
Tocco di goffaggine: Il soggetto perde 1d6+1 Des/2 livelli e cade prono.
Vuoto di memoria: Il soggetto dimentica gli eventi dal suo ultimo turno.

Incantesimi da bardo di 2° livello

Arma versatile: L'arma supera alcune RD.
Biografia del sangue: Si apprendono notizie di una creatura attraverso il suo sangue.
Creare mappa del tesoro[M]: Crea una mappa del tesoro dal cadavere di una creatura.
Frasi nascoste: Conferisce bonus +10 a Raggirare per mandare messaggi segreti.
Ispirazione valorosa: +2d4 bonus ai tiri per colpire o alle prove di abilità falliti.
Lingua di miele: Si possono tirare 2 dadi usando Diplomazia e tenere il risultato più alto.
Penetrare immagine: Si trasferisce la propria coscienza ad un oggetto rassomigliante.
Polvere di crepuscolo: Granelli neri che spengono le fonti di luce.
Richiamo cacofonico: Nausea il bersaglio.
Requiem del fantasma: Le creature incorporee subiscono metà danno da armi non magiche.

Incantesimi da bardo di 3° livello

Balzo del saltimbanco: Teletrasporta il bersaglio entro 9 metri da se stesso.
Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
Concordanza arcana: Concede metamagia a incantesimi arcani.
Finale curativo: Cura 2d6 danni agli alleati.
Finale ristorativo: Rimuove un effetto negativo.
Lingua elementale: Permette di parlare agli elementali e ad alcune creature.
Muro per campo: Crea un riparo attorno all'accampamento.
Passo morbido di massa: Come *passo morbido*, ma su più creature.
Rinvigorire di massa: Come *rinvigorire*, ma su più creature.
Sforzi coordinati: Concede un talento di squadra che si possiede.
Tamburi tonanti: 1d8 danni/livello e prono a terra.

Incantesimi da bardo di 4° livello

Denunciare: Peggiora l'atteggiamento verso la creatura bersaglio.
Esplosione discordante: 3d6 danni sonori in un'esplosione di 3 m o un cono di 9 m che può anche spingere le creature.
Finale eroico: Il soggetto entro il raggio dell'esibizione bardica può effettuare un'azione.
Requiem del fantasma di massa: Come *requiem del fantasma*, ma su più creature.
Ricamare tesoro[M]: Gli oggetti vengono ricamati sugli abiti.
Stelle vagabonde: Delinea il soggetto e produce luce.

Incantesimi da bardo di 5° livello

Da nemico ad amico: Devia l'attacco di una creatura nemica.
Finale stordente: Stordisce 3 creature per 1 round.
Manto dei sogni: Le creature viventi nel raggio di 1,5 m cadono addormentate.
Nota congelata: Paralizza le creature che ascoltano il canto del bardo.
Proiettile sonoro assordante: Un colpo sonoro infligge 3d10 danni e assorda i bersagli.
Ragnatela fantasma: Intrappola i soggetti in una ragnatela illusoria.
Richiamo cacofonico di massa: Nausea più bersagli.
Scudo involontario[M]: Il soggetto condivide le ferite riportate dall'incantatore.
Uscita di scena: Il bardo e i suoi alleati fuggono da una situazione critica teletrasportandosi al sicuro.

Incantesimi da bardo di 6° livello

Finale mortale: Infligge 2d8 danni a più bersagli.
Flauto magico: Costringe creature simili a seguire il bardo.
Fuga: Teletrasporta un gruppo di alleati e creature predeterminati in un luogo predeterminato.
Ispirazione brillante: Prende il migliore tra due tiri di d20.
Protezione del buffone: Confonde i nemici che si avvicinano ad un'emanazione magica centrata su di sé.
Tranquillità euforica: Rende una singola creatura pacifica e amichevole.

Incantesimi da Chierico

Incantesimi da chierico di livello 0

Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.

Incantesimi da chierico di 1° livello

Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.

Incantesimi da chierico di 2° livello

Arma stupefacente: L'arma ottiene +2 ai danni.
Armatura istantanea: Evoca un'armatura che rimpiazza temporaneamente i propri vestiti.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Benedizione del coraggio e della vita: Conferisce bonus +2 ai tiri salvezza contro paura e morte.
Condividere linguaggio: Il soggetto comprende il linguaggio scelto.
Grazia: Il movimento non provoca attacchi di opportunità.
Peso dell'oracolo: (*Solo oracolo*) La creatura è influenzata dagli effetti negativi della maledizione dell'oracolo.
Requiem del fantasma: Le creature incorporee subiscono metà danno da armi non magiche.

Incantesimi da chierico di 3° livello

Biografia del sangue: Si apprendono notizie di una creatura attraverso il suo sangue.
Fortuna in prestito: (*Solo oracolo*) Ritenta un attacco o una prova, ma fa peggio nei successivi due.
Legame sacro[F]: Lancia incantesimi curativi a contatto a distanza.
Lingua elementale: Permette di parlare agli elementali e ad alcune creature.
Manto furioso: Il soggetto ottiene +1/4 livelli ai tiri salvezza.
Penetrare immagine: Si trasferisce la propria coscienza ad un oggetto rassomigliante.
Sonnellino[M]: Ai soggetti bastano 2 ore per un sonno notturno e possono dormire più a lungo per maggiori benefici.
Stella guida: Si conosce a che distanza è il luogo in cui si è lanciato questo incantesimo.

Incantesimi da chierico di 4° livello

Adattamento planare: Resiste agli effetti nocivi di un piano.
Alleato spirituale: Porta l'aiuto di un alleato divino.
Benedizione del fervore: Dona agli alleati una scelta di benefici.
Riposo eterno[M]: La creatura morta non può essere riportata in vita.

Incantesimi da chierico di 5° livello

Bastone serpente: Trasforma un bastone o altro pezzo di legno in serpenti che combattono per l'incantatore.
Bolla di vita: Protegge le creature dall'ambiente.
Pilastro di vita: Un pilastro cura 2d8 +1/livello (max +20).
Purificare: Cura 4d8 danni +1/livello (max +25) e rimuove diverse afflizioni.
Requiem del fantasma di massa: Come *requiem del fantasma*, ma su più creature.
Ricamare tesoro[M]: Gli oggetti vengono ricamati sugli abiti.

Incantesimi da chierico di 6° livello

Adattamento planare di massa: Come *adattamento planare*, ma su più creature.

Incantesimi da chierico di 8° livello

Dardi tempestosi: 1d8 danni/livello (max 20d8) ai bersagli.
Recipiente divino: (*Solo oracolo*) Si muta in una incredibile creatura enorme.
Tranquillità euforica: Rende una singola creatura pacifica e amichevole.

Incantesimi da chierico di 9° livello

Venti di vendetta: Permette di volare e attaccare col vento.

Incantesimi da Convocatore

Incantesimi da convocatore di 1° livello

Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Guarire eidolon inferiore: Cura a un eidolon 1d10 danni +1/livello (max +5).
Sciogliere legame: Rimuove i vincoli di distanza su un eidolon.

Incantesimi da convocatore di 2° livello

Creare fossa[F]: Crea una fossa extradimensionale.
Evoca eidolon: Richiama istantaneamente l'eidolon per la durata dell'incantesimo.
Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.
Sorgente evolutiva inferiore: Conferisce ad un eidolon un'evoluzione con 2 punti evoluzione.

Incantesimi da convocatore di 3° livello

Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
De-evolvere: Un eidolon perde temporaneamente 1 evoluzione +1/5 livelli.
Fossa con spuntoni: Come *creare fossa*, ma piena di spuntoni.
Guarire eidolon: Come *guarire eidolon inferiore*, ma cura 3d10 danni +1/livello (max +10).
Sfera acquea: Crea una sfera d'acqua che rotola.
Sorgente evolutiva: Conferisce ad un eidolon un'evoluzione con 4 punti evoluzione.

Incantesimi da convocatore di 4° livello

Fossa acida[M]: Crea una fossa con acido sul fondo.
Richiamo purificatore: Guarisce l'eidolon richiamato.
Rimutare[M]: Cambia le evoluzioni dell'eidolon.
Sorgente evolutiva superiore: Conferisce ad un eidolon due evoluzioni con un totale di 6 punti evoluzione.

Incantesimi da convocatore di 5° livello

Adattamento planare: Resiste agli effetti nocivi di un piano.
Fossa affamata: Come *creare fossa*, ma infligge 4d6 danni a quelli che vi rimangono chiusi dentro.
Guarire eidolon superiore: Come *guarire eidolon inferiore*, ma cura 5d10 danni +1/livello (max +20).

Incantesimi da convocatore di 6° livello

Adattamento planare di massa: Come *adattamento planare*, ma su più creature.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da Druido

Incantesimi da druido di livello 0

Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.

Incantesimi da druido di 1° livello

Alterare venti: Aumenta/diminuisce la forza dei venti naturali.
Aspetto del falco: Conferisce bonus alle prove di Percezione e agli attacchi a distanza.
Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Individuazione delle aberrazioni: Rivela la presenza di aberrazioni.
Irsura: Scambia il bonus di armatura naturale con un bonus agli attacchi con armi naturali.
Manto delle ombre: Riduce gli effetti dell'esposizione al sole e al calore.
Negare odore: Il soggetto non può essere seguito col fiuto.
Passo morbido: Ignora le penalità al movimento su terreno difficile.
Pugni di pietra: I colpi senz'armi sono letali.
Richiamare animale: Si viene raggiunti da un animale.
Scavo rapido: Rimuove 1,5 metri cubi di terra.
Scoppio di lampi: Come *lampo*, ma su tutte le creature in un raggio di 3 metri.
Sensi sviluppati: Conferisce bonus +2 a Percezione e visione crepuscolare.
Spinta idraulica: Onde d'acqua spingono un nemico.
Tocco del mare: La velocità di nuotare diventa 9 m.

Incantesimi da druido di 2° livello

Accelerare veleno: Anticipa gli effetti del veleno.
Aspetto dell'orso: Conferisce bonus +2 alla CA e alle manovre in combattimento.
Banchetto di cenere: Un bersaglio soffre di insaziabile fame.
Condividere linguaggio: Il soggetto comprende il linguaggio scelto.
Lingua elementale: Permette di parlare agli elementali e ad alcune creature.
Mascelle serrate: La creatura ottiene la capacità di afferrare con l'attacco naturale.
Muro per campo: Crea un riparo attorno all'accampamento.
Occhio d'aquila: Crea un sensore magico fluttuante.
Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.
Pustole del vaiolo: Il soggetto si ammala e subisce –4 a Des.
Richiamare pietre: 2d6 danni a tutte le creature nell'area.
Risucchio: Onda che aumenta la velocità della creatura.
Ritmo naturale: +1 ai danni di ogni colpo (max +5).
Sguardo bruciante: Si infliggono 1d6 danni da fuoco guardando una creatura.
Traccia olfattiva: Lascia tracce per gli alleati.

Incantesimi da druido di 3° livello

Coppa di polvere: Disidrata una creatura.
Creare mappa del tesoro[M]: Crea una mappa del tesoro dal cadavere di una creatura.
Esilio dalla natura: Il soggetto subisce –10 alle prove di Sopravvivenza.
Manto dei venti: Crea uno schermo di forte vento attorno a sé.
Nascondere campo: Nasconde tutte le tracce dell'accampamento.
Passo morbido di massa: Come *passo morbido*, ma su più creature.
Passo sulle ninfee: Si cammina attraverso l'acqua su foglie di ninfea.
Sabbie mobili: Crea terreno difficile e cancella le tracce; può trasportare creature o oggetti.
Sfera acquea: Crea una sfera d'acqua che rotola.
Torrente idraulico: Crea un torrente d'acqua che spinge tutte le creature sul suo percorso.

Incantesimi da druido di 4° livello

Artigli insanguinati: Causa sanguinamento con attacchi naturali.
Aspetto del cervo: +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità e aumenta la velocità.
Bolla di vita: Protegge le creature dall'ambiente.
Boschetto del riposo: Crea alberi e una piccola sorgente.
Corpo di spine: Chi attacca l'incantatore subisce 1d6+1 danni/livello.
Fauci robuste: Danno da attacchi naturali come di due taglie più grande.
Fiume di vento: Crea un vento che infligge danni non letali e può spingere o far cadere le creature.
Fulmine globulare: Sfere volanti di fulmini che infliggono ciascuna 3d6 danni da elettricità.
Geyser: Crea un geyser di acqua bollente.
Lunaticismo: Il soggetto è arrabbiato e confuso.
Vera forma: Rimuove gli effetti di metamorfosi.

Incantesimi da druido di 5° livello

Aspetto del lupo: +4 For e Des, bonus +2 agli attacchi di sbilanciare.
Bastone serpente: Trasforma un bastone o altro pezzo di legno in serpenti al proprio comando.
Benedizione della salamandra: Il soggetto ottiene guarigione rapida 2, resistenza al fuoco 10 e +2 alla DMC.
Riposo eterno[M]: La creatura morta non può essere riportata in vita.
Serpente di fuoco: Crea un percorso tortuoso di fuoco lungo 1,5 m/livello che infligge 1d6 danni/livello.
Triplice aspetto: Si appare più vecchi o più giovani.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da druido di 6° livello

Pelle di sciami: Trasforma il corpo in uno sciame che attacca.
Scirocco: Vento caldo che infligge 4d6 danni, affatica quelli colpiti e butta a terra prone le creature.

Incantesimi da druido di 7° livello

Bastione: Crea una barriera di terra spessa 1,5 m.
Vortice: Crea un gorgo nell'acqua.

Incantesimi da druido di 8° livello

Dardi tempestosi: 1d8 danni/livello (max 20d8) ai bersagli.
Manto del mare: Si viene rivestiti di acqua protettiva.
Muro di lava: Muro che ferisce gli avversari che tentano di attraversarlo e a intervalli lancia lava ai bersagli vicini.
Tranquillità euforica: Rende una singola creatura pacifica e amichevole.

Incantesimi da druido di 9° livello

Onda del mondo: Si viene spostati per lunghe distanze da terra o acqua che danneggiano le cose che non appartengono al mondo naturale.
Rocce cozzanti: 20d6 danni ai bersagli.
Tsunami: Un'enorme onda che distrugge e spazza via tutto ciò che incontra sul suo percorso.
Venti di vendetta: Permette di volare e attaccare col vento.

Incantesimi da Fattucchiere

Incantesimi da fattucchiere di livello 0

Putrefare cibo e bevande: Rende cibo e acqua non commestibili.
Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.

Incantesimi da fattucchiere di 1° livello

Dono seducente: Il soggetto accetta immediatamente un oggetto offerto e lo usa.
Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.
Malaugurio: Il bersaglio tira due volte per le prove e gli attacchi e usa il tiro peggiore.
Mascherare dweomer: Nasconde la presenza di un incantesimo a *individuazione del magico*.

Incantesimi da fattucchiere di 2° livello

Banchetto di cenere: Un bersaglio soffre di insaziabile fame.
Frasi nascoste: Conferisce bonus +10 a Raggirare per mandare messaggi segreti.
Percepire espressioni: Conferisce bonus +5 a Intuizione e Percezione per 10 min/livello.
Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.
Pustole del vaiolo: Il soggetto si ammala e subisce –4 a Des.
Sguardo bruciante: Si infliggono 1d6 danni da fuoco guardando una creatura.
Suppurazione: Conferisce al soggetto RI 12 + il livello dell'incantatore contro effetti di guarigione.
Vomitare sciame: Produce uno sciame di ragni al proprio comando.

Incantesimi da fattucchiere di 3° livello

Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
Colpo doloroso: Infligge 1d6 danni non letali 1 round/livello.
Condividere sensi: Gli amici percepiscono ciò che vi circonda.
Coppa di polvere: Disidrata una creatura.
Esilio dalla natura: Il soggetto subisce –10 alle prove di Sopravvivenza.
Pugnale del crepuscolo: Pugnale fluttuante che attacca insieme all'incantatore.
Stella guida: Si conosce a che distanza è il luogo in cui si è lanciato questo incantesimo.
Stridio: I nemici provocano attacchi di opportunità.

Incantesimi da fattucchiere di 4° livello

Dispetto[F]: Si infligge un incantesimo di contatto alla creatura che attacca.
Lunaticismo: Il soggetto è arrabbiato e confuso.
Sonnambulismo[M]: Induce la creatura a muoversi durante il sonno.
Stelle vagabonde: Delinea il soggetto e produce luce come una verga del sole.
Triplice aspetto: Si appare più vecchi o più giovani.

Incantesimi da fattucchiere di 5° livello

Asfissia: Il bersaglio soffoca rapidamente fino alla morte.
Bandire sembianze: Dissolve l'illusione toccata o una creatura muta forma.
Colpo doloroso di massa: Come *colpo doloroso*, ma su più creature.
Riposo eterno[M]: La creatura morta non può essere riportata in vita.

Incantesimi da fattucchiere di 6° livello

Manto dei sogni: Le creature viventi nel raggio di 1,5 m cadono addormentate.
Pelle di sciame: Trasforma il corpo in uno sciame che può attaccare.
Scudo involontario[M]: Il soggetto condivide le ferite che si subiscono.
Suppurazione di massa: Come *suppurazione*, ma su più creature.

Incantesimi da fattucchiere di 8° livello

Dardi tempestosi: 1d8 danni/livello (max 20d8) ai bersagli.

Incantesimi da fattucchiere di 9° livello

Asfissia di massa: Una creatura/livello soffoca.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da Inquisitore

Incantesimi da inquisitore di livello 0

Marchio: Crea un marchio permanente sulla creatura bersaglio.
Setacciare: Si vede l'area come se la si stesse esaminando.

Incantesimi da inquisitore di 1° livello

Bruciare legami: 1d6 danni/livello (max 5d6) ai vincoli.
Furia: +1 all'attacco e ai danni contro la creatura bersaglio.
Inseguimento instancabile: Ignora la fatica mentre si va veloci.

Incantesimi da inquisitore di 2° livello

Arma stupefacente: L'arma ottiene +2 ai danni.
Ammonimento: Fa accucciare il bersaglio e lo rende scosso.
Confessione: La creatura risponde sinceramente o subisce 1d6 danni/due livelli (max 5d6).
Fiamme del fedele: Dà all'arma la proprietà *infuocata*.
Legame sacro[F]: Lancia incantesimi curativi a contatto a distanza.
Lingua di miele: Si possono tirare 2 dadi usando Diplomazia e tenere il tiro più alto.
Percepire espressioni: Conferisce bonus +5 a Intuizione e Percezione per 10 min/livello.
Requiem del fantasma: Le creature incorporee subiscono metà danno da armi non magiche.
Resistenza alla corruzione: Protegge la creatura contro danni da attacchi basati sull'allineamento.
Segugio: Potenzia il senso dell'olfatto e conferisce la capacità speciale fiuto.
Seguire aura: Ottiene la capacità di seguire la scia dell'aura di un allineamento.

Incantesimi da inquisitore di 3° livello

Bandire sembianze: Dissolve l'illusione toccata o una creatura mutaforma.
Biografia del sangue: Si apprendono notizie di una creatura attraverso il suo sangue.
Castigo: L'attaccante recente subisce penalità.
Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
Espellere: Infligge 2d8 danni +1/livello (max +15) ad una creatura e dissolve un effetto.
Frasi nascoste: Conferisce bonus +10 a Raggirare per mandare messaggi segreti.
Giusto vigore: Aumenta il bonus di attacco ad ogni colpo.
Occhio del cacciatore: +20 alle prove di Percezione per individuare un bersaglio.
Proteggere i fedeli: Le creature della stessa fede ottengono bonus a CA e tiri salvezza.
Sforzi coordinati: Concede un talento di squadra che si possiede.
Suppurazione: Conferisce al soggetto RI 12 + il livello dell'incantatore contro effetti di guarigione.

Incantesimi da inquisitore di 4° livello

Condividere furia: Come *furia*, ma su più creature.
Denunciare: Peggiora l'atteggiamento verso la creatura bersaglio.
Inseguitori instancabili: Come *inseguimento instancabile*, ma su più creature.
Intimorire: I nemici subiscono 1d8 danni/2 livelli dell'incantatore (max 5d8).
Lamento del codardo: Se il soggetto non attacca l'incantatore subisce una penalità.
Marchio superiore: Come *marchio*, ma il marchio risplende quando è vicino al proprio simbolo sacro.
Pentimento forzato: Il bersaglio cade prono e confessa tutti i suoi peccati.
Santificare armatura: +1 a CA/4 livelli (max +5).
Sonnambulismo[M]: Induce la creatura a muoversi durante il sonno.
Violare armatura: Come *santificare armatura*, ma si ottiene RD 5/bene quando si usa giudizio o punire.

Incantesimi da inquisitore di 5° livello

Ammonimento di massa: Come *ammonimento*, ma su più creature.
Colpo riverberante: L'attacco in mischia infligge ulteriori 1d6 danni.
Requiem del fantasma di massa: Come *requiem del fantasma*, ma su più creature.
Scudo involontario[M]: Il soggetto condivide le ferite che si subiscono.

Incantesimi da inquisitore di 6° livello

Purificare: Come *guarigione*, ma cura solo 4d8 danni +1/livello (max +25).
Suppurazione di massa: Come *suppurazione*, ma su più creature.

Incantesimi da Mago Elementalista

Incantesimi da mago elementalista di livello 0

Acqua

Raggio di gelo: Raggio che infligge 1d3 danni da freddo.

Aria

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

Fuoco

Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.

Terra

Fiotto acido: Sfera che infligge 1d3 danni da acido.

Incantesimi da mago elementalista di 1° livello

Acqua

Foschia occultante: Si è avvolti dalla nebbia.
Spinta idraulica: Onde d'acqua che spingono un nemico.
Tocco del mare: La velocità di nuotare diventa 9 m.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Aria

Alterare venti: Aumenta/diminuisce la forza dei venti naturali.

Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.

Stretta folgorante: A contatto infligge 1d6 danni da elettricità/livello (max 5d6).

Fuoco

Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.

Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco/livello (max 5d4).

Terra

Pugni di pietra: I colpi senz'armi sono letali.

Scavo rapido: Rimuove 1,5 metri cubi di terra.

Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.

INCANTESIMI DA MAGO ELEMENTALISTA DI 2° LIVELLO

Acqua

Accelerare veleno: Anticipa gli effetti del veleno.

Nube di nebbia: Un banco di nebbia oscura la visuale.

Risucchio: Onda che aumenta la velocità della creatura.

Aria

Folata di vento: Porta via o butta a terra le creature più piccole.

Levitazione: Il soggetto si muove in alto e in basso.

Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.

Vento sussurrante: Invia un breve messaggio 1,5 km/livello.

Fuoco

Pirotecnica: Trasforma il fuoco in luce o in fumo denso.

Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio ogni 4 livelli (max 3).

Sfera infuocata: Una palla di fuoco che infligge 3d6 danni da fuoco.

Sguardo bruciante: Si infliggono 1d6 danni da fuoco guardando una creatura.

Soffio di fuoco: Emana un cono di fiamme a volontà.

Terra

Creare fossa: Crea una fossa extradimensionale.

Frantumare: Energia sonora che danneggia oggetti o creature cristalline.

Freccia acida: Attacco di contatto a distanza che infligge 2d4 danni per 1 round + 1 round ogni 3 livelli.

Polvere luccicante: Acceca i bersagli e delinea le cose invisibili.

Richiamare pietre: 2d6 danni a tutte le creature nell'area.

Tutti

Evoca mostri II: Evoca una creatura elementale al proprio comando.

Lingua elementale: Permette di parlare agli elementali e ad alcune creature.

Resistere all'energia: Ignora i primi 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.

Tocco elementale: Attacco di contatto che infligge danni da energia.

INCANTESIMI DA MAGO ELEMENTALISTA DI 3° LIVELLO

Acqua

Respirare sott'acqua: I soggetti possono respirare sott'acqua.

Sfera acquea: Crea una sfera d'acqua che rotola.

Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.

Torrente idraulico: Crea un torrente d'acqua che spinge tutte le creature sul suo percorso.

Aria

Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.

Fulmine: Elettricità infligge 1d6 danni/livello.

Manto dei venti: Si crea uno schermo di forte vento attorno a sé.

Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.

Volare: Il soggetto vola con una velocità di 18 m.

Fuoco

Freccia infuocata: Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco.

Muro per campo: Crea un riparo attorno all'accampamento.

Palla di fuoco: 1d6 danni da fuoco/livello nel raggio di 6 m.

Terra

Fossa con spuntoni: Come *creare fossa*, ma piena di spuntoni.

Nube maleodorante: Vapori nauseanti per 1 round/livello.

Sabbie mobili: Crea terreno difficile e cancella le tracce.

Tutti

Aura elementale: Crea un'aura di energia attorno a sé.

Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni/livello da un tipo di energia.

Riserva draconica: Il soggetto può assorbire il danno da energia e potenziare gli attacchi in mischia con esso.

INCANTESIMI DA MAGO ELEMENTALISTA DI 4° LIVELLO

Acqua

Muro di ghiaccio: Piano di ghiaccio crea un muro o semisfera crea una cupola.

Nebbia solida: Blocca la visuale e rallenta il movimento.

Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un'area di 12 m di diametro.

Aria

Fiume di vento: Crea un vento che infligge danni non letali e può spingere o far cadere le creature.

Fulmine globulare: Globi volanti di fulmini che infliggono ciascuno 3d6 danni da elettricità.

Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.

Fuoco

Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1/livello.

Pioggia di fuoco: Il fuoco esplode dall'alto, infliggendo 2d6 danni da fuoco.

Scudo di fuoco: Le creature che attaccano subiscono danni da fuoco; si è protetti dal calore o dal freddo.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Trappola di fuoco[M]: Un oggetto che viene aperto infligge 1d4 danni +1/livello.

Terra

Fossa acida[M]: Crea una fossa con acido sul fondo.

Pelle di pietra[M]: Conferisce RD 10/adamantio.

Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.

Tocco calcificante: Il proprio tocco rallenta il bersaglio e infligge 1d4 danni a Des.

Tutti

Corpo elementale I: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Piccola.

Detonazione[M]: Infligge 1d8 danni da energia/livello a tutte le creature nel raggio di 4,5 metri.

Evoca mostri IV: Richiama una creatura elementale al proprio comando.

Soffio del drago: Conferisce il soffio di un drago.

Incantesimi da mago elementalista di 5° livello

Acqua

Cono di freddo: 1d6 danni da freddo/livello.

Geyser: Crea un geyser di acqua bollente.

Nube mortale: Uccide creature con 3 DV o meno; 4–6 DV tiro salvezza o muoiono; più di 6 DV subiscono danni a Cos.

Aria

Asfissia: Il bersaglio soffoca rapidamente fino alla morte.

Volo giornaliero: Permette di volare con una velocità di 12 m e si può andare veloci nelle lunghe distanze.

Fuoco

Geyser: Crea un geyser di acqua bollente.

Serpente di fuoco: Crea un percorso tortuoso di fuoco lungo 1,5 m/livello che infligge 1d6 danni/livello.

Terra

Fossa affamata: Come *creare fossa*, ma infligge 4d6 danni a quelli che vi rimangono chiusi dentro.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

Passapareti: Crea un passaggio attraverso pareti di legno o pietra.

Trasmutare fango in roccia: Due cubi con spigolo di 3 m/liv.

Trasmutare roccia in fango: Due cubi con spigolo di 3 m/liv.

Tutti

Adattamento planare: Resiste agli effetti nocivi di un piano.

Corpo elementale II: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Media.

Evoca mostri V: Richiama una creatura elementale al proprio comando.

Legame planare inferiore: Intrappola una creatura elementale con 6 DV o meno finché non esegue un compito.

Incantesimi da mago elementalista di 6° livello

Acqua

Forma fluida: Conferisce RD 10/tagliente, aumenta la portata a 3 metri e permette di respirare sott'acqua.

Sfera congelante: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.

Aria

Catena di fulmini: 1d6 danni/livello, 1 fulmine/livello.

Scirocco: Vento caldo che infligge 4d6 danni, affatica quelli colpiti e butta a terra prone le creature.

Fuoco

Fiamma contagiosa: Raggi che infliggono 4d6 danni da fuoco, poi si spostano su un nuovo bersaglio.

Scirocco: Vento caldo che infligge 4d6 danni, affatica quelli colpiti e butta a terra prone le creature.

Terra

Carne in pietra: Trasforma una creatura in una statua.

Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.

Muro di ferro[M]: 30 pf/4 livelli; può essere fatto cadere sui nemici.

Nebbia acida: Nebbia che infligge danni da acido.

Pietra in carne: Ristabilisce creature pietrificate.

Tutti

Corpo elementale III: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Grande.

Evoca mostri VI: Richiama una creatura elementale al proprio comando.

Legame planare: Come *legame planare inferiore*, ma fino a 12 DV.

Incantesimi da mago elementalista di 7° livello

Acqua

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Vortice: Crea un gorgo nell'acqua.

Aria

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Volare di massa: Una creatura/livello ottiene la capacità di volare.

Fuoco

Marchio di fuoco: Gli alleati ottengono armi *infuocate*, immunità agli incantesimi di fuoco e un attacco con raggio di fuoco monouso.

Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco/livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round.

Terra

Bastione: Crea una barriera di terra spessa 1,5 m.

Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.

Statua: Un soggetto può trasformarsi in statua a suo piacimento.

Tutti

Adattamento planare di massa: Come *adattamento planare*, ma su più creature.

Corpo elementale IV: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Enorme.

Evoca mostri VII: Richiama una creatura elementale al proprio comando.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da mago elementalista di 8° livello

Acqua

Manto del mare: Si viene rivestiti di acqua protettiva.

Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni/livello nel raggio di 9 m.

Raggio polare: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo/livello e risucchia 1d4 punti di Des.

Aria

Dardi tempestosi: 1d8 danni/livello (max 20d8) ai bersagli.

Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature.

Fuoco

Muro di lava: Muro che ferisce gli avversari che tentano di attraversarlo e a intervalli lancia lava ai bersagli vicini.

Nube incendiaria: Infligge 6d6 danni da fuoco/round.

Terra

Corpo di ferro: Il corpo diventa di ferro vivente.

Muro di lava: Muro che ferisce gli avversari che tentano di attraversarlo e a intervalli lancia lava ai bersagli vicini.

Tutti

Evoca mostri VIII: Richiama una creatura elementale al proprio comando.

Legame planare superiore: Come *legame planare inferiore*, ma fino a 18 DV.

Incantesimi da mago elementalista di 9° livello

Acqua

Onda del mondo: Si viene spostati per lunghe distanze da terra o acqua.

Tsunami: Un'enorme onda che distrugge e spazza via tutto ciò che incontra sul suo percorso.

Aria

Asfissia di massa: Una creatura/livello soffoca.

Venti di vendetta: Permette di volare e attaccare col vento.

Fuoco

Corpo infuocato: Si ottengono diversi poteri legati al fuoco.

Sciame di meteore: Quattro meteoriti ognuna delle quali infligge 6d6 danni da fuoco.

Terra

Onda del mondo: Si viene spostati da terra e acqua per lunghe distanze.

Rocce cozzanti: 20d6 danni ai bersagli.

Tutti

Portale[M]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Incantesimi da Paladino

Incantesimi da paladino di 1° livello

Grazia: Il movimento non provoca attacchi di opportunità.

Lingua di miele: Si possono tirare 2 dadi usando Diplomazia e tenere il risultato più alto.

Punto di ritrovo: L'area conferisce dei bonus alle creature buone.

Requiem del fantasma: Le creature incorporee subiscono metà danno da armi non magiche.

Richiamo del cavaliere: Costringe il bersaglio ad avvicinarsi e combattere.

Sfida dell'eroe: Permette di usare imposizione delle mani mentre si cade privi di sensi.

Sfidare il male: Rende inferma una creatura se si rifiuta di combattere.

Velo di energia positiva: +2 alla CA e +2 ai tiri salvezza contro i non morti.

Incantesimi da paladino di 2° livello

Arma stupefacente: L'arma ottiene +2 ai danni.

Armatura istantanea: Evoca un'armatura che rimpiazza temporaneamente i vestiti.

Aura di coraggio superiore: Aumenta la forza dell'aura di coraggio del paladino.

Benedizione del coraggio e della vita: Conferisce bonus +2 ai tiri salvezza contro paura e morte.

Concedere grazia: Il soggetto ottiene un bonus ai tiri salvezza pari al modificatore di Car.

Fuoco intralciante: La capacità di punire il male può anche intralciare i nemici.

Giusto vigore: Aumenta il bonus di attacco ad ogni colpo.

Lancia di luce: Crea un forte bagliore di luce.

Legame sacro[F]: Lancia incantesimi curativi a contatto a distanza.

Passaggio di luce: Scia magica che aiuta le creature buone e intralcia quelle malvagie.

Resistenza alla corruzione: Protegge la creatura contro danni da attacchi basati sull'allineamento.

Sacrificio del paladino: Subisce i danni e gli effetti al posto di un'altra creatura.

Sinergia in sella: Danno bonus muovendosi in sella.

Incantesimi da paladino di 3° livello

Fuoco del giudizio: La creatura punita subisce danni quando attacca.

Manto furioso: Il soggetto ottiene +1/4 livelli ai tiri salvezza.

Marchio di proibizione: 2 creature superano il tiro salvezza su Volontà per attaccarsi a vicenda.

Requiem del fantasma di massa: Come *requiem del fantasma*, ma su più creature.

Santificare armatura: +1 a CA/4 livelli (max +5).

Sussurro sacro: Sussurro che rende inferme le creature malvagie e conferisce bonus a quelle buone.

Trasferimento divino: Trasferisce punti ferita e conferisce RD/male alla creatura bersaglio.

Incantesimi da paladino di 4° livello

Arrocco: Scambia istantaneamente posto con un singolo alleato.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Colpo riverberante: L'attacco in mischia infligge ulteriori 1d6 danni.
Fermare il colpo: Il soggetto non può attaccare con armi da mischia.
Fiamme della gloria: Cura le creature buone e ferisce quelle malvagie.
Fuoco della vendetta: Le creature punite subiscono 3d8 danni.
Pentimento forzato: Il bersaglio cade prono e confessa tutti i suoi peccati.
Voto di pace: Conferisce +5 alla CA e RD 10/male; non si può attaccare.
Voto sacrificale: Si subiscono i danni per un alleato per diversi round.

Incantesimi da Ranger

Incantesimi da ranger di 1° livello

Arco della gravità: Le frecce infliggono danni come se fossero di una taglia più grandi.
Aspetto del falco: Conferisce bonus alle prove di Percezione e agli attacchi a distanza.
Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Individuazione delle aberrazioni: Rivela la presenza di aberrazioni.
Inseguimento instancabile: Ignora la fatica mentre si va veloci.
Lame di piombo: Le armi da mischia infliggono danni come se fossero di una taglia più grande.
Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.
Manto delle ombre: Riduce gli effetti dell'esposizione intensa al sole e al calore.
Negare odore: Il soggetto non può essere seguito col fiuto.
Passo morbido: Ignora le penalità al movimento su terreno difficile.
Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.
Richiamare animale: Si viene raggiunti da un animale.
Sensi sviluppati: Conferisce bonus +2 a Percezione e visione crepuscolare.
Traccia residua: Descrive l'aspetto della creatura attraverso l'impronta.
Ululato del cacciatore: Si considerano i nemici come prescelti per 1 round/livello.

Incantesimi da ranger di 2° livello

Accelerare veleno: Anticipa gli effetti del veleno.
Arma versatile: L'arma supera alcune RD.
Aspetto dell'orso: Conferisce bonus +2 alla CA e alle manovre in combattimento.
Creare mappa del tesoro[M]: Crea una mappa del tesoro dal cadavere di una creatura.
Eruzione di frecce: Crea copie della freccia usata per uccidere una creatura nel round precedente.
Mascelle serrate: La creatura ottiene la capacità di afferrare con l'attacco naturale.
Muro per campo: Crea un riparo attorno all'accampamento.
Nascondere campo: Nasconde tutte le tracce dell'accampamento.
Occhio d'aquila: Crea un sensore magico fluttuante.
Occhio del cacciatore: +20 alle prove di Percezione per individuare un bersaglio.
Passo del camaleonte: Conferisce occultamento e bonus +4 alle prove di Furtività.
Percepire espressioni: Conferisce bonus +5 a Intuizione e Percezione per 10 min/livello.
Richiamare pietre: 2d6 danni a tutte le creature nell'area.
Risucchio: Onda che aumenta la velocità della creatura.
Segugio: Potenzia il senso dell'olfatto e conferisce la capacità speciale fiuto.
Spirito protettivo: Protegge dagli attacchi di opportunità.
Stella guida: Si conosce a che distanza è il luogo in cui si è lanciato questo incantesimo.
Tutto è cibo: Trasforma in cibo oggetti fino a 0,5 kg/livello.

Incantesimi da ranger di 3° livello

Artigli insanguinati: Causa sanguinamento con attacchi naturali.
Aspetto del cervo: +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità e aumenta la velocità.
Bolla di vita: Protegge le creature dall'ambiente.
Fauci robuste: Danno da attacchi naturali come di due taglie più grande.
Inseguitori instancabili: Come *inseguimento instancabile*, ma su più creature.
Manto dei venti: Crea uno schermo di forte vento attorno a sé.
Nemico istantaneo: Il bersaglio viene considerato come tipo di nemico prescelto a scelta.
Passo morbido di massa: Come *passo morbido*, ma su più creature.
Proiettile velenoso: Una freccia o un quadrello avvelena il bersaglio.

Incantesimi da ranger di 4° livello

Aspetto del lupo: +4 a For e Des, bonus +2 agli attacchi di sbilanciare.
Benedizione della salamandra: Il soggetto ottiene guarigione rapida 2, resistenza al fuoco 10 e +2 alla sua DMC.
Boschetto del riposo: Crea alberi e una piccola sorgente.
Spirito dell'arco: Richiama uno spirito invisibile che tira le frecce dell'incantatore per lui come azione veloce.

Incantesimi da Mago/Stregone

Incantesimi da mago/stregone di livello 0

Scintilla: Incendia oggetti infiammabili.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da mago/stregone di 1° livello

Alterare venti: Aumenta/diminuisce la forza dei venti naturali.
Arco della gravità: Le frecce infliggono danni come se fossero di una taglia più grandi.
Buchetta[F]: Un piccolo buco che sbilancia le creature.
Carico della formica: Triplica la capacità di trasporto della creatura.
Fortuna dell'artigiano: Il soggetto ottiene +5 alla successiva prova di Artigianato.
Lanterna danzante: Anima una lanterna che vi segue.
Maledizione dell'artigiano: Il soggetto subisce –5 alle prove di Artigianato.
Plasmare cadavere: Fa sembrare che il cadavere sia di un'altra creatura.
Pugni di pietra: I colpi senz'armi sono letali.
Rompere: Attribuisce a un oggetto la condizione rotto.
Scavo rapido: Rimuove 1,5 metri cubi di terra.
Scoppio di lampi: Come *lampo*, ma su tutte le creature in un raggio di 3 metri.
Spinta idraulica: Onde d'acqua che spingono un nemico.
Svanire: Come *invisibilità* per 1 round/livello (5 max).
Tocco di goffaggine: Il soggetto perde 1d6+1 punti di Des/2 livelli e cade prono.
Vuoto di memoria: Il soggetto dimentica gli eventi dal suo ultimo turno.

Incantesimi da mago/stregone di 2° livello

Accelerare veleno: Anticipa gli effetti del veleno.
Condividere linguaggio: Il soggetto comprende il linguaggio scelto.
Creare fossa[F]: Crea una fossa extradimensionale.
Creare mappa del tesoro[M]: Crea una mappa del tesoro dal cadavere di una creatura.
Eruzione di frecce: Crea copie della freccia letale.
Lingua elementale: Permette di parlare agli elementali e ad alcune creature.
Planare: Non si subiscono danni e ci si muove di 18 m/round durante una caduta.
Polvere di crepuscolo: Granelli neri che spengono le fonti di luce.
Richiamare pietre: 2d6 danni a tutte le creature nell'area.
Risucchio: Onda che aumenta la velocità della creatura.
Sguardo bruciante: Si infliggono 1d6 danni da fuoco guardando una creatura.
Soffio di fuoco: Emana un cono di fiamme a volontà.
Tocco elementale: Attacco di contatto che infligge danni da energia.

Incantesimi da mago/stregone di 3° livello

Arma versatile: L'arma supera alcune RD.
Aura elementale: Crea un'aura di energia attorno a sé.
Biografia del sangue: Si apprendono notizie di una creatura attraverso il suo sangue.
Cercare pensieri: Individua i pensieri di creature senzienti.
Colpo doloroso: Infligge 1d6 danni non letali 1 round/livello.
De-evolvere: Un eidolon perde temporaneamente 1 evoluzione +1/5 livelli.
Fossa con spuntoni: Come *creare fossa*, ma piena di spuntoni.
Manto dei venti: Crea uno schermo di forte vento attorno a sé.
Muro per campo: Crea un riparo attorno all'accampamento.
Penetrare immagine: Trasferisce la propria coscienza ad un oggetto rassomigliante.
Pugnale del crepuscolo: Pugnale fluttuante che attacca insieme all'incantatore.
Riserva draconica: Il soggetto può assorbire il danno da energia e potenziare gli attacchi in mischia con esso.
Sabbie mobili: Crea terreno difficile e cancella le tracce; può trasportare creature o oggetti.
Sfera acquea: Crea una sfera d'acqua che rotola.
Torrente idraulico: Crea un torrente d'acqua che spinge tutte le creature sul suo percorso.

Incantesimi da mago/stregone di 4° livello

Condividere sensi: Gli amici percepiscono ciò che vi circonda.
Detonazione[M]: Infligge 1d8 danni da energia/livello a tutte le creature nel raggio di 4,5 metri.
Fiume di vento: Crea un vento che infligge danni non letali e può spingere o far cadere le creature.
Fossa acida[M]: Crea una fossa con acido sul fondo.
Fulmine globulare: Globi volanti di fulmini che infliggono ciascuno 3d6 danni da elettricità.
Lunaticismo: Il soggetto è arrabbiato e confuso.
Pioggia di fuoco: Il fuoco esplode dall'alto, infliggendo 2d6 danni da fuoco.
Proiettare ombra: Si diventa temporaneamente un'ombra.
Soffio del drago: Conferisce il soffio di un drago.
Stelle vagabonde: Delinea il soggetto e produce luce come una verga del sole.
Tocco calcificante: Il proprio tocco rallenta il bersaglio e infligge 1d4 danni a Des.
Vera forma: Rimuove gli effetti di metamorfosi.

Incantesimi da mago/stregone di 5° livello

Adattamento planare: Resiste agli effetti nocivi di un piano.
Asfissia: Il bersaglio soffoca rapidamente fino alla morte.
Bolla di vita: Protegge le creature dall'ambiente.
Colpo doloroso di massa: Come *colpo doloroso*, ma su più creature.
Fossa affamata: Come *creare fossa*, ma infligge 4d6 danni a quelli che vi rimangono chiusi dentro.
Geyser: Crea un geyser di acqua bollente.
Ragnatela fantasma: Intrappola i soggetti in una ragnatela illusoria.
Ricamare tesoro[M]: Gli oggetti vengono ricamati sugli abiti.
Serpente di fuoco: Crea un percorso tortuoso di fuoco lungo 1,5 m/livello che infligge 1d6 danni/livello.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantesimi da mago/stregone di 6° livello

Fiamma contagiosa: Raggi che infliggono 4d6 danni da fuoco, poi si spostano su un nuovo bersaglio.
Forma fluida: Conferisce RD 10/tagliente, aumenta la portata a 3 metri e permette di respirare sott'acqua.
Fuga: Teletrasporta un gruppo di alleati e creature predeterminati in un luogo predeterminato.
Manto dei sogni: Le creature viventi nel raggio di 1,5 m cadono addormentate.
Nemico come arma: Permette di usare telecineticamente una creatura come un'arma.
Scirocco: Vento caldo che infligge 4d6 danni, affatica quelli colpiti e butta a terra prone le creature.
Scudo involontario[M]: Il soggetto condivide le ferite subite dall'incantatore.

Incantesimi da mago/stregone di 7° livello

Adattamento planare di massa: Come *adattamento planare*, ma su più creature.
Bastione: Crea una barriera di terra spessa 1,5 m.
Deflettere: Gli attacchi falliti vengono rispediti all'origine dell'attacco.
Marchio di fuoco: Gli alleati ottengono armi *infuocate*, immunità agli incantesimi di fuoco dell'incantatore e un attacco con raggio di fuoco monouso.
Sprecare: Spreca l'uso limitato di una capacità magica delle creature.
Vendetta fantasma: Il fantasma del cadavere dà la caccia al suo assassino.
Volare di massa: Una creatura/livello ottiene la capacità di volare.
Vortice: Crea un gorgo nell'acqua.

Incantesimi da mago/stregone di 8° livello

Dardi tempestosi: 1d8 danni/livello (max 20d8) ai bersagli.
Manto del mare: Si viene rivestiti di acqua protettiva.
Muro di lava: Muro che ferisce gli avversari che tentano di attraversarlo e a intervalli lancia lava ai bersagli vicini.
Tranquillità euforica: Rende una singola creatura pacifica e amichevole.

Incantesimi da mago/stregone di 9° livello

Asfissia di massa: Una creatura/livello soffoca.
Corpo infuocato: Si ottengono diversi poteri legati al fuoco.
Muro di soppressione: Crea un muro che neutralizza la magia.
Onda del mondo: Si viene spostati per lunghe distanze da terra o acqua che danneggiano le cose che non appartengono al mondo naturale.
Rocce cozzanti: 20d6 danni ai bersagli.
Tsunami: Un'enorme onda che distrugge e spazza via tutto ciò che incontra sul suo percorso.
Venti di vendetta: Permette di volare e attaccare col vento.

Incantesimi

Gli incantesimi vengono presentati in ordine alfabetico.

Abilità in prestito

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata fino a 1 round/livello (vedi descrizione)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si prende in prestito una delle abilità note del bersaglio. Dopo aver toccato il soggetto, si può effettuare una singola prova con l'abilità scelta usando i gradi del soggetto, ma modificati dalla propria caratteristica chiave. Se per effettuare la prova si impiega più tempo della durata dell'incantesimo, o la prova richiede più tempo, allora l'incantesimo fallisce e si devono usare i propri gradi nell'abilità (se se ne possiedono). Se l'abilità in prestito è una propria abilità di classe, si ottiene bonus +3 alle prove usando tale abilità.

Accelerare veleno

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, mago/stregone 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una spina)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si accelera l'insorgere degli effetti del veleno nel bersaglio. Se il veleno normalmente ha un periodo di insorgenza, i suoi effetti iniziano immediatamente. Se il veleno non ha un periodo di insorgenza, la sua frequenza si raddoppia, rendendo necessari due tiri salvezza e infliggendo due volte il danno per round o minuto, dimezzando la sua durata. *Accelerare veleno* non cambia le condizioni di cura del veleno. Se il bersaglio è colpito da più di un veleno, si può scegliere quale venga accelerato nel caso in cui si abbia somministrato il veleno; altrimenti, si determina casualmente quale veleno viene influenzato.

Adattamento planare

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 5, chierico 4, convocatore 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello (I)

Adattamento planare conferisce l'immunità agli effetti ambien-

Francesco Palazzari (order #2831428)

tali nocivi di un particolare piano di esistenza, inclusi i pericoli come la tossicità, le temperature estreme e la mancanza di aria. Inoltre, si ottiene resistenza all'energia 20 ad un singolo tipo di energia prevalente su quel piano (sceglierne uno se c'è più di un tipo di energia prevalente). *Adattamento planare* non ha effetto se viene lanciato sul proprio piano nativo.

ADATTAMENTO PLANARE DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 6, convocatore 6, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Questo incantesimo funziona come *adattamento planare*, tranne per quanto indicato sopra.

ALLEATO INVOLONTARIO

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale, paura]; **Livello** bardo 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si confonde la mente del bersaglio. Il bersaglio ha difficoltà a distinguere gli amici dai nemici per un breve periodo di tempo. Il soggetto è considerato proprio alleato e non alleato dei nemici per determinare il fiancheggiamento. Sotto l'effetto di questo incantesimo, il soggetto non compie altre azioni ostili contro i nemici dell'incantatore.

ALLEATO SPIRITUALE

Scuola invocazione [forza]; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto 1 alleato spirituale di forza
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un alleato di pura forza appare in un quadretto di 1,5 metri nel raggio di azione. L'alleato assume la forma di un servitore della propria divinità. L'*alleato spirituale* occupa il suo spazio, sebbene l'incantatore e i propri alleati possano attraversarlo, dato che è un alleato anch'esso. L'*alleato spirituale* impugna l'arma preferita della propria divinità (come per *arma spirituale*), con lo stesso intervallo di minaccia e gli stessi modificatori di critico come un'arma reale della sua stessa forma. Ogni round nel proprio turno, iniziando dal turno in cui si è lanciato l'incantesimo, l'*alleato spirituale* può effettuare un attacco contro un nemico a portata indicato dall'incantatore. L'*alleato spirituale* minaccia i quadretti adiacenti e può compiere attacchi ai fianchi e di opportunità come se fosse una creatura normale. L'*alleato spirituale* usa il bonus di attacco base dell'incantatore (ottenendo attacchi extra se l'attacco base è sufficientemente alto) più il suo bonus di Saggezza quando effettua un attacco in mischia. Quando l'*alleato spirituale* colpisce, infligge 1d10 danni da forza + 1 danno ogni 3 livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Colpisce come un incantesimo, non come un'arma, superando la RD e influendo sulle creature incorporee.

In ogni round dopo il primo, si può spostare l'*alleato spirituale* come azione veloce. Ha una velocità di 9 m e una velocità di volare di 9 m (manovrabilità perfetta). Essendo un costrutto di forza, l'*alleato spirituale* non può essere danneggiato dagli attacchi fisici, ma *disintegrazione*, *dissolvi magie*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* lo influenzano. La CA di un *alleato spirituale* contro gli attacchi di contatto è 10.

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, si effettua una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta che l'*alleato spirituale* la colpisce. Se resiste all'alleato, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma ha il suo pieno effetto sulla creatura per la durata dell'incantesimo.

ALTERARE VENTI

Scuola trasmutazione [aria]; **Livello** druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Area emanazione immobile del raggio di 3 metri **Durata** 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si potenziano o si diminuiscono gli effetti dei venti naturali nell'area dell'incantesimo, un'emanazione immobile attorno al punto toccato durante il lancio. All'interno dell'area, gli effetti del vento naturale (e non magico) sono aumentati o diminuiti di un livello di intensità (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 469). La forza massima del vento influenzato con questo incantesimo è basata sul livello dell'incantatore, come mostrato in tabella. *Alterare venti* non ha effetto sugli effetti del vento magico.

Livello dell'incantatore	Forza del vento
1°–3°	Leggero
4°–9°	Moderato
10°–15°	Forte
16 o superiore	Molto forte

AMMONIMENTO

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, paura]; **Livello** inquisitore 2
Tempo di lancio 1 azione standard

Francesco Palazzari (order #2831428)

Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello o 1 round, vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si costringe il bersaglio a chiedere umilmente perdono. Con un tiro salvezza fallito, il bersaglio si rannicchia per la paura. Con un tiro salvezza superato, è scosso per 1 round. Ad ogni round, al suo turno, un soggetto rannicchiato può tentare un nuovo tiro salvezza per porre termine all'effetto. Una creatura che adora la stessa divinità dell'incantatore subisce penalità –2 al tiro salvezza.

AMMONIMENTO DI MASSA

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, paura]; **Livello** inquisitore 5
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *ammonimento*, ma ha effetto su più creature.

AMPLIFICARE ELISIR

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello

Questo estratto potenzia enormemente gli effetti di qualsiasi pozione o elisir che vengano bevuti. Per la durata di questo estratto, qualsiasi pozione o elisir bevuti vengono trattati come potenziati e tutti i loro effetti con variabili numeriche aumentano del 50%. Se non hanno effetti con variabili numeriche, vengono invece considerati come estesi (raddoppiare la durata della pozione o dell'elisir). Se la pozione o l'elisir non ha alcun effetto con variabili numeriche, o ha durata istantanea, *amplificare elisir* non ha effetto. *Amplificare elisir* influisce su oli che hanno come bersaglio l'incantatore, non su oli che hanno come bersaglio il suo equipaggiamento.

ARCO DELLA GRAVITÀ

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Aumenta significativamente il peso e la densità delle frecce o dei quadrelli scagliati dal proprio arco o balestra l'istante prima di colpire il loro bersaglio, per poi ritornare normali pochi istanti dopo. Qualsiasi freccia scoccata da un arco o da una balestra che si sta portando al momento del lancio infligge danni come se fosse di una taglia più grande. Per esempio, una freccia scoccata da un arco lungo Medio normalmente infligge 1d8 danni, infliggerebbe invece 2d6 danni se venisse scoccata da un *arco della gravità* (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 151). L'incantesimo concede i benefici solo a se stessi. Se qualcun altro usa l'arco per effettuare un attacco, le frecce infliggono danni normali per la loro taglia.

ARMA STUPEFACENTE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 2, inquisitore 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 arma toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Si trasforma una singola arma in uno strumento che incute timore. L'arma ottiene bonus sacro +2 ai danni e, se l'arma mette a segno un colpo critico, il bersaglio di quel critico diventa scosso per 1 round senza alcun tiro salvezza. Questo è un effetto di influenza mentale. Un'arma a distanza interessata da questo incantesimo applica gli effetti alle sue munizioni.

Non si può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, ma si può lanciare su un colpo senz'armi.

ARMATURA ISTANTANEA

Scuola evocazione (creazione) [forza]; **Livello** chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Si avvolge istantaneamente il proprio corpo con un'armatura fatta di forza opaca. A propria scelta, l'armatura può essere decorata con il simbolo sacro della propria religione in un punto rilevante, come sul pettorale o sull'elmo. Mentre è attiva, questa armatura sostituisce tutti gli indumenti o altri tipi di armatura indossati, sia magici che normali. Si perdono i benefici dell'armatura sostituita da questo incantesimo fino alla sua fine e alla scomparsa dell'armatura istantanea.

Armatura istantanea funziona in tutto come una tipica armatura del suo tipo (bonus di armatura, bonus massimo di Destrezza, fallimento degli incantesimi arcani, e così via). Dato che *armatura istantanea* è fatta di forza, le creature incorporee non possono superarla come fanno con le armature normali. Il tipo di armatura che si può creare con questo incantesimo dipende dal proprio livello dell'incantatore.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Livello dell'incantatore	Armatura creata
5° o inferiore	cotta di maglia
6°–8°	corazza di bande
9°–11°	mezza armatura
12° o superiore	armatura completa

Se si sceglie di creare armature minori di quanto il proprio livello permetta, si ottiene bonus di potenziamento magico +1 all'armatura che si crea per ogni tipo di armatura che si ignora. Per esempio, se si è in grado di creare un'armatura completa istantanea, si può invece scegliere di creare una *mezza armatura+1*, una *corazza di bande+2* o una *cotta di maglia+3*. Non si possono sostituire questi bonus con le capacità speciali delle armature.

ARMA VERSATILE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, mago/stregone 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (limatura di ferro)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 arma o 50 proiettili, tutti in contatto tra loro al momento del lancio
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Si trasforma la struttura fisica di un'arma a proprio piacimento. Questo incantesimo funziona come *arma magica superiore*, ma altera le proprietà fisiche di un'arma, consentendole di superare la riduzione del danno di uno dei seguenti tipi: argento, contundente, ferro freddo, perforante o tagliente. L'arma interessata infligge comunque il suo tipo di danno normale e la sua durezza e punti ferita rimangono immutati. Questo incantesimo può essere lanciato su un'arma naturale o su un colpo senz'armi.

ARROCCO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo permette di scambiare il proprio posto con un alleato. Quando si lancia questo incantesimo, si sceglie un singolo alleato entro il raggio di azione. Ci si teletrasporta nello spazio dell'alleato mentre lui viene teletrasportato in quello in cui ci si trovava.

ARTIGLI INSANGUINATI

Scuola necromanzia; **Livello** druido 4, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si conferisce ad una creatura la capacità di infliggere sanguinamento con attacchi naturali purché l'attacco infligga danni taglienti o perforanti. Questo danno da sanguinamento per ogni attacco è pari a metà del livello dell'incantatore (limitato al danno massimo della creatura con quel attacco), tuttavia il danno da sanguinamento non è cumulabile. Quando due o più attacchi infliggono sanguinamento, bisogna prendere l'effetto peggiore.

ASFISSIA

Scuola necromanzia; **Livello** fattucchiere 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una fiala contenente un po' del proprio alito)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 3 round
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo estrae l'aria dai polmoni del bersaglio, facendolo soffocare rapidamente. Il bersaglio può tentare di resistere agli effetti di questo incantesimo con un tiro salvezza su Tempra; se lo supera, è semplicemente barcollante per 1 round mentre annaspa in cerca di aria. Se il tiro fallisce, comincia immediatamente a soffocare. Nel suo turno successivo, cade privo di sensi ed è ridotto a 0 punti ferita. Un round dopo, il bersaglio scende a –1 punti ferita ed è morente. Il round successivo, il bersaglio muore. Ad ogni round, il bersaglio può ritardare gli effetti di quel round superando un tiro salvezza su Tempra, ma l'effetto dell'incantesimo continua per 3 round, ed ogni volta che il bersaglio fallisce il tiro salvezza su Tempra si sposta di un passo avanti verso l'asfissia. Questo incantesimo interessa solo le creature viventi che devono respirare. È impossibile annullare gli effetti di questo incantesimo semplicemente trattenendo il respiro: se la vittima fallisce il tiro salvezza iniziale, l'aria nei suoi polmoni viene tolta.

ASFISSIA DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** fattucchiere 9, mago/stregone 9
Bersaglio 1 creatura vivente ogni 2 livelli (due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra)
Durata 1 round/livello

Questo incantesimo funziona come *asfissia* tranne per quanto indicato sopra. Si noti che la durata di questo incantesimo è molto più lunga, costringendo coloro che subiscono l'effetto ad effettuare molti più tiri salvezza su Tempra per evitare l'eventuale asfissia.

ASPETTO DEL CERVO

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 4, ranger 3

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Lanciando questo incantesimo si assume l'aspetto di un cervo, incluse alcune sue caratteristiche fisiche. I tratti diventano allungati e muscolosi e cresce un paio di corna che si possono usare per difesa. Si ottiene bonus di schivare +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità, la velocità base aumenta di 6 metri, ci si può muovere attraverso qualsiasi sottobosco (incluso quello manipolato magicamente) alla propria velocità normale e si può anche fare un passo di 1,5 metri in simili terreni. Inoltre, quando si viene colpiti da un attacco di opportunità, si può effettuare un singolo attacco con le corna contro quell'avversario come azione immediata. Questo attacco utilizza il bonus di attacco più alto più il bonus di Forza o di Destrezza (a scelta) e infligge 1d8 danni perforanti (nel caso di taglia Media; 1d6 danni se si è di taglia Piccola) più il modificatore di Forza. Le corna hanno un moltiplicatore per il critico di 19–20/×2.

ASPETTO DEL FALCO

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Si assume l'aspetto di un falco. Gli occhi diventano grandi e simili a quelli di un rapace e crescono delle piume ai lati della testa. Si ottiene bonus di competenza +3 alle prove di Percezione, bonus di competenza +1 agli attacchi a distanza e il moltiplicatore per il critico per archi e balestre diventa 19–20/×3. Questo effetto non si accumula con altri effetti che aumentano l'intervallo di minaccia di un'arma, come il talento Critico Migliorato o un'arma *affilata*.

ASPETTO DEL LUPO

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 5, ranger 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Quando si lancia questo incantesimo, si assume l'aspetto di un lupo, incluse alcune sue caratteristiche fisiche. I tratti diventano più marcati, le orecchie si allungano e spuntano zanne aguzze e pelliccia. Si ottiene bonus di potenziamento +4 a Forza e Destrezza, la capacità fiuto, bonus di potenziamento +2 agli attacchi per sbilanciare e si può effettuare una manovra di sbilanciare come azione veloce senza provocare attacchi di opportunità.

ASPETTO DELL'ORSO

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Si assume l'aspetto di un orso. Si ottiene bonus di potenziamento +2 all'armatura naturale e bonus di potenziamento +2 al BMC. Inoltre, si possono effettuare manovre in combattimento di lottare, oltrepassare e spingere senza provocare attacchi di opportunità.

AURA DI CORAGGIO SUPERIORE

Scuola abiurazione; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Area emanazione del raggio di 3 metri centrata su di sé
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Quando si lancia questo incantesimo si rafforza la propria aura di coraggio. Fino alla fine della durata, tutti gli alleati all'interno di questa aura sono immuni alla paura (magica o meno). Se non si possiede il privilegio di classe aura di coraggio, *aura di coraggio superiore* non ha effetto.

AURA ELEMENTALE

Scuola invocazione [acido, elettricità, freddo o fuoco]; **Livello** alchimista 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi dimezza, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo forma un'aura di energia attorno all'incantatore, danneggiando tutti coloro che gli si avvicinano. Scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. Le creature adiacenti, quando viene lanciato questo incantesimo e all'inizio del proprio turno, subiscono 2d6 danni da energia del tipo selezionato. Questa aura ha un effetto aggiuntivo, a seconda del tipo di energia scelto.

Acido: Le creature interessate dall'aura subiscono 1 danno progressivo da acido ad ogni round per 1 round ogni 3 livelli dell'incantatore e sono inferme per la durata del danno progressivo da acido.

Elettricità: Le creature interessate dall'aura sono barcollanti per 1 round.

Freddo: Le creature interessate dall'aura sono affaticate. Una creatura già affaticata non subisce ulteriori effetti.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Fuoco: Le creature interessate dall'aura prendono fuoco (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* 475).

Alle creature adiacenti all'incantatore è permesso un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno e negare l'effetto aggiuntivo. Gli effetti aggiuntivi dell'aura non si sommano se una creatura subisce più volte danni dall'aura. Si può avere una sola *aura elementale* attiva per volta. Quando si lancia questo incantesimo per infliggere danni da acido, elettricità, freddo o fuoco, l'incantesimo è di quel tipo.

BALZO DEL SALTIMBANCO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si teletrasporta il bersaglio in uno spazio in linea di visuale entro 9 metri dal bersaglio. La destinazione deve essere su terreno solido, e il teletrasporto non può terminare in uno spazio che sia per sua natura pericoloso per la creatura teletrasportata.

BANCHETTO DI CENERE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, fattucchiere 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di polvere)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 2 giorni/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si affligge il bersaglio con una fame tale che nessun cibo la può placare. Con un tiro salvezza fallito, il bersaglio comincia a morire di fame (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* 473). Gli effetti di questo incantesimo non possono infliggere più danni non letali dei punti ferita del bersaglio. Non c'è quantità di cibo che possa contrastare l'effetto e ogni tentativo di mangiare rende il bersaglio nauseato per 1 round a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD 12. Il bersaglio sperimenta comunque gli altri normali effetti di ciò che mangia (come veleni o pozioni). *Banchetto di cenere* può essere rimosso con un incantesimo *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*, ma gli effetti subiti a causa della fame devono essere curati con mezzi normali.

BANDIRE SEMBIANZE

Scuola abiurazione; **Livello** fattucchiere 5, inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un chiodo di ferro freddo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto
Durata istantaneo e 1 round/livello; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Con un attacco di contatto in mischia si può dissolvere un'illusione o riportare una creatura alla sua forma naturale. Questo incantesimo funziona come *dissolvi magie* rivolto all'effetto in questione, tranne che si riceve bonus di potenziamento +2 alla prova di dissolvere e si possono dissolvere solo illusioni o cambiamenti di forma creati da effetti soprannaturali o incantesimi. Se più effetti hanno modificato l'aspetto di una creatura, si può dissolvere uno di questi effetti ogni quattro livelli dell'incantatore, a cominciare dagli incantesimi di più alto livello fino a quelli di più basso livello. Il livello dell'incantatore per le capacità soprannaturali come cambiare forma è pari ai Dadi Vita della creatura bersaglio. Una creatura riportata alla sua forma naturale con *bandire sembianze* non può cambiare nuovamente forma per un numero di round pari al livello dell'incantatore.

Bandire sembianze non ha effetto su mezzi non magici di cambiamento dell'aspetto, come quelli forniti da Camuffare o da capacità straordinarie.

BASTIONE

Scuola evocazione (creazione) [terra]; **Livello** druido 7, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una manciata di terra)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di terra alto 3 m, in una linea fino a 3 m di lunghezza ogni 2 livelli, o un cerchio del raggio fino a 90 cm + 30 cm/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea un massiccio bastione di terra compatta e pietre dello spessore di 1,5 metri. Il bastione non può essere evocato in modo che occupi lo stesso spazio di un'altra creatura od oggetto. Ogni sezione di 1,5 metri del bastione ha durezza o e 180 punti ferita. Una sezione del bastione i cui punti ferita vengono ridotti a o viene abbattuta. Se una creatura tenta di sfondare il bastione con un singolo attacco, la CD per la prova di Forza è 60. Una creatura può scalare il bastione con una prova di Scalare con CD 20.

BASTONE SERPENTE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 5, druido 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un coltello per intagliare)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 o più pezzi di legno, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Con un lungo sussurro sibilante, si trasformano comuni pezzi di legno in vari tipi di serpenti che immediatamente attaccano

Francesco Palazzari (order #2831428)

i propri nemici. Finché i serpenti rimangono in vista, si possono dirigere telepaticamente le loro azioni come azione gratuita. Si può applicare questo incantesimo solo ad oggetti di legno che non siano in possesso di una creatura o che non siano parte di una struttura più grande o di una pianta. Ogni volta che si lancia questo incantesimo si può creare una quantità di serpenti pari al proprio livello dell'incantatore. Serpenti più potenti costano più della norma, come indicato di seguito. Le statistiche dei serpenti si possono trovare a pag. 256 di *Pathfinder GdR Bestiario*; i dettagli sugli archetipi semplici creatura avanzata e gigante si possono trovare alle pagg. 294 e 295 dello stesso libro.

Serpente velenoso: Un rametto o pezzo di legna da ardere. Conta come 1 serpente.

Serpente strangolatore: Un bastone o un ramo. Conta come 2 serpenti.

Serpente velenoso avanzato: Un rametto o pezzo di legna da ardere. Conta come 2 serpenti.

Serpente strangolatore avanzato: Un bastone o un ramo. Conta come 3 serpenti.

Serpente velenoso gigante avanzato: Un pezzo di legna o un mucchio di detriti. Conta come 4 serpenti.

Serpente strangolatore gigante avanzato: Un albero caduto o un grosso mucchio di detriti. Conta come 5 serpenti.



BENEDIZIONE DEL CORAGGIO E DELLA VITA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 minuto/livello (vedi sotto)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Con questa preghiera si fornisce una prolungata assistenza ad una creatura ferita. Finché dura l'effetto, il bersaglio riceve bonus morale +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura e morte. In qualsiasi momento durante l'effetto dell'incantesimo, il bersaglio può scegliere di terminare l'incantesimo come azione veloce per un'esplosione di energia curativa. Il bersaglio perde il bonus ai tiri salvezza, ma viene curato di 1d8 danni +1 per livello dell'incantatore (massimo +10).

BENEDIZIONE DEL FERVORE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Con questa benedizione si incitano gli alleati a procedere e li si rende capaci di conquista e vittoria. Ad ogni round della durata di questo incantesimo, ognuno degli alleati può scegliere uno dei seguenti bonus per quel round all'inizio del proprio turno (a loro scelta).

- Aumentare la velocità di 9 metri.
- Alzarsi come azione veloce senza provocare attacchi di opportunità
- Effettuare un attacco extra come parte di un'azione di attacco completo, usando il bonus di attacco base più alto.
- Ottenere bonus +2 ai tiri per colpire e bonus di schivare +2 alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi.
- Lanciare un singolo incantesimo di 2° livello o inferiore come se fosse un incantesimo esteso, immobile, ingrandito o silenzioso.

Questi effetti non sono cumulativi con effetti simili, come quelli forniti da *velocità* o da un'arma della *velocità*, né conferiscono in realtà un'azione extra, così che non si può lanciare un secondo incantesimo o effettuare un'azione extra nel round. *Benedizione del fervore* non si può sommare a *velocità*.

BENEDIZIONE DELLA SALAMANDRA

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 5, ranger 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Quando si lancia questo incantesimo su una creatura, la sua pelle diventa lucida e viscida ed è in grado di rigenerare i danni ad ogni round. Quando è sotto gli effetti dell'incantesimo, la creatura ottiene guarigione rapida 5, resistenza al fuoco 20 e bonus di competenza +2 alla DMC.

Francesco Palazzari (order #2831428)



BIOGRAFIA DEL SANGUE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 2, chierico 3, inquisitore 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M/FD (un pezzo di pergamena)
Raggio di azione contatto
Bersaglio il sangue di una creatura o una macchia di sangue
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (vedi testo); **Resistenza agli incantesimi** no

Si ottengono le risposte ad una serie specifica di domande su una creatura se si può avere almeno una goccia del suo sangue. Si può lanciare questo incantesimo sul sangue dei vivi o dei morti, ma i vivi e i non morti hanno diritto ad un tiro salvezza per resistere all'incantesimo. Si può lanciare l'incantesimo su sangue secco o fresco. Una volta lanciato l'incantesimo, le risposte alle seguenti quattro domande appaiono su una superficie piana indicata (un muro, un pezzo di carta, ecc).

- Chi sei? (Il nome con il quale la creatura è comunemente conosciuta)
- Cosa sei? (Genere, razza, professione/ruolo)
- Come è stato versato il tuo sangue? (Breve descrizione degli eventi che hanno causato le sue ferite, al meglio delle conoscenze della vittima)
- Quando è stato versato il tuo sangue?

Queste risposte appaiono sempre in una lingua che si può leggere, anche se la creatura non poteva parlare quella o altri linguaggi.

BOLLA DI VITA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 5, druido 4, mago/stregone 5, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un po' di gusci d'uovo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio creature toccate, fino ad 1/livello
Durata 2 ore/livello; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si circondano le creature toccate con un guscio costante e movibile dello spessore di 2,5 cm e le cui condizioni interne sono tollerabili. Questo guscio permette ai soggetti di re-

Francesco Palazzari (order #2831428)

spirare liberamente, anche sott'acqua o nel vuoto, e li rende immuni ai gas e ai vapori nocivi, incluse le malattie e i veleni da inalazione e gli incantesimi come *nube maleodorante* e *nube mortale*. Inoltre, il guscio protegge i soggetti dalle temperature estreme (come *contrastare elementi*) e dalle pressioni estreme.

Bolla di vita non fornisce protezione dall'energia negativa o positiva (ad esempio sui piani dell'Energia Negativa e Positiva), la capacità di vedere in condizioni di scarsa visibilità (come nel fumo o nella nebbia), né la capacità di muoversi o agire normalmente in condizioni che impediscono il movimento (come sott'acqua).

Quando si lancia questo incantesimo, esso ha una durata di 2 ore per livello dell'incantatore. Si può suddividere questa durata in ogni modo si desideri, non necessariamente in modo equo, al massimo tra un numero di creature pari al livello dell'incantatore.

BOSCHETTO DEL RIPOSO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** druido 4, ranger 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M/FD (una foglia o un filo d'erba e una goccia d'acqua)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto boschetto del raggio di 6 metri
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si evoca un boschetto riparato di alberi che circondano una sorgente poco profonda. Il boschetto appare dal nulla anche sul suolo più arido o roccioso, indipendentemente dalla stagione. L'incantesimo deve, però, essere lanciato su un terreno libero all'aperto.

L'area all'interno del boschetto è temperata e confortevole, come quella di una capanna, sebbene il boschetto non fornisca illuminazione né protezione dagli elementi. L'acqua nella sorgente del boschetto è limpida e potabile. Inoltre, gli alberi forniscono una varietà di frutti maturi, a prescindere dalla stagione, che funzionano come un incantesimo *bacche benefiche* per al massimo otto persone. Il boschetto è protetto da un incantesimo *allarme* che avvisa nel caso una creatura entri nell'area. Quando l'incantesimo termina, il boschetto svanisce, inclusi i frutti, l'acqua e tutto il resto, mentre il nutrimento o la guarigione ottenuta dai suoi effetti rimane.

BRUCIARE LEGAMI

Scuola invocazione; **Livello** inquisitore 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto o 1 creatura che vincola l'incantatore
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra dimezza (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì

La collera divina distrugge i vincoli, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore al bersaglio (massimo 5d6), ignorando una durezza di 10 o inferiore. Un tiro salvezza su Tempra dimezza il danno, sebbene solo i vincoli magici ottengono un tiro salvezza. Con l'incantesimo si può anche prendere di mira una creatura in lotta o che trattiene in altro modo (come con la capacità appiccicare o ingoiare). Non è necessario effettuare un attacco di contatto per usare *bruciare legami* contro una creatura, e si può lanciare questo incantesimo senza effettuare una prova di concentrazione mentre si è in lotta o immobilizzati. La creatura non subisce danni come descritto sopra. Se si è in lotta e il bersaglio fallisce il tiro salvezza, si può immediatamente tentare di liberarsi dalla lotta (ma non invertirla) come azione gratuita, con bonus di fortuna +1 per livello dell'incantatore al proprio BMC (massimo +5). Se la creatura bersaglio fallisce il tiro salvezza e si è bloccati per mezzo di una capacità che in origine permetteva un tiro salvezza, *bruciare legami* permette un nuovo tiro salvezza con bonus di fortuna +1 ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo +5).

BUCHETTA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (pala in miniatura del costo di 10 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto vedi testo
Durata 1 round + 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi parziale; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea un buco extradimensionale poco profondo adatto a far inciampare chiunque ci cammini dentro. Questo buco occupa un singolo quadretto di 1,5 metri con una profondità di 15 cm. La creatura che occupa il quadretto al momento della creazione del buco, o che in seguito entra nel quadretto contenente il buco, deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi per evitare di cadere prona in un quadretto adiacente e subire 1d6 danni. Una creatura che supera il tiro salvezza inciampa comunque e subisce penalità –1 ai tiri per colpire e alle prove per 1 round. L'incantesimo non ha effetto sulle creature adiacenti al quadretto contenente il buco.

CARICO DELLA FORMICA

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1, chierico 1, druido 1, convocatore 1, mago/stregone 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una piccola carrucola)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 2 ore/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

La capacità di trasporto del bersaglio triplica (vedi Tabella 7-4:

Francesco Palazzari (order #2831428)

Capacità di Trasporto in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 178). Non influisce in alcun modo sulla reale Forza della creatura, semplicemente sulla quantità di materiale che può trasportare mentre beneficia di questo incantesimo. Se la creatura indossa un'armatura subisce ugualmente le normali penalità indipendentemente da quanto peso l'incantesimo gli permette di trasportare.

CASTIGO

Scuola necromanzia [male]; **Livello** inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura che vi ha appena colpiti con un attacco
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Castigo sferza coloro che hanno la temerarietà di assaltare l'incantatore. Si può colpire chiunque vi abbia appena colpito con un attacco entro il precedente round in mischia, a distanza, con armi naturali o con un incantesimo che richieda un tiro per colpire. Il bersaglio è afflitto da dolori lancinanti che gli impongono penalità –4 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e di caratteristica. Se il bersaglio supera il tiro salvezza su Tempra, la penalità dura solo per 1 round. Un bersaglio che adora la stessa divinità dell'incantatore subisce penalità –2 al tiro salvezza.

CERCARE PENSIERI

Scuola divinazione [influenza mentale]; **Livello** alchimista 3, bardo 3, convocatore 3, fattucchiere 3, inquisitore 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una manciata di monete di rame)
Raggio di azione 12 m
Area emanazione del raggio di 12 m centrata su di sé
Durata concentrazione, fino a 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no
Simile a *individuazione dei pensieri*, *cercare pensieri* permette di passare al vaglio i pensieri superficiali di coloro che stanno attorno. Si possono esaminare sia per la risposta ad una semplice domanda (come "Dove si trova il nascondiglio segreto dei ratti mannari?") o per informazioni su un argomento generale (come sui credenti di un culto malvagio). Si individua il numero di creature, entro il raggio di azione, che sta pensando alla domanda o all'argomento, così come la loro collocazione se sono visibili. *Cercare pensieri* non permette di leggere realmente i pensieri superficiali, ma solo se una creatura sta pensando all'argomento su cui ci si è concentrati. Un tiro salvezza su Volontà impedisce di percepire i pensieri di una creatura per la durata dell'incantesimo.

Si può mantenere la concentrazione su *cercare pensieri* mentre si è occupati in una normale conversazione, permettendo di rispondere a domande pertinenti ad argomenti di interesse. Una creatura con cui si sta parlando mentre si è concentrati può notare che si è distratti con una prova di Intuizione con CD 25.

COLPO DOLOROSO

Scuola invocazione [male]; **Livello** fattucchiere 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Colpo doloroso tormenta la creatura bersaglio, infliggendo 1d6 danni non letali per round per 1 round/livello (massimo 10 round). Inoltre, la creatura interessata è inferma per la durata dell'incantesimo e si ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Intimidire contro di essa.

COLPO DOLOROSO DI MASSA

Scuola invocazione [male]; **Livello** fattucchiere 5, mago/stregone 5
Bersaglio 1 creatura vivente/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Questo incantesimo funziona come *colpo doloroso*, tranne per quanto indicato sopra.

COLPO RIVERBERANTE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** antipaladino 4, inquisitore 5, paladino 4
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Per lanciare questo incantesimo è necessario impugnare un'arma da mischia. Con un attacco in mischia riuscito, la propria arma risuona con un fragore tonante. Il bersaglio subisce 1d6 danni sonori. La propria arma non viene danneggiata da questo attacco. Se si sta usando la capacità giudizio o punizione contro il bersaglio, nel caso lo si colpisca, rimane barcollante per 1 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito nega l'effetto barcollante. Con un colpo critico, il bersaglio rimane stordito per 1 round e assordato per 1d6 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito nega gli effetti di stordimento e assordamento. Se si sta usando anche la capacità giudizio o punire, il nemico effettua un unico tiro salvezza contro tutti gli effetti.

Questo incantesimo termina immediatamente se la propria arma lascia la mano. *Colpo riverberante* si somma con la capacità delle armi *tonante*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

CONCEDERE GRAZIA

Scuola abiurazione; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura buona toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Con questo incantesimo si può concedere la grazia divina ad un'altra creatura buona, per un breve periodo di tempo, infondendo in quella creatura una parte della propria virtù sacra. Quando si tocca il soggetto, gli si conferisce un bonus sacro a tutti i tiri salvezza pari al proprio bonus di Carisma.

CONCORDANZA ARCANA

Scuola invocazione; **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una verga esaurita)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Area emanazione del raggio di 3 metri centrata su di sé
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si viene circondati da una scintillante luminosità oro e blu, intensificando gli incantesimi arcani lanciati dagli alleati all'interno dell'area. Qualsiasi incantesimo arcano lanciato da una creatura dentro l'area ottiene bonus di potenziamento +1 alla CD dei tiri salvezza contro l'incantesimo, e può essere lanciato come se vi fosse applicato uno dei seguenti talenti di metamagia (senza aumentare il livello dell'incantesimo o il tempo di lancio): Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Ingranditi o Incantesimi Silenziosi (si sceglie il talento di metamagia al momento del lancio di *concordanza arcana*).

CONDIVIDERE FURIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** inquisitore 4
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio fino a 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *furia*, tranne che si conferiscono i bonus contro il nemico indicato a più creature. Tutti i soggetti di *condividere furia* ricevono i bonus contro la stessa creatura.

CONDIVIDERE LINGUAGGIO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 1, chierico 2, druido 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una pagina di dizionario)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 24 ore
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si può condividere la propria attitudine ad un particolare linguaggio con un'altra creatura. Per 24 ore il bersaglio può leggere, comprendere e parlare al meglio delle sue capacità un qualunque linguaggio già conosciuto dall'incantatore. Per ogni 5 livelli posseduti, si può concedere l'uso di qualunque linguaggio conosciuto, fino ad un massimo di 5 linguaggi al 20° livello. Il bersaglio deve avere la capacità fisica di articolare suoni, compiere gesti o impiegare qualsiasi altro metodo che chi parla usa per intavolare un discorso reale con gli altri. Se il bersaglio non possiede le facoltà mentali per comprendere un vero linguaggio, ottiene comunque una sufficiente conoscenza per reagire e compiere anche comandi estremamente complessi o consigli impartiti con il linguaggio (sia scritto che orale). Dato, però, che l'incantesimo non fornisce al bersaglio capacità superiori di ragionamento, ma solo un maggiore vocabolario temporaneo, la persona che impartisce istruzioni a creature non senzienti deve prestare attenzione a rimuovere ogni ambiguità o congettura.

Allo stesso modo, questo incantesimo non tocca la natura essenziale del bersaglio o la sua attitudine verso l'incantatore o chiunque altro, tanto che convincerlo a compiere veramente quelle istruzioni potrebbe richiedere una negoziazione, delle minacce o una vera e propria corruzione.

CONDIVIDERE SENSI

Scuola divinazione (scrutamento); **Livello** fattucchiere 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 round completo
Componenti V, S, M (un pelo, scaglia o piuma del proprio famiglio)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio il proprio famiglio
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Trascorrendo un momento in meditazione ed evocando un'immagine della creatura nella propria mente, si rimodella il legame con il proprio famiglio facendolo funzionare come un sensore di scrutamento. Dopo aver lanciato questo incantesimo si può sentire, vedere o fiutare (uno a propria scelta) ciò che percepisce il proprio famiglio. Si ottengono i benefici delle capacità speciali non magiche che il famiglio ha legate al senso scelto (come visione crepuscolare o fiuto), ma usando la propria abilità Percezione. Non è necessaria la linea di visuale o la linea di effetto verso il proprio famiglio, ma si deve avere un collegamento empatico attivo. Si può cambiare il senso che si sta condividendo come azione standard. Diversamente dagli altri incantesimi di scrutamento, *condividere sensi* non per-

Francesco Palazzari (order #2831428)

mette di migliorare magicamente o in modo soprannaturale i sensi perché funzionino attraverso di esso, e non si è in grado di vedere nell'oscurità magica o al buio a meno che il famiglio non possieda la capacità di vedere in simili condizioni.

Il collegamento sensoriale con il proprio famiglio può essere individuato come se fosse un sensore di scrutamento.

CONFESSIONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** inquisitore 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà parziale, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si pone una sola domanda alla creatura bersaglio. Alla sua successiva azione, il soggetto deve rispondere sinceramente nello stesso linguaggio della domanda o subisce 1d6 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d6) ed essere infermo per 2d4 round. Superare un tiro salvezza su Volontà nega l'effetto di infermità e dimezza i danni. Una creatura incapace di rispondere subisce ugualmente i danni.

CONSUMO RITARDATO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 giorno/livello (I) o finché non viene scaricato

Quando si consuma questo estratto, si consuma rapidamente un altro estratto a scelta: l'effetto di questo secondo estratto inizia più tardi. Si deve consumare il secondo estratto nel round successivo a *consumo ritardato* o si spreca l'estratto. L'estratto associato non può essere superiore al 4° livello e si devono pagare tutti i costi annessi all'estratto associato che si consuma. In qualsiasi momento, durante l'effetto di questo estratto, si può attivare il secondo estratto come azione immediata. Si può avere attivo un singolo *consumo ritardato* alla volta. Se se ne consuma un secondo, il primo si dissolve senza alcun effetto.

COPPA DI POLVERE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, fattucchiere 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di polvere)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si affligge il bersaglio con una sete inestinguibile. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio comincia a disidratarsi (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 473). Gli effetti di questo incantesimo non possono infliggere danni non letali oltre ai punti ferita del bersaglio. Non c'è bevanda che possa contrastare questo effetto, anche se il bersaglio subisce comunque gli altri normali effetti dall'assunzione di liquidi (come i veleni o le pozioni). *Coppa di polvere* può essere rimosso con un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*, ma gli effetti subiti dalla disidratazione devono essere curati con mezzi normali.

CORPO DI SPINE

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 3, druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello

Questo incantesimo fa crescere delle spine dalla propria pelle scoperta. Le creature che colpiscono l'incantatore con un'arma da mischia, un colpo senz'armi o un'arma naturale subiscono 1d6 danni perforanti + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Le creature che usano armi da mischia con portata non sono interessate dall'incantesimo. Le creature che hanno successo nella lotta subiscono 2d6 danni perforanti + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Inoltre, i propri attacchi naturali e i colpi senz'armi infliggono 1d6 danni perforanti aggiuntivi.

Le spine create da questo incantesimo rimangono anche se si assumono nuove forme fisiche, come attraverso forma selvatica o effetti di metamorfosi.

CORPO INFUOCATO

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Questo incantesimo trasforma il proprio corpo in fiamme vive. Si diventa, con il proprio equipaggiamento, immuni ai danni da fuoco. Ogni volta che normalmente si subirebbe danno da fuoco, si viene invece curati al ritmo di 1 danno ogni 3 che l'attacco con il fuoco avrebbe normalmente inflitto. Si è immuni alla cecità, ai colpi critici, ai danni alle caratteristiche, alla sordità, alle malattie, all'annegamento, all'elettricità, al veleno, allo stordimento e a tutti gli incantesimi che influenzano la fisiologia o la respirazione. Si subisce solo metà danno dall'acido. Si subisce il 150% di danno in più da freddo.

Si ottiene bonus di potenziamento +6 al punteggio di Destrezza e una velocità di volare di 12 metri (manovrabilità perfetta). Gli attacchi senz'armi infliggono 3d6 danni da fuoco aggiuntivi e si è considerati armati effettuando attacchi

Francesco Palazzari (order #2831428)

senz'armi. Il proprio corpo brucia così intensamente che le creature che non distolgono lo sguardo vengono abbagliate. I propri incantesimi di fuoco aumentano la CD di +1. Se si entra nell'acqua, si viene circondati da vapore e bolle con raggio di 1,5 metri che conferiscono occultamento (50% di mancare), ma si subiscono 2d6 danni per ogni round trascorso in acqua.

CREARE FOSSA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** convocatore 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (pala in miniatura del costo di 10 mo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto buco di 3 m per 3 m, profondo 3 m ogni 2 livelli
Durata 1 round + 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea un buco extradimensionale di 3 m per 3 m con una profondità di 3 metri ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 9 metri). Si deve creare la fossa su una superficie orizzontale di dimensioni sufficienti. Dato che si estende in un'altra dimensione, la fossa non ha peso e non rimuove il materiale sottostante. Si può creare la fossa sul ponte di una nave così come nel pavimento di un dungeon o sul suolo di una foresta. Tutte le creature che si trovano nell'area in cui si è evocata la fossa devono superare un tiro salvezza su Riflessi per evitare di caderci dentro. Inoltre, i lati della fossa sono scoscesi, e una creatura che termina il suo turno su un quadretto adiacente alla fossa, deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con bonus +2 per evitare di caderci dentro. Le creature soggette ad un effetto inteso a spingerle nella fossa (come spingere), non ottengono il tiro salvezza per evitare di caderci dentro se vengono interessate da quell'effetto.

Le creature che cadono nella fossa subiscono i normali danni da caduta. Le pareti di roccia grezza della fossa hanno CD 25 per Scalare. Quando termina la durata dell'incantesimo, le creature nel buco salgono insieme al fondo della fossa fino a trovarsi in superficie nel giro di un singolo round.

CREARE MAPPA DEL TESORO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 2, druido 3, mago/stregone 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 ora
Componenti V, S, M (metallo in polvere e inchiostri rari del valore di 100 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura morta
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si può prendere un pezzo dal corpo di una creatura morta e usarlo per creare una mappa che riveli i luoghi di oggetti di valore conosciuti dalla creatura quando era ancora in vita. Questo pezzo lo si deve tagliare da sé e la creatura non deve essere morta da più di 24 ore prima di aver lanciato l'incantesimo. Non si può lanciare questo incantesimo su una creatura che non abbia un corpo fisico, e la porzione rimossa deve essere una superficie piana come un lembo di pelle o di carapace. La mappa creata è accurata in base alle conoscenze che la creatura aveva al momento della sua morte. Rivela il posto di una fonte di tesoro ogni tre livelli dell'incantatore posseduti. Anche ogni inesattezza o falsa informazione posseduta dalla creatura viene rappresentata sulla mappa. Allo stesso modo, la mappa non può rendere conto dei cambiamenti avvenuti dopo la morte della creatura. Nel crearla, si deve scegliere la scala della mappa, optando tra vicino (ad esempio uno o due livelli di dungeon), locale (ad esempio una valle o una comunità) o ampia (ad esempio una regione o più). La mappa rivela i luoghi di ciò che la creatura stimava essere di maggior valore nell'area. A seconda della creatura, la mappa può rivelare una fonte di cibo saporito, appropriati aiutanti o anche il proprio tesoro.

DA NEMICO AD AMICO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo occorre lanciarlo quando un nemico sta per attaccare un alleato. La creatura effettua, invece, l'attacco contro un bersaglio valido scelto dall'incantatore oppure l'attacco è negato. Inoltre, il bersaglio, per 1 round, è considerato un alleato per determinare gli effetti dell'attacco ai fianchi.

DARDI TEMPESTOSI

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** chierico 8, druido 8, fattucchiere 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una verga di rame)
Raggio di azione 9 metri
Area propagazione del raggio di 9 metri centrata su di sé
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Quando si lancia questo incantesimo, dei fulmini scaturiscono dal proprio corpo in tutte le direzioni. I dardi non danneggiano la vegetazione o le creature naturali nell'area che si desidera escludere dal danno. Tutte le altre creature nell'area subiscono 1d8 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 20d8) e sono stordite per 1 round. Un tiro salvezza riuscito dimezza il danno e nega l'effetto di stordimento.

DE-EVOLVERE

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard

Francesco Palazzari (order #2831428)

Componenti V, S, M (una squama di camaleonte)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 eidolon
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo fa perdere ad un eidolon un'evoluzione più una ogni 4 livelli dell'incantatore. Le evoluzioni con il costo totale più alto vengono perse per prime. Se c'è un legame, si determina casualmente quale viene perso. Se questo incantesimo impedisce ad un eidolon di soddisfare i prerequisiti per altre evoluzioni o capacità, quelle evoluzioni o capacità vengono perse finché dura questo incantesimo.

DEFLETTERE

Scuola abiurazione [forza]; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo di gomma immerso nella colla)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Ci si racchiude in una barriera turbinante di forza che rispedisce al mittente gli attacchi falliti. Si applica a tutti gli attacchi in mischia o a distanza diretti all'incantatore purché utilizzino un tiro per colpire per stabilire se colpiscono o meno. Se un attacco fallisce, l'attaccante deve effettuare un secondo tiro per colpire contro la propria Classe Armatura, utilizzando tutti i modificatori applicabili dell'attacco originale e, se colpisce, l'attaccante subisce i danni dell'attacco e tutte le altre conseguenze dall'essere stato colpito con quell'attacco. Non si possono deflettere attacchi non riusciti per ragioni diverse dal fallimento del tiro per colpire (come per l'occultamento). Allo stesso modo, non si possono deflettere attacchi che vanno a segno ma semplicemente non riescono ad infliggere danni.

DENUNCIARE

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** bardo 4, inquisitore 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area esplosione del raggio di 9 metri
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si parla ad alta voce contro una singola creatura nella linea di visuale e si rivoltano contro di essa i suoi possibili alleati attirandoli con il potere del convincimento e della propria voce. Le creature nell'area che possono vedere la creatura denunciata devono effettuare un tiro salvezza su Volontà o peggiorare di due livelli l'atteggiamento verso la creatura denunciata (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 98). Per esempio, le creature prima indifferenti verso il soggetto diventano ostili. Le prove di Diplomazia effettuate per annullare gli effetti di *denunciare* vengono effettuate con penalità –10.

DETONAZIONE

Scuola invocazione [acido, elettricità, freddo o fuoco]; **Livello** alchimista 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (due fialette; una contenente acido e una contenente una soluzione alcalina del valore totale di 50 mo)
Raggio di azione 9 metri
Area propagazione del raggio di 9 metri centrata su di sé
Durata 1 round, poi istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì
Ci si infonde di una potente ondata di energia elementale. Un round dopo avere completato il lancio dell'incantesimo, l'energia esplode dal proprio corpo. Quando questo incantesimo crea l'esplosione di energia, si deve scegliere uno dei seguenti quattro tipi di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. L'esplosione infligge 1d8 danni di quel tipo di energia per livello dell'incantatore (massimo 10d8) a tutte le creature e agli oggetti incustoditi nel raggio di 4,5 metri e metà del danno ai bersagli tra i 4,5 e i 9 metri. Si subisce automaticamente metà del danno dall'esplosione, senza tiro salvezza, ma qualsiasi effetto di resistenza o immunità all'energia che si possiede può prevenire o ridurre questi danni.

DISPETTO

Scuola abiurazione; **Livello** fattucchiere 4
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (rari inchiostri del valore di 250 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello (I) o finché non viene scaricato
Scegliere un singolo incantesimo di 4° livello o inferiore con raggio di azione contatto e tempo di lancio di 1 azione standard o meno. Come parte dell'azione di lancio di *dispetto*, si lancia l'incantesimo associato e lo si lega ad una difesa in forma di tatuaggio, voglia o verruca sul proprio corpo. La volta successiva che si viene colpiti da un attacco in mischia o con una manovra in combattimento, l'incantesimo immagazzinato viene attivato contro il nemico. Non è necessario colpire con un attacco di contatto per influenzare il bersaglio, ma per tutto il resto l'incantesimo è considerato come se fosse stato lanciato normalmente dall'incantatore. Se la creatura attaccante non è un bersaglio adeguato per l'incantesimo, l'incantesimo immagazzinato è perso senza alcun effetto.

Si può avere attivo un solo incantesimo *dispetto* alla volta; se si lancia questo incantesimo una seconda volta, il precedente effetto magico termina.

DISTRIBUZIONE ALCHEMICA

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi

Francesco Palazzari (order #2831428)

Durata 1 round
Questo estratto fa scaturire una pallida aura dalla bocca. Se si beve una pozione o un elisir nel round seguente alla consumazione di questo estratto, la si può risputare nel proprio contenitore come azione gratuita. Si ottengono tutti i benefici della pozione o dell'elisir, ma non viene consumata. Si possono ottenere solo i benefici di una pozione o elisir per uso di questo estratto.

DONO SEDUCENTE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, fattucchiere 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (l'oggetto offerto)
Raggio di azione 1,5 m
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si offre un oggetto ad una creatura adiacente, e la si istiga a usare o consumare l'oggetto offerto. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza su Volontà, immediatamente prende l'oggetto offerto, lasciando cadere, se necessario, ciò che teneva in mano. Nel suo turno successivo, consuma o indossa l'oggetto, come si conviene per l'oggetto in questione. Per esempio, una mela verrà mangiata, una pozione bevuta, un anello indossato su un dito, una spada portata in una mano libera. Se il bersaglio è fisicamente incapace di accettare l'oggetto, l'incantesimo fallisce. Il soggetto non è costretto a continuare a consumare o usare l'oggetto quando termina la durata dell'incantesimo, anche se può trovare difficoltà a liberarsi di un oggetto maledetto.

ELUDERE IL TEMPO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di 500 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata fino a 1 minuto/livello; vedi testo
Ci si pone in uno stato di sospensione animata, simile a *stasi temporale*. Al momento del lancio, si decide quando terminerà la stasi, fino al massimo della durata dell'incantesimo. Finché la durata non termina, il tempo cessa di scorrere e con esso tutte le proprie funzioni vitali. Nessuna forza o effetto può ferire l'incantatore finché l'incantesimo non termina o viene interrotto, come per esempio con un incantesimo *dissolvi magie*.

ERUZIONE DI FRECCE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (freccia o quadrello)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area esplosione nel raggio di 9 metri
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si creano dei duplicati esatti della freccia o del quadrello usato per uccidere una creatura nel round precedente, che vengono lanciati alle creature nemiche all'interno del raggio di 9 metri dal cadavere. Si può prendere di mira una creatura per livello dell'incantatore (massimo 15) dentro il raggio dell'esplosione e si deve effettuare un singolo tiro per colpire da applicare ad ogni freccia. Queste frecce duplicate possiedono tutte le proprietà magiche intrinseche della freccia che ha ucciso la creatura iniziale così come quelle trasmessegli dall'arco. Esse inoltre godono dei benefici di tutti i bonus o modificatori applicati all'attacco da altri oggetti magici, talenti e privilegi di classe o tratti razziali. Però, questo incantesimo non può riprodurre gli incantesimi o altri effetti magici ad uso limitato usati per potenziare quel particolare attacco. Ciò include effetti come l'incantesimo *colpo accurato*, così come qualsiasi incantesimo ad area lanciato sulla freccia per mezzo del privilegio di classe freccia infusa dell'arciere arcano.

ESILIO DALLA NATURA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, fattucchiere 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata permanente
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo affligge la creatura toccata, rendendola ostile al mondo naturale. Tutti gli animali hanno un atteggiamento iniziale ostile verso il bersaglio. I famigli, essendo bestie magiche, non sono interessati da questo incantesimo, ma i compagni animali lo sono. Se si possiede un compagno animale, questo non diventa ostile, ma finché si rimane maledetti, subisce penalità –2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e ai tiri salvezza. Subisce, inoltre, penalità –10 alle prove di Sopravvivenza per il fatto che il tempo atmosferico e l'ambiente stessi sembrano cospirare per creargli problemi.

Esilio dalla natura può essere rimosso con *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

ESPELLERE

Scuola abiurazione; **Livello** inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Con un attacco di contatto in mischia si colpisce una singola creatura e si distrugge qualsiasi magia che la controlla. Il bersaglio subisce 2d8 danni +1 per livello dell'incantatore (massimo +15). Inoltre, si effettua una prova di dissolvere contro gli effetti

Francesco Palazzari (order #2831428)

di *giara magica* (inclusa la capacità malevolenza di un fantasma) o gli incantesimi di ammaliamento (compulsione) sul bersaglio, iniziando con gli incantesimi di livello più alto e procedendo verso gli incantesimi di livello più basso. Si consideri questo come un incantesimo *dissolvi magie* mirato, solo che *espellere* può dissolvere un incantesimo ogni 4 livelli dell'incantatore posseduti. Un tiro salvezza su Volontà superato dimezza il danno e limita la dissoluzione di un singolo incantesimo o effetto.

ESPLOSIONE DISCORDANTE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 3 m o 9 m
Area vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si crea un'onda di tuono e forza, in un'esplosione del raggio di 3 metri centrata su di sé o in un'esplosione dalla forma di cono di 9 metri. Le creature nell'area subiscono 3d6 danni sonori e vengono spinte via come con spingere. Si deve effettuare una prova di manovra in combattimento e applicare il risultato ad ogni creatura nell'area. Il BMC per questa prova è pari al proprio livello dell'incantatore più il modificatore di Carisma. Questa spinta non prova attacchi di opportunità. Una *esplosione discordante* non può penetrare un incantesimo *silenzio* (o qualsiasi effetto magico di silenzio simile).

EVOCA EIDOLON

Scuola evocazione (richiamo); **Livello** convocatore 2
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (una moneta d'argento)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 eidolon
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si apre una fenditura tra le dimensioni che richiama un eidolon. È come se si avesse richiamato normalmente il proprio eidolon, ma esso rimane solo per la durata dell'incantesimo. Richiamato in questo modo, il proprio eidolon non può toccare alcuna creatura protetta da *protezione dal male* o effetti simili e può essere rispedito al suo piano nativo con *dissolvi magie*.

Se si lancia questo incantesimo mentre il proprio eidolon è già sul piano dell'incantatore, questo incantesimo non ha effetto. Questo incantesimo permette di richiamare il proprio eidolon anche se è stato rimandato sul suo piano a causa di danni.

FAUCI ROBUSTE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 4, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Imponendo una mano su mascella, artigli, tentacoli o altre armi naturali di una creatura alleata, si aumenta il potere degli attacchi naturali di quella creatura. Ogni attacco naturale effettuato da quella creatura infligge danni come se la creatura fosse di due taglie più grande (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 298 per maggiori informazioni). Se la creatura è già Mastodontica o Colossale, si raddoppia, invece, la quantità di danno inflitto da ognuno dei suoi attacchi naturali. Questo incantesimo non cambia realmente la taglia della creatura; tutte le sue statistiche tranne la quantità di danno inflitto dai suoi attacchi naturali rimangono invariate.

FERMARE IL COLPO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1/round per livello e speciale; vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si fa vacillare il braccio di una creatura evitando che colpisca un'altra creatura. Si può lanciare questo incantesimo quando il bersaglio sta per compiere un attacco in mischia contro un'altra creatura. Fallendo il tiro salvezza, il bersaglio non prosegue con il suo attacco, e la sua azione completa viene sprecata per il round. Superando il tiro salvezza, può effettuare il suo attacco, forzando il suo colpo attraverso la compulsione ma perdendo accuratezza e potenza, subendo penalità –5 al tiro per colpire e ai danni. Sia che il bersaglio superi o meno il tiro salvezza iniziale, esso è soggetto a penalità –2 ai tiri per colpire e per i danni contro la creatura presa di mira per la durata dell'incantesimo.

FIAMMA CONTAGIOSA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto tre o più raggi
Durata 3 round
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si colpiscono diversi nemici con raggi infuocati. Si possono scagliare tre raggi, più un raggio aggiuntivo ogni 4 livelli oltre l'11° (fino ad un massimo di 5 raggi al 19° livello). Ogni raggio richiede un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

Francesco Palazzari (order #2831428)



Ad ogni round, al proprio turno, un nuovo raggio scaturisce da ognuna delle creature che hanno subito danni dall'incantesimo nel round precedente; questi nuovi raggi attaccano come se fossero scagliati dall'incantatore, ma il loro punto di origine è la creatura precedentemente colpita. Si possono scegliere nuovi bersagli come azione gratuita, che devono essere tutti entro un raggio d'azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) dal loro nuovo punto di origine. Questo contagio di fiamme continua per un totale di 3 round: una creatura può essere colpita più di una volta da questo incantesimo nel corso di questi 3 round, ma mai da un raggio scaturito da se stessa.

FIAMME DEL FEDELE

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** inquisitore 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 arma toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto, innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto, innocuo)

Con un tocco, si fa apparire una runa incandescente su una singola arma, conferendole la proprietà *infuocata* (e permettendole di causare 1d6 danni da fuoco extra). Se si sta usando il privilegio di classe giudizio, la propria arma ottiene allora la proprietà *esplosione di fiamme*. L'incantesimo funziona solo per le armi impugnate. Se l'arma abbandona la mano per qualsiasi ragione, l'effetto dell'incantesimo termina. Gli effetti di questo incantesimo non si sommano a capacità *infuocata* o *esplosione di fiamme* già possedute dall'arma in questione.

FIAMME DELLA GLORIA

Scuola evocazione (guarigione) [bene, influenza mentale]; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard o immediata; vedi testo
Componenti V
Area esplosione nel raggio di 9 metri centrata su di sé
Durata istantaneo e 1 round/livello; vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Svenendo si rilascia una spettacolare ondata di energia sacra che incoraggia e guarisce gli alleati mentre lascia gli avversari spaventati e feriti. Si può lanciare questo incantesimo sia come

Francesco Palazzari (order #2881428)

azione standard al proprio turno, o come azione immediata quando portati a meno di 0 punti ferita. Se lanciato come azione standard, ci si riduce immediatamente a –1 punti ferita, ma ci si stabilizza subito dopo aver lanciato l'incantesimo.

Quando si lancia questo incantesimo, a qualsiasi creatura buona entro il raggio di azione vengono curati 1d6 danni ogni due livelli dell'incantatore. Tutte le creature malvagie e i nemici che si trovano entro il raggio di azione vengono influenzati come per l'incantesimo *preghiera* per 1 round per livello dell'incantatore.

FINALE CURATIVO

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V, S
Raggio di azione 6 m
Area esplosione del raggio di 6 m centrata su di sé
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dimezza (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si termina immediatamente la propria esibizione e gli alleati all'interno dell'area dell'incantesimo ottengono nuovamente 2d6 punti ferita. Questo incantesimo non ha effetto su creature non morte.

FINALE EROICO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà parziale (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si termina immediatamente la propria esibizione, e una creatura nel raggio di azione interessata dalla esibizione bardica può effettuare un'azione di movimento o un'azione standard a sua scelta.

FINALE IN SOCCORSO

Scuola invocazione [influenza mentale]; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si può terminare immediatamente la propria esibizione quando una creatura nel raggio di azione interessata dalla esibizione bardica fallisce un tiro salvezza, permettendo al soggetto di ritirare immediatamente il tiro salvezza fallito.

FINALE MORTALE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si termina immediatamente la propria esibizione, infliggendo 2d8 danni sonori ad ogni bersaglio. Inoltre, ogni bersaglio subisce 3d6 danni da sanguinamento per 1d6 round. Un tiro salvezza nega i danni da sanguinamento ma non quelli sonori.

FINALE RISTORATIVO

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si termina immediatamente la propria esibizione, rimuovendo una delle seguenti condizioni su una creatura nel raggio di azione interessata dalla propria esibizione bardica: abbagliato, accovacciato, esausto, paralizzato, scosso o stordito.

FINALE STORDENTE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio fino a 3 creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Per lanciare questo incantesimo si deve avere in atto la propria esibizione bardica. Con un arabesco, si termina immediatamente la propria esibizione, assaltando i sensi dei bersagli con il proprio finale. Ogni bersaglio è stordito per 1 round. Superando un tiro salvezza, un bersaglio è barcollante per 1 round.

Francesco Palazzari (order #2831428)

FIUME DI VENTO

Scuola invocazione [aria]; **Livello** druido 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 36 m
Area linea di 36 metri
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Richiamando il potere della tempesta, si dirige dove si vuole una corrente di vento forte. Questo incantesimo crea una linea di vento del diametro di 1,5 m: la direzione del vento parte dalla propria posizione al momento del lancio dell'incantesimo e rimane costante in quella direzione per la durata dell'incantesimo. Le creature colte in un *fiume di vento* subiscono 4d6 danni non letali e vengono buttate a terra prone. Un tiro salvezza su Tempra riuscito dimezza i danni ed impedisce di cadere proni.

Una creatura che inizia il suo turno completamente o parzialmente in un *fiume di vento* deve effettuare un tiro salvezza su Tempra o è spinta per 6 metri nella direzione del vento e buttata a terra prona: con un tiro salvezza su Tempra riuscito la creatura subisce semplicemente 1d6 danni non letali. Le creature sotto l'effetto di *libertà di movimento* e le creature con il sottotipo aria non vengono interessate da *fiume di vento*.

FLAUTO MAGICO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale, sonoro]; **Livello** bardo 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V o F (strumento musicale)
Raggio di azione 27 m
Area emanazione del raggio di 27 m, centrata su di sé
Durata concentrazione + 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si produce una melodia così irresistibile e affascinante che le creature appartenenti ad un gruppo con specifici ed identificabili tratti fisici (come tipo, sottotipo, età, genere o colore dei capelli) è impossibile che non si avvicinino e seguano l'incantatore. Si sceglie la natura della creatura che si cerca di attirare al momento del lancio dell'incantesimo e, una volta fatta questa scelta, non la si può cambiare. Non si possono mai usare criteri sociali o più volontari (come l'allineamento, la religione, la nazionalità o la classe) per selezionare i bersagli per questo incantesimo.

Le creature devono effettuare un tiro salvezza per ogni round trascorso all'interno dell'area dell'incantesimo e, se falliscono, si avvicinano alla loro velocità normale e rimangono vicine all'incantatore per quanto possibile senza entrare realmente in un quadretto occupato. Se ci si sposta, esse fanno del loro meglio per mantenere la vicinanza all'incantatore e lo seguono. Le creature interessate non possono compiere azioni diverse dall'ascoltare la musica e seguire l'incantatore se si sposta. Anche coloro che entrano nell'area mentre l'incantesimo è attivo devono superare il tiro salvezza o sono costretti ad avvicinarsi. Il potere attraente dell'incantesimo non costringe le creature interessate a mettersi in pericolo ed hanno sufficiente presenza di spirito per evitare o superare gli ostacoli ed altri pericoli. Se non sono in grado di avvicinarsi o seguire l'incantatore senza mettersi in pericolo, semplicemente aspettano, dondolando a ritmo di musica, finché non escono dal raggio di azione: a quel punto tornano in loro dopo 1 round/livello dell'incantatore. Se le circostanze cambiano quando ci si allontana con il raggio di azione, permettendo alle creature interessate di riprendere i loro tentativi di avvicinarsi, lo fanno e, se riescono ad entrare nell'area dell'incantesimo prima che svanisca, l'incantesimo continua normalmente. Se attaccate, le creature interessate possono prendere misure difensive, anche allontanandosi per evitare le minacce esistenti spostandosi dall'area dell'incantesimo, ma non possono effettuare attacchi o compiere altre azioni finché gli effetti dell'incantesimo non svaniscono. Gli effetti dell'incantesimo persistono per 1 round/livello dell'incantatore anche dopo aver smesso di concentrarsi. Cessato l'incantesimo, le creature interessate continuano a rimanere vicino all'incantatore finché gli effetti dell'incantesimo svaniscono.

FORMA FLUIDA

Scuola trasmutazione [acqua]; **Livello** alchimista 4, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S, M (una mistura di olio e acqua)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Quando si lancia questo incantesimo, il proprio corpo assume un aspetto lucido e oleoso. Per la durata di questo incantesimo, la propria forma può allungarsi e mutare con facilità e diventare leggermente trasparente, come se si fosse composti di liquido. Questa trasparenza non è sufficiente a conferire occultamento. Si ottiene RD 10/tagliente e la portata aumenta a 3 metri. Inoltre, si può passare attraverso piccoli fori o aperture strette, anche semplici fenditure, con tutto ciò che si stava trasportando al momento del lancio dell'incantesimo (tranne altre creature). Infine, ci si può muovere attraverso l'acqua con una velocità di nuotare di 18 metri e si può respirare sia acqua che aria per la durata di questo effetto. Mentre l'effetto di questo incantesimo è attivo, si è considerati come se si avesse il sottotipo acqua.

FORMA GEMELLA

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una miscela di terra e sangue dell'incantatore)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi

Francesco Palazzari (order #2831428)

Durata 1 round/livello o finché non viene scaricato (I)
Questo estratto scinde un perfetto duplicato di se stessi dal proprio corpo, vestito ed equipaggiato esattamente allo stesso modo dell'originale. È possibile spostare la propria coscienza da uno all'altro corpo una volta a round come azione gratuita. Questo spostamento avviene immediatamente prima del proprio turno o immediatamente dopo, ma non durante il round. Si può agire normalmente nel corpo occupato. L'altro se stesso è considerato come se fosse frastornato, tranne che può effettuare una singola azione di movimento ad ogni round durante il proprio turno. Il proprio gemello non può parlare mentre si occupa l'altro corpo, e non può attaccare ai fianchi, effettuare attacchi di opportunità o minacciare in altro modo i nemici.

Entrambi hanno le stesse statistiche e iniziano con lo stesso numero di punti ferita che si aveva al momento di ingerire l'estratto. Una volta scissi, questi punti ferita seguono un percorso separato. Gli incantesimi, estratti o effetti magici (come le pozioni) che erano attivi al momento di ingerire l'estratto sono attivi per entrambi. Se qualsiasi di questi effetti termina, viene dissolto, interrotto, usato o terminato in altro modo, lo fanno per entrambi. Gli estratti o incantesimi lanciati dopo la scissione interessano i due come se fossero bersagli separati. Il proprio equipaggiamento è connesso tra le due identità e, se un oggetto su uno dei due viene consumato o distrutto, il suo duplicato viene anch'esso consumato o distrutto.

Il corpo che non si occupa si riduce in polvere quando la durata dell'estratto termina o viene interrotta. Se il corpo che si occupa viene distrutto, immediatamente ci si sposta nell'altro sopravvissuto e l'estratto termina immediatamente. Il corpo che si lascia si riduce in polvere, e si resta storditi fino all'inizio del proprio turno successivo. Anche nel caso in cui il corpo che non si occupa venga distrutto, l'estratto termina immediatamente, ma non si subiscono effetti nocivi.

Non si possiedono capacità speciali per percepire ciò che il secondo corpo sta sperimentando, sebbene si sappia immediatamente se esso viene distrutto. Ci si può spostare tra i due corpi a qualsiasi distanza sullo stesso piano. Se il proprio corpo passa in un piano diverso (anche attraverso l'uso di *teletrasporto* o *intermittenza*), il corpo che si occupa sopravvive, mentre l'altro viene distrutto.

FORMULA UNIVERSALE

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (mercurio e polvere di platino del valore di 100 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo
Ingerendolo, questo estratto si trasforma nell'estratto appropriato per qualsiasi formula conosciuta di 3° livello o inferiore e agisce immediatamente. Se la formula scelta ha una componente materiale costosa, deve essere fornita insieme alle componenti per questa formula. Non si può creare un estratto da infusione con questa formula.

FORTUNA DELL'ARTIGIANO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un attrezzo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 giorno/livello o finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Il bersaglio è colto da ispirazione ed ottiene bonus di fortuna +5 alla sua successiva prova di Artigianato.

FORTUNA IN PRESTITO

Scuola invocazione; **Livello** oracolo 3
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo; (vedi testo)
Quando si effettua un tiro di d20, si può scegliere di lanciare immediatamente questo incantesimo per ritirare quel dado prima di sapere l'esito del tiro, tenendo il risultato più favorevole. Per i due round successivi al lancio dell'incantesimo, si devono tirare due dadi ogni volta che sia richiesto un d20, tenendo il risultato meno favorevole.

FOSSA ACIDA

Scuola evocazione (creazione) [acido]; **Livello** convocatore 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (goccia di acido), F (una buona pala del valore di 10 mo)
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
L'incantesimo funziona come *creare fossa*, ma colloca una pozza di acido profonda 1,5 metri sul fondo della fossa. La fossa ha una profondità massima di 30 metri. Le creature che cadono nella fossa subiscono normalmente i danni da caduta (l'acido si considera come superficie elastica), più 2d6 danni da acido per round trascorso a contatto con l'acido. Inoltre, gli oggetti esposti portati da una creatura nella fossa, possono essere danneggiati. Ci si riferisca alla Tabella 9–2: Oggetti Influenzati da Attacchi Magici (*Pathfinder GR Manuale di Gioco*, 228). Gli oggetti vengono influenzati uno alla volta nell'ordine riportato nella tabella, e devono effettuare tiri salvezza su Tempra dopo 3 round consecutivi nell'acido o ricevono la condizione rotto. Gli oggetti con la condizione rotto (indipendentemente da come si sono rotti) devono effettuare un tiro salvezza su Tempra ad ogni round trascorso nell'acido o vengono distrutti. Le pareti della fossa sono piuttosto scivolose (Scalare CD 30).

Francesco Palazzari (order #2831428)

FOSSA AFFAMATA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** convocatore 5, mago/stregone 5
Tiro salvezza Riflessi nega; Riflessi dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo funziona come *creare fossa*, tranne che la fossa ha la capacità di spremere e schiacciare le creature intrappolate in essa e ha una profondità massima di 30 metri. Le creature che cadono nel buco subiscono il normale danno da caduta. Inoltre, chiunque si trovi nella fossa, non solo quelli sul fondo, subiscono 4d6 danni contundenti ad ogni round quando la fossa si contrae e poi torna alle sue dimensioni normali (un tiro salvezza su Riflessi riuscito dimezza questo danno). Le pareti continuamente mutanti della fossa sono particolarmente difficili da scalare (Scalare CD 35).

FOSSA CON SPUNTONI

Scuola evocazione (creazione); **Livello** convocatore 3, mago/stregone 3

Questo incantesimo funziona come *creare fossa*, ma la fossa ha il fondo e le pareti costellate di spuntoni appuntiti ed ha una profondità massima di 15 metri. Le creature che cadono nella fossa subiscono i normali danni da caduta più 2d6 danni perforanti dagli spuntoni. Le creature o gli oggetti che entrano in contatto con gli spuntoni lungo le pareti, come una creatura che tenta di uscire scalando, o una corda o altri tipici supporti per la scalata, subiscono 1d6 danni perforanti ad ogni round in cui sono a contatto con le pareti. Chi accetta consapevolmente di subire danni, può risalire effettuando una prova di Scalare con CD 20.

FRASI NASCOSTE

Scuola trasmutazione [dipendente dal linguaggio]; **Livello** bardo 2, fattucchiere 2, inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un messaggio cifrato scritto su un pezzo di pergamena)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio se stessi più 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si aumenta in modo considerevole la capacità dei soggetti di comunicare messaggi nascosti tra di loro. Ogni bersaglio ottiene bonus di competenza +10 alle prove di Raggirare per mandare messaggi segreti ad altri destinatari. Gli altri che usano prove contrapposte di Intuizione per decifrare questi messaggi subiscono penalità –5. Tutti i soggetti interessati dall'incantesimo devono condividere un linguaggio per poter passare i messaggi.

FUGA

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** bardo 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (una maniglia di bronzo)
Raggio di azione illimitato
Bersaglio se stessi e 1 creatura consenziente ogni 2 livelli, che non deve essere distante più di 9 m
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Fuga teletrasporta se stessi e gli alleati indicati al momento del lancio verso un luogo prestabilito. Dapprima si deve lanciare l'incantesimo in quel luogo: tutte le creature interessate dall'incantesimo devono essere presenti in quel momento ed entro 9 metri da se stessi. In ogni momento prima del termine della durata dell'incantesimo, si può attivare l'incantesimo come azione veloce. A quel punto, tutte le creature interessate (o i loro resti ed equipaggiamento) entro 9 metri da sé vengono teletrasportati nel luogo dove prima è stato lanciato l'incantesimo. Le creature più distanti di 9 metri rimangono indietro. Le creature scelte entro 9 metri da sé che non vogliono fuggire in quel momento possono semplicemente scegliere di non andare. Si può venire teletrasportati a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non si può viaggiare tra i piani.

FULMINE GLOBULARE

Scuola invocazione [aria, elettricità]; **Livello** druido 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un piccolo anello di ferro)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto due o più sfere del diametro di 1,5 metri
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si creano due globi di fulmini che volano nella direzione indicata. Per ogni 4 livelli dell'incantatore oltre il 7°, si crea un ulteriore globo di fulmini (3 globi all'11°, 4 globi al 15°, fino al massimo di 5 globi al 19°). Questi globi volano alla velocità di 6 metri a round e hanno manovrabilità perfetta. Il vento non influisce sul movimento di un globo volante.

Se un globo entra nello spazio di una creatura, si ferma per un round e infligge 3d6 danni da elettricità a quella creatura; un tiro salvezza su Riflessi nega il danno. Le creature che indossano armature di metallo subiscono penalità –4 a questo tiro salvezza.

Ogni globo si muove finché lo si comanda (dirigere tutti i globi creati con il lancio di un singolo incantesimo è un'azione di movimento); altrimenti rimane fermo. Questi globi non hanno massa e non possono spostare le creature restie o muovere oggetti solidi. Un *fulmine globulare* si spegne se va oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

FUOCO DEL GIUDIZIO

Scuola invocazione; **Livello** paladino 3
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V, S
Raggio di azione speciale; vedi testo

Francesco Palazzari (order #2881428)



Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Dopo aver lanciato questo incantesimo, la successiva creatura che si attacca usando il proprio privilegio di classe punire il male è inghiottita da fiamme di energia positiva. All'inizio del suo turno, il bersaglio subisce 1d6 danni e 1d6 danni aggiuntivi ogni volta che attacca una creatura diversa dall'incantatore. Se la creatura è un esterno con il sottotipo male, un drago di allineamento malvagio o una creatura non morta, questo danno aumenta a 1d10. Superando il tiro salvezza, una creatura viene influenzata da questo incantesimo solo per 1 round. Questi danni sono di natura divina e superano qualsiasi RD posseduta dalla creatura.

FUOCO DELLA VENDETTA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V, S
Raggio di azione speciale; vedi testo
Bersaglio 1 creatura
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Dopo aver lanciato questo incantesimo, la successiva creatura che si attacca usando il proprio privilegio di classe punire il male è inghiottita da fiamme sacre che avvampano quando il bersaglio attacca qualcuno diverso dall'incantatore. Se nel periodo di durata dell'effetto di punire il male il bersaglio effettua un attacco che non include l'incantatore, subisce 3d8 danni da fuoco. Una volta attivato in questo modo, o quando la capacità punire il male finisce, l'incantesimo termina.

FUOCO INTRALCIANTE

Scuola invocazione; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V, S
Raggio di azione speciale; vedi testo
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
La successiva creatura che si attacca usando il proprio privile-

Francesco Palazzari (order #2831428)

gio di classe punire il male è avvolta da fiamme che gli intralciano il movimento. Fino al termine della durata dell'incantesimo, il bersaglio è intralciato. Se il bersaglio inizia il suo turno in un quadretto adiacente a quello dell'incantatore, viene considerato intrappolato in un oggetto immobile (l'incantatore) e non può muoversi. Un bersaglio che supera il tiro salvezza è influenzato solo per 1 round.

FURIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** inquisitore 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un rampicante spinoso)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto
Si concentra la propria rabbia contro un nemico. Si deve scegliere una creatura avversaria che si può vedere. Si ottiene bonus morale +1 ai tiri per colpire e per i danni da armi contro quella creatura indicata ogni 3 livelli dell'incantatore posseduti (almeno +1, massimo +3). Si riceve questo bonus anche alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi della creatura, se presente. Al 12° livello, si ottengono i benefici del talento Critico Migliorato ai tiri per colpire effettuati contro la creatura indicata. Questo effetto non si somma con gli altri effetti che aumentano la minaccia di critico di un'arma.

GEYSER

Scuola evocazione (creazione) [acqua, fuoco]; **Livello** druido 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pezzo di roccia lavica)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto spruzzo di acqua bollente riempie un quadretto di 1,5 m e si innalza di 3 m ogni 2 livelli
Durata concentrazione + 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi parziale (vedi sotto); **Resistenza agli incantesimi** no
Si fa zampillare una colonna di acqua bollente da qualsiasi superficie orizzontale, facendo cadere le creature che si trovano direttamente sopra di essa ed esponendo le creature vicine a gocce bollenti quando lo spruzzo ricade a terra.

Tutte le creature che attraversano il *geyser*, o che occupano il quadretto in cui appare, devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi per evitare di essere scagliate per aria e buttate a terra. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 3d6 danni da fuoco a causa dell'acqua bollente e subisce anche i danni da caduta in base all'altezza del *geyser* (ad esempio, se il *geyser* è alto 15 metri, la creatura subisce 5d6 danni da caduta), atterrando prona in un quadretto a caso adiacente al geyser. Un tiro salvezza riuscito dimezza i danni e nega i danni da caduta, e la creatura è spostata al quadretto più vicino adiacente al *geyser* (le creature di taglia Grande o più grandi vengono spostate abbastanza, ma non da essere sopra il *geyser* anche se comunque adiacenti ad esso). Questo movimento non provoca attacchi di opportunità e non conta nel movimento normale della creatura. Inoltre, il *geyser* spruzza acqua bollente in un'emanazione semisferica attorno al suo quadretto. Il raggio di questa emanazione è pari a metà dell'altezza del *geyser* (ad esempio, un *geyser* alto 15 metri ha un'emanazione di 7,5 metri di raggio). Tutte le creature entro quest'area, incluso se stessi, subiscono 1d6 danni da fuoco ad ogni round in cui le gocce di acqua bollente cadono addosso.

Si può scegliere di creare un *geyser* più piccolo di quanto permesso dal proprio livello, se un ostacolo gli impedisce di raggiungere la sua piena altezza, o se si vuole semplicemente creare uno spruzzo di pioggia bollente più piccolo di quanto un incantesimo *geyser* di altezza massima creerebbe.

GIUSTO VIGORE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** inquisitore 3, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Infondendo il bersaglio con un'ondata di violenta energia divina, si potenzia la capacità di una creatura di colpire un avversario in base a quante volte è già stato colpito con un attacco riuscito. Ogni volta che il soggetto colpisce un avversario con un attacco in mischia riuscito, ottiene bonus morale cumulativo +1 ai tiri per colpire (bonus massimo +4) e ottiene 1d8 punti ferita temporanei (fino ad un massimo di 20 punti ferita temporanei). Se un attacco non va a segno, il bonus all'attacco torna +0, mentre i punti ferita temporanei accumulati rimangono. I punti ferita temporanei scompaiono al termine della durata dell'incantesimo.

GRAZIA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 2, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata vedi testo
Fino alla fine del proprio turno, il movimento non provoca attacchi di opportunità.

GUARIRE EIDOLON

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** convocatore 3
Questo incantesimo funziona come *guarire eidolon inferiore*, ma cura 3d10 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

Francesco Palazzari (order #2831428)

GUARIRE EIDOLON INFERIORE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** convocatore 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia del proprio sangue)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 eidolon toccato
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Imponendo le mani su un eidolon, le sue ferite si chiudono e la sua forma si solidifica. Questo incantesimo cura 1d10 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

GUARIRE EIDOLON SUPERIORE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** convocatore 5
Questo incantesimo funziona come *guarire eidolon inferiore*, ma cura 5d10 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

INDIVIDUAZIONE DELLE ABERRAZIONI

Scuola divinazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino a 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo funziona come *individuazione di animali o vegetali*, ma individua creature del tipo aberrazione.

INNOCENZA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)
Ci si circonda di un'aura di innocenza e affidabilità. Si ottiene bonus di competenza +10 alle prove di Raggirare per convincere gli altri della propria innocenza. Essi troveranno difficile credere che si sia capaci di commettere infrazioni. Questo bonus non si applica ad altri usi dell'abilità Raggirare, come per fintare in combattimento, creare un diversivo per nascondersi o comunicare messaggi segreti, né si applica agli usi dell'abilità per convincere chiunque di qualcosa di diverso dalla propria innocenza e irreprensibilità.

INSEGUIMENTO INSTANCABILE

Scuola trasmutazione; **Livello** inquisitore 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un biscotto secco)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello (I)
Si rafforza il proprio corpo contro gli sforzi di un lungo viaggio. Si dimezza il danno causato da andatura veloce e marcia forzata (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 179). Inoltre, per la durata dell'incantesimo si ignorano le fatiche del viaggio. Quando l'incantesimo termina, se si hanno ancora danni non letali causati dalla andatura veloce o dalla marcia forzata, si diventa affaticati, o esausti se si è già affaticati.

INSEGUITORI INSTANCABILI

Scuola trasmutazione; **Livello** inquisitore 4, ranger 3
Componenti V, S, M (briciole di un biscotto secco)
Raggio di azione contatto
Bersaglio se stessi più 1 creatura toccata ogni 3 livelli
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Questo incantesimo funziona come *inseguimento instancabile*, tranne per quanto indicato sopra.

INTIMORIRE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** inquisitore 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 6 m
Area esplosione del raggio di 6 m centrata su di sé
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Parole furibonde causano dolore fisico ai propri nemici. I nemici subiscono 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) e sono barcollanti per 1 round. Metà di questo danno è sonoro, ma l'altra metà deriva direttamente dal potere divino e quindi non è soggetto a riduzioni da resistenza ad attacchi basati sul suono. *Intimorire* è particolarmente devastante verso nemici che adorano la stessa divinità dell'incantatore, infliggendo 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6) e li stordisce per 1d4 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito dimezza il danno e nega l'effetto barcollante o stordito.

Anche se non è necessario che i nemici sentano *intimorire* per essere feriti, l'incantesimo viene però annullato dal *silenzio* magico.

IRSURA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Si conferisce ad una creatura la capacità di spostare una parte della propria innata robustezza dalle difese alla quantità di danno inflitto con gli attacchi naturali. Ad ogni round, come azione veloce all'inizio del proprio turno, la creatura può scegliere di ridurre in parte o tutto il proprio bonus di armatura

Francesco Palazzari (order #2831428)

naturale dalla CA ed ottenere un bonus di potenziamento, pari a quella quantità, a tutti i danni inflitti con attacchi naturali. La riduzione dell'armatura naturale, e quindi il bonus di potenziamento ai danni, non possono superare 1 punto ogni 3 livelli dell'incantatore, fino ad un massimo di penalità/bonus di –5/+5 al 15° livello. Con questo incantesimo, una creatura non può ridurre il bonus della propria armatura naturale a meno di 0. Tutti gli attacchi diretti contro la creatura usano la CA modificata fino all'inizio del suo turno successivo: a quel punto la creatura può scegliere di modificare nuovamente la sua CA o mantenerla al livello attuale. Le creature prendono questa decisione senza alcun bisogno di pensiero cosciente o riflessione; anche le creature senza punteggio di Intelligenza possono beneficiare di questo incantesimo, anche se queste opteranno sempre per la massima riduzione possibile, indipendentemente da qualsiasi vantaggio tattico possano perdere.

ISPIRAZIONE BRILLANTE

Scuola invocazione [dipendente dal linguaggio]; **Livello** bardo 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello e speciale (vedi sotto)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si apre un collegamento tra la propria mente e quella del soggetto, attraverso cui dare consigli e incoraggiamento per la durata dell'incantesimo. Ogni volta che il soggetto dell'incantesimo effettua un tiro per colpire, oppure una prova di abilità o di caratteristica, tira due d20 e tiene il risultato migliore. Se almeno uno dei tiri è un 20 naturale, l'effetto dell'incantesimo termina: il consiglio brillante è esaurito.

ISPIRAZIONE TEMPESTIVA

Scuola divinazione; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questa parola di ispirazione dalla potenza arcana può strappare la vittoria da un'apparente disfatta. Si può lanciare questo incantesimo quando una creatura fallisce un tiro per colpire o una prova di abilità. Il bersaglio ottiene bonus di competenza +1 ogni 5 livelli dell'incantatore (massimo bonus +3) retroattivo al tiro. Se il bonus è sufficiente per rendere il fallimento un successo, il tiro riesce.

ISPIRAZIONE VALOROSA

Scuola divinazione; **Livello** bardo 2
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Questa parola di ispirazione dalla potenza arcana spesso assicura il successo di uno sforzo cruciale. Si lancia questo incantesimo quando una creatura fallisce un tiro per colpire o una prova di abilità. La creatura ottiene, retroattivamente, bonus di competenza +2d4 al tiro per colpire o alla prova di abilità. Se il bonus è sufficiente per volgere il fallimento in successo, allora il tiro riesce.

LAME DI PIOMBO

Scuola trasmutazione; **Livello** ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Lame di piombo aumenta la quantità di moto e la densità delle proprie armi da mischia proprio quando colpiscono un nemico. Tutte le armi da mischia possedute al momento del lancio dell'incantesimo infliggono danni come se fossero di una categoria di taglia superiore. Per esempio, una spada lunga Media che normalmente infligge 1d8 danni, infliggerebbe invece 2d6 danni beneficiando di *lame di piombo* (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 150 per maggiori informazioni). Solamente l'incantatore può trarre beneficio da questo incantesimo. Se qualcun altro usa una delle armi dell'incantatore per effettuare un attacco, essa infligge i normali danni della sua taglia.

LAMENTO DEL CODARDO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** inquisitore 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si costringe un avversario ad affrontare l'incantatore in combattimento, o soffrirà per la sua codardia. Ogni round che il bersaglio non riesce ad attaccare l'incantatore in mischia, riceve penalità cumulativa –1 alla CA, ai tiri per colpire ed ai tiri salvezza (penalità massima –5). Ogni round, alla fine del suo turno, il bersaglio può tentare un tiro salvezza su Volontà per evitare che le penalità aumentino in quel round. Quando il bersaglio attacca in mischia l'incantatore, tutte le sue penalità si azzerano, ma ricominciano ad aumentare se smette di attaccare. Se il bersaglio non può attaccare a causa di impedimenti fisici, magia o terreno impraticabile, le penalità non aumentano. Se ci si allontana dal bersaglio, l'incantesimo termina.

Francesco Palazzari (order #2831428)

LANCIA DI LUCE

Scuola invocazione [bene, luce]; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Effetto lancia di luce
Durata 1 round + 1 round/livello (I)
Si può creare un meraviglioso raggio di brillante luminosità che funziona come una *lancia sacra+1* di dimensioni adatte all'incantatore. Si deve avere una mano libera al momento del lancio dell'incantesimo e, quando si richiama la lancia, non è possibile spostarla in un'altra mano o gettarla a terra senza che l'incantesimo termini in anticipo. Come azione standard, mentre si impugna una *lancia di luce*, è possibile scegliere di non effettuare un attacco, bensì tenere la lancia in alto come un segnale di luce e verità, creando un'area di luce intensa con raggio 27 metri. Se si sceglie di fare così per uno o più round, la lancia scaglia anche una lancia di luce brillante nel cielo che diventa sempre più visibile man mano che sale verso l'alto. Con il favore delle tenebre o altra oscurità, se nulla ostruisce il raggio, esso diventa visibile per ulteriori 3 km durante ogni round nel quale si continua a puntare la lancia verso il cielo (3 km nel secondo round, 6 km nel terzo round, e così via).

LANTERNA DANZANTE

Scuola trasmutazione [fuoco, luce]; **Livello** bardo 1, chierico 1, fattucchiere 1, mago/stregone 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una lanterna)
Raggio di azione contatto
Effetto anima una lanterna
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
L'incantatore può animare una lanterna e ordinarle di seguirlo. La lanterna fluttua all'altezza della spalla e rimane entro 1,5 metri, indipendentemente dalla velocità di movimento dell'incantatore. La lanterna non può sostenere altri pesi. La lanterna illumina la sua normale area, anche se non contiene olio. Per gli incantesimi o gli effetti diretti su di essa, la lanterna si considera sempre come se fosse in possesso dell'incantatore, anche quando non è direttamente sulla sua persona. Un incantesimo *lanterna danzante* può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza* (LI 9°, 2.500 mo).

LEGAME SACRO

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 3, inquisitore 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, F (un paio di braccialetti d'oro del valore di 100 mo uno indossato dall'incantatore e l'altro dal bersaglio)
Raggio di azione contatto; vedi testo
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Per usare questo incantesimo, bisogna prima toccare il destinatario prescelto, creando un piacevole campo di energie curative tra questi e l'incantatore. Una volta lanciato l'incantesimo, l'incantatore e il bersaglio possono lanciarsi l'un l'altro incantesimi di evocazione (guarigione) con raggio di azione contatto purché rimangano entro raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli). Se uno dei due toglie il proprio braccialetto, l'incantesimo termina immediatamente.

LINGUA DI MIELE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, inquisitore 2, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M/FD (una goccia di miele)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello
Questo incantesimo aumenta la propria diplomazia. Sotto gli effetti dell'incantesimo, si tirano due dadi ogni volta che si effettua una prova di Diplomazia per cambiare l'atteggiamento di una creatura, tenendo il tiro più alto. Se si ottiene un risultato tanto basso da ridurre l'atteggiamento della creatura di un grado, quella creatura capisce che la si sta manipolando con un incantesimo. Alternativamente, si può lanciare questo incantesimo prima di effettuare una prova di Diplomazia per ottenere informazioni, guadagnando bonus di competenza +5 alla prova.

LINGUA ELEMENTALE

Scuola divinazione [acqua, aria, fuoco o terra]; **Livello** bardo 3, chierico 3, druido 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (limatura di ferro)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Questo incantesimo conferisce la capacità di conversare con creature associate all'elemento scelto, incluse le vere creature elementali. Questo incantesimo conferisce il sottotipo elementale adatto alla versione dell'incantesimo lanciato. *Lingua elementale* non garantisce una reazione amichevole; semplicemente rende possibile la comunicazione. Si può parlare con tutte le creature del tipo selezionato con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore, anche se queste non si capiscono l'un l'altra.

Quando lanciato come incantesimo d'acqua, permette di parlare in Aquan e con ogni creatura che abbia il sottotipo acqua o una velocità di nuotare.

Quando lanciato come incantesimo d'aria, permette di parlare in Auran e con ogni creatura che abbia il sottotipo aria o una velocità di volare.

Quando lanciato come incantesimo del fuoco, permette di parlare in Ignan e con ogni creatura che abbia il sottotipo fuoco.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Quando lanciato come incantesimo della terra, permette di parlare in Terran e con ogni creatura che abbia il sottotipo terra o una velocità di scavare.

LUNATICISMO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 4, fattucchiere 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di polvere di roccia lunare)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura umanoide
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si invoca il potere mistico della luna per far cadere il bersaglio in preda ad una folle frenesia bestiale. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, rimane frastornato per 1 round, lasciando cadere gli oggetti che ha in mano nel momento in cui le unghie gli diventano lunghi artigli e i denti zanne affilate. Il bersaglio ottiene un attacco con il morso e due attacchi con gli artigli che infliggono danni appropriati per la taglia della creatura e, per il resto della durata dell'incantesimo, il bersaglio si comporta come se fosse simultaneamente sotto l'effetto degli incantesimi *ira* e *confusione*, preferendo attaccare con le sue armi naturali piuttosto che compiere altre azioni. Durante il round finale della durata dell'incantesimo, il bersaglio è di nuovo frastornato quando ritorna al suo stato normale.

MALAUGURIO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** fattucchiere 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (peli di gatto nero)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si affligge il bersaglio con la sfortuna. Al successivo tiro d20 effettuato dal bersaglio, egli deve tirare due volte e tenere il risultato meno favorevole. Ogni 5 livelli dell'incantatore posseduti, il bersaglio deve tirare un d20 addizionale (fino ad un massimo di 5 tiri al 20° livello). Un bersaglio che può parlare, ha almeno una mano libera ed è consapevole dell'incantesimo e dei suoi effetti (come per una prova di Sapienza Magica per identificare l'incantesimo al momento del lancio) può negare un tiro impiegando un'azione di movimento per recitare una breve preghiera o una formula benaugurale per placare gli spiriti della malasorte.

MALEDIZIONE DELL'ARTIGIANO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un attrezzo rotto)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il bersaglio di *maledizione dell'artigiano* subisce penalità –5 a tutte le prove di Artigianato fino al termine dell'incantesimo.

MANTO DEI SOGNI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5, fattucchiere 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (un petalo di rosa e una goccia di profumo)
Raggio di azione 1,5 m
Area emanazione del raggio di 1,5 m centrata su di sé
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si viene circondati da un aroma soporifero che fa addormentare per 1 minuto le creature viventi che iniziano il loro turno o terminano il loro movimento nel entro 1,5 metri dall'incantatore. Le creature devono effettuare il tiro salvezza ogni volta che cominciano il loro turno o terminano il loro movimento entro il *manto dei sogni*, anche se hanno già superato altri tiri salvezza contro questo effetto. Le creature addormentate sono indifese, ma possono essere svegliate con un'azione standard o quando vengono ferite. Le creature con la capacità speciale fiuto hanno penalità –4 ai tiri salvezza.

MANTO DEI VENTI

Scuola abiurazione [aria]; **Livello** druido 3, mago/stregone 3, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Si avvolge una creatura in una cortina turbinante di forte vento urlante. Il soggetto non viene mai fermato o portato via dai forti venti di tempesta o di minore forza (naturali o magici) e i tiri per colpire a distanza contro il soggetto subiscono penalità –4. Le creature Minuscole o più piccole devono superare un tiro salvezza su Tempra per riuscire a toccare o attaccare in mischia il soggetto. Il fallimento butta a terra prono l'attaccante e lo spinge via dal soggetto per 1,5 metri per livello dell'incantatore. Questo movimento può attraversare i quadretti di altre creature senza influire su di esse e senza provocare attacchi di opportunità, ma la creatura subisce 3d6 danni non letali, più 1d6 se colpisce un oggetto solido che le blocchi il movimento.

MANTO DELLE OMBRE

Scuola abiurazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una foglia di albero ombra)

Francesco Palazzari (order #2831428)

Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura per livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo fornisce al soggetto un certo grado di protezione dagli effetti nocivi del sole. Il soggetto ammantato considera il calore ambientale dovuto all'esposizione al sole come fosse di un livello inferiore: il caldo estremo è considerato come condizioni con temperature molto elevate, mentre le temperature elevate sono considerate temperature medie (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 474 per i pericoli del caldo). Il *manto delle ombre* riduce anche le penalità dovute alla luce solare di 1. L'incantesimo, però, non elimina gli effetti della luce solare diretta sulle creature vulnerabili ad essa. Il *manto delle ombre* non ha effetto sul calore ambientale prodotto da fonti diverse dal sole.

MANTO DEL MARE

Scuola evocazione (creazione) [acqua]; **Livello** druido 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una tazza di acqua)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Ci si riveste di una turbinante colonna di pura acqua elementale alta fino a 9 metri che riempie il proprio spazio. Si ottiene una velocità di nuotare pari alla propria velocità sul terreno e si può vedere, sentire e respirare normalmente all'interno del *manto del mare*, ma gli attacchi diretti su di sé vengono considerati come se si fosse sotto la superficie dell'acqua. Si ottiene copertura migliorata (bonus di copertura +8 alla CA, bonus +4 ai tiri salvezza su Riflessi) contro i nemici privi degli effetti di *libertà di movimento*. La copertura conferita da *manto del mare* non consente di effettuare prove di Forza o evitare attacchi di opportunità. Gli attacchi magici non vengono influenzati a meno che non richiedano tiri per colpire o sia specificato che non funzionano sott'acqua (come *nube mortale*).

Manto del mare blocca la linea di effetto di incantesimi di fuoco o effetti di fuoco soprannaturale, ma i nemici possono tentare di usare incantesimi di fuoco all'interno di *manto del mare*; ciò richiede una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo) e, se si supera la prova, l'incantesimo di fuoco ha un effetto simile ad una bolla di vapore contenuta all'interno di *manto del mare* al posto di quello normale.

Manto del mare permette di effettuare attacchi di schianto formando pseudopodi d'acqua, che infliggono danni in base alla taglia dell'incantatore. Questo attacco di schianto ha portata 9 metri. Inoltre, come azione standard, si può tentare di estinguere il fuoco con il tocco. Si estinguono automaticamente il fuoco normale contenuto in un volume pari a quello di un cubo di spigolo fino a 3 metri. Contro gli effetti di fuoco magico, il proprio tocco agisce come *dissolvi magie*; ciò si applica anche a qualsiasi effetto non istantaneo di fuoco con cui si entra in contatto (come *lama infuocata, nube incendiaria* o *sfera infuocata*). Anche se non si riesce ad estinguere un fuoco, non si viene comunque feriti da esso. Le capacità speciali *infuocata* o *esplosione di fiamme* di un'arma che colpisce l'incantatore vengono soppresse per 1d4 round se il possessore fallisce un tiro salvezza su Tempra.

MANTO FURIOSO

Scuola invocazione [forza, luce]; **Livello** chierico 3, paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto o 1,5 m; vedi testo
Bersaglio 1 creatura toccata o tutte le creature nel raggio di 1,5 m; vedi testo
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Un mantello scintillante di luce avvolge il soggetto, emettendo luce come una torcia. Il soggetto dell'incantesimo ottiene bonus di resistenza +1 ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° livello) a tutti i tiri salvezza. Il soggetto può porre termine a *manto furioso* in qualunque momento come azione veloce per infliggere 2d8 danni da forza a tutte le creature nel raggio di 1,5 metri.



Francesco Palazzari (order #2831428)

MARCHIO

Scuola trasmutazione; **Livello** inquisitore 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Marchio imprime su una creatura una runa o un simbolo indelebile di non più di 6 caratteri, che le infligge 1 danno. Il simbolo può essere posto su qualsiasi parte esposta della creatura, generalmente su testa o avambracci. Un *marchio* può essere nascosto dai vestiti o rimosso raschiandolo (causando 1d6 danni), tuttavia il *marchio* ritorna se il danno viene curato.

MARCHIO DI FUOCO

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura ogni 4 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si marchiano vari alleati con una runa ardente. Questa runa non causa danni ed emana luce come una torcia. Mentre il *marchio di fuoco* arde, tutte le creature marchiate sono immuni ai danni causati dagli incantesimi di fuoco dell'incantatore. Tutte le armi dei bersagli (sia naturali che manufatte) infliggono + 1d6 danni da fuoco (questo danno da fuoco bonus si cumula con gli altri danni da fuoco che le armi della creatura già infliggono). In qualsiasi momento della durata dell'incantesimo, una creatura che porta un *marchio di fuoco* può lanciare un raggio di fuoco su un bersaglio entro 9 metri come azione veloce. Questo raggio richiede un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 6d6 danni da fuoco. Quando una creatura usa il suo *marchio di fuoco* per emettere un raggio in questo modo, su di essa terminano gli effetti dell'incantesimo.

MARCHIO DI PROTEZIONE

Scuola abiurazione [influenza mentale]; **Livello** paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 nemico e 1 alleato
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Marchio di protezione marca magicamente due creature, impedendo che usino violenza una contro l'altra. Quando si lancia questo incantesimo bisogna scegliere un nemico ed un alleato nel raggio di azione. Entrambi i bersagli vengono marchiati con un sigillo protettivo. Fino al termine della durata dell'incantesimo, affinché i due bersagli si possano attaccare, anche con un incantesimo a bersaglio, ogni attaccante deve tentare un tiro salvezza su Volontà. Se supera il tiro salvezza, quel bersaglio può attaccare l'altro normalmente. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio non può proseguire con l'attacco e l'azione è persa. Questo incantesimo non impedisce ai bersagli di attaccarsi a vicenda con incantesimi o capacità ad area.

MARCHIO SUPERIORE

Scuola trasmutazione; **Livello** inquisitore 4
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata permanente
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo funziona come *marchio*, ma infligge 1d6 danni quando viene applicato e non può essere rimosso, neanche temporaneamente. Inoltre, un *marchio superiore* risplende con l'intensità di una torcia quando viene portato entro 9 metri da un simbolo visibile della fede dell'incantatore. Mentre il simbolo risplende, il portatore è infermo. Come per gli effetti di *scagliare maledizione*, un *marchio superiore* non può essere dissolto, ma può essere rimosso usando gli stessi mezzi che rimuovono un *sigillo di giustizia*.

MASCELLE SERRATE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (resina appiccicosa di albero)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si conferisce ad una creatura la capacità di usare uno dei suoi attacchi naturali per aderire saldamente ad un avversario. Bisogna scegliere uno degli attacchi naturali della creatura (generalmente un artiglio o il morso). La creatura ottiene la capacità afferrare con quell'attacco naturale, incluso il bonus +4 alle prove di manovra in combattimento per iniziare o mantenere la lotta. Una creatura con attacchi naturali multipli può colpire l'avversario afferrato con gli altri attacchi naturali, ma non può attaccare altre creature.

MASCHERARE DWEOMER

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** fattucchiere 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo di garza)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto toccato
Durata 1 giorno/livello (I)

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tiro salvezza nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Si maschera e manipola l'aura magica di un incantesimo per renderla difficile da individuare. Si seleziona un effetto magico sulla creatura od oggetto bersaglio. Questo incantesimo deve essere stato lanciato dall'incantatore o lo deve aver percepito con mezzi come *individuazione del magico* o *vista arcana*. Sia l'effetto magico che *mascherare dweomer* vengono celati ad *individuazione del magico*, anche se incantesimi più potenti (come *vista arcana*) oltrepassano l'inganno se l'incantatore supera un tiro salvezza su Volontà. *Analizzare dweomer* individua automaticamente sia *mascherare dweomer* che l'effetto magico mascherato.

MURO DI LAVA

Scuola evocazione (creazione) [fuoco, terra]; **Livello** druido 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pezzo di roccia lavica)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di lava la cui area è un quadrato con lato fino a 1,5 m/livello (F)
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo crea un muro di lava verticale spesso 2,5 centimetri ogni 4 livelli dell'incantatore e con una superficie massima pari ad un quadrato con lato di 1,5 metri per livello. L'altezza massima di un muro di lava non può superare la metà della sua ampiezza (con un'altezza minima di 1,5 m). Il muro non può essere evocato in modo che occupi lo stesso spazio di una creatura o di un oggetto. Una sezione di un *muro di lava* può essere distrutta (durezza 4, pf 90), ma la lava rimanente riempie immediatamente la breccia creatasi, riducendo la taglia complessiva del muro di 1,5 metri quadrati, che rimane una barriera continua. Ogni volta che un'arma colpisce un *muro di lava*, subisce 2d6 danni da fuoco (se l'attacco avviene con colpi senz'armi o armi naturali, la creatura che colpisce subisce 2d6 danni da fuoco).

Una creatura può attraversare un *muro di lava* come azione di round completo effettuando una prova di Forza con CD 25: un fallimento indica che la creatura è stata respinta dal muro fino al punto di partenza. Una creatura con una velocità di scavare può attraversare il muro usando questa velocità. Un tentativo di attraversare un *muro di lava* infligge 20d6 danni da fuoco. Un *muro di lava* emana anche calore come se fosse un *muro di fuoco*, anche se esso si irradia da entrambi i lati.

Una volta a round come azione di movimento, si può ordinare al *muro di lava* di eruttare. Questo fa sì che un pennacchio di lava colpisca ogni bersaglio entro 18 metri su entrambi i lati del muro, ma riduce la taglia complessiva del muro di 1d4 sezioni da 1,5 metri. Bisogna effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio, che, se colpito, subisce 10d6 danni da fuoco. Le brecce create in un *muro di lava* da questo effetto si risigillano istantaneamente, riducendo la sua taglia complessiva.

Tutti i danni inflitti dal contatto fisico con un *muro di lava* continuano per 1d3 round dopo l'esposizione, ma questo danno addizionale è solo metà di quello inflitto durante il vero contatto (cioè 1d6, o 5d6 o 10d6 danni a round).

MURO DI SOPPRESSIONE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di adamantio del valore di 1.000 mo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di anti magia che occupa un cubo con spigolo fino a 1,5 m/livello (F)
Durata 10 minuti/livello; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea un muro di pulviscolo luccicante che sopprime o addirittura nega ogni effetto magico che lo attraversi. Il muro non sembra avere una reale consistenza e non ostacola fisicamente né impedisce il suo attraversamento. Tuttavia, il muro esercita un potente effetto anti-magia. Ogni oggetto magico, incantesimo o effetto magico di livello pari a quello dell'incantatore o inferiore che attraversano il muro, vengono soppressi per 1 round per livello. Incantesimi o effetti con durata terminano normalmente, anche se momentaneamente soppressi. Un incantesimo o effetto con durata superiore a quella dell'effetto di soppressione funziona normalmente al termine della soppressione. Il muro influisce su tutti gli effetti magici, inclusi gli incantesimi, le capacità magiche, gli oggetti magici e tutti gli effetti scaturiti da essi che attraversano il muro. Il muro non sopprime la capacità di una creatura di lanciare incantesimi, usare capacità magiche o ogni altro tipo di capacità ad uso limitato anche se il muro sopprime una particolare applicazione di queste capacità. Tuttavia, se una creatura con capacità magiche costanti o in altro modo sempre attive attraversa il muro, le capacità vengono soppresse per la normale durata.

Il muro blocca la linea di effetto, così nessun incantesimo o effetto può attraversare il muro, ma non blocca la linea di visuale. Gli oggetti o gli effetti magici con livello superiore a quello dell'incantatore non vengono influenzati dal *muro di soppressione*. Il muro non ha effetto sugli artefatti, su qualsiasi cosa scaturisca dall'azione diretta di una divinità né su tipi di magie altrettanto potenti.

MURO PER CAMPO

Scuola invocazione [fuoco, luce]; **Livello** bardo 3, druido 2, mago/stregone 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (cenere di spine bruciate)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto sfera di raggio 6 metri centrata su un fuoco
Durata 2 ore/livello; vedi testo (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si può creare una barriera attorno ad un fuoco grande almeno quanto un fuoco da campo che ripara chiunque stia all'interno,

Francesco Palazzari (order #2831428)

finché il fuoco continua ad ardere. La barriera appare come una crepitante sfera di luce e fuoco chiaramente visibile, che illumina come una torcia. La barriera blocca la linea di visuale, conferendo occultamento totale alle creature da entrambi i lati della barriera. Gli oggetti o le creature che attraversano la barriera dall'esterno, subiscono 1d6 danni da fuoco e vengono avvolti da una luce dell'intensità di una torcia, per 1d6 minuti. Le creature così evidenziate sono pienamente visibili indipendentemente dalle condizioni di luce e non beneficiano di alcun tipo di occultamento, magico o meno. Questa luce non è sufficientemente intensa per avere effetti speciali su non morti o creature vulnerabili alla luce. Le creature all'interno della barriera possono lasciarla senza penalità, ma se tentano di rientrarvi, subiscono le stesse conseguenze di chiunque altro. Se il fuoco al centro della barriera si estingue o viene spostato, l'incantesimo termina.

NASCONDERE CAMPO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** druido 3, ranger 2
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (un ramoscello di vischio e una fiala di argento vivo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area cubo con spigolo di 6 m
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Si fa apparire l'area attorno all'accampamento come un intrico di foglie minacciose e inaccessibili, o si simula un'altra caratteristica inospitale in base al terreno circostante. Le creature all'esterno dell'area non possono percepire alcuna attività svolta all'interno: non possono sentire l'odore di fuochi da campo o di cibo cucinato, non possono udire conversazioni, rumori forti o incantesimi che vengono lanciati e non possono nemmeno percepire calore o raffiche di vento provenire dall'area. Quelli all'interno dell'area possono vedere fuori normalmente. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo, può vedere ogni cosa normalmente dentro e attorno all'area.

NEGARE ODORE

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1, druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pizzico di allume)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto/livello toccato
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Con un gesto, questo incantesimo permette di allontanare anche l'odore più ripugnante o particolare. Con il lancio, le creature o gli oggetti perdono tutti gli odori naturali o innaturali. Una creatura sotto l'effetto di *negare odore* non può essere seguita, individuata o localizzata con la capacità speciale fiuto. Inoltre, questo incantesimo impedisce alla creatura bersaglio di usare la capacità speciale fetore e le capacità simili basate sull'odore (come quella posseduta dai troglodi).

Negare odore non impedisce al bersaglio di acquisire odori esterni. Inzuppare la creatura con una sostanza acre nega totalmente i benefici dell'incantesimo finché la sostanza non viene neutralizzata o lavata.

NEMICO COME ARMA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (fili di un burattino)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si afferra una creatura con la telecinesi e la si usa per colpire gli avversari o gli oggetti adiacenti. Nel lanciare questo incantesimo, bisogna designare come bersaglio una specifica creatura e, una volta scelta, può essere cambiata. Ogni round, come azione standard, si può tentare di scagliare il bersaglio contro qualsiasi creatura o oggetto entro 9 metri da esso. Si deve effettuare un tiro per colpire ogni volta che si usa il bersaglio come arma. Il bonus di attacco è pari al proprio livello dell'incantatore più il proprio modificatore di Intelligenza o di Carisma (quale che sia il più alto). Se si colpisce il nuovo bersaglio con la creatura, entrambi subiscono danni in base alla taglia della creatura.

Taglia della creatura	Danno inflitto
Piccolissima	1d4
Minuta	1d6
Minuscola	1d8
Piccola	1d10
Media	2d6
Grande	2d8
Enorme	2d10
Mastodontica	3d6
Colossale	3d8

La creatura bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni volta che si tenta di usarla come arma. Se supera il tiro salvezza può agire normalmente, ma se fallisce perde tutte le sue azioni per quel round e termina il suo turno prona in un quadretto adiacente al bersaglio dell'attacco. Tuttavia, se la creatura sceglie di resistere agli sforzi per muoverla, senza compiere altre azioni per quel round, ottiene bonus di circostanza +4 al proprio tiro salvezza. L'incantesimo termina immediatamente se la creatura bersaglio muore o viene distrutta.

NOTA CONGELATA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale, sonoro]; **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Area emanazione del raggio di 3 m centrata su di sé

Francesco Palazzari (order #2831428)

Bersaglio tutte le creature nell'area
Durata concentrazione (fino a 1 round/livello); vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si produce e mantiene una singola nota musicale perfetta che blocca le creature vicine, sia amiche che nemiche, lasciandole assolutamente rapite finché non si smette di cantare. Le creature interessate sono paralizzate e ignare di ciò che le circonda finché si mantiene la nota. Mantenere questa nota richiede la massima attenzione; se si subiscono danni o se si effettuano altre azioni, incluso spostarsi dal proprio quadretto, l'incantesimo termina istantaneamente. Le creature che superano il tiro salvezza iniziale devono effettuarne un altro ogni round trascorso nell'area dell'incantesimo finché falliscono e rimangono rapite. Le creature con 4 o più DV rispetto al livello dell'incantatore non sono influenzate da questo incantesimo. Tuttavia, quelle con 4 o meno DV in meno rispetto al livello dell'incantatore non ricevono alcun tiro salvezza per resistere. La nota è talmente chiara e perfetta che persino i tentativi straordinari di evitare di sentirla conferiscono semplicemente un bonus ai tiri salvezza. I bersagli ottengono bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza per ogni barriera tra l'incantatore e le loro orecchie. Ciò include cose come una creatura che si chiude le orecchie con la cera, chiudere tutte le finestre e le porte in un edificio nelle vicinanze o perfino infilarsi in un barile e chiudere il coperchio. Se un bersaglio che ha precedentemente superato un tiro salvezza perde il beneficio di una o più barriere deve immediatamente ritirare il tiro salvezza. Parimenti, i bersagli che hanno precedentemente fallito il tiro salvezza ottengono un nuovo tiro ogni volta che ottengono la protezione di una barriera.

NOTA SOLIDA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto una nota musicale solidificata
Durata concentrazione + 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si può dare una forma fisica temporanea ad una singola nota musicale e la si può appendere, sospesa, ovunque si desideri entro il raggio di azione, permettendo di usarla come gancio, carrucola, ferma porta o qualsiasi altra cosa che la propria immaginazione desideri. L'esatto aspetto della *nota solida* dipende dalla melodia. La si può rendere munita di punte o liscia, semplice o attorcigliata e del colore desiderato, tuttavia, ha sempre una dimensione approssimativamente pari a quella della propria mano aperta. Una volta creata, la *nota solida* resiste a tutti i tentativi di spostarla, ma scompare istantaneamente se le viene applicata sufficiente forza o peso. La nota ha una Forza effettiva pari a 10 + il proprio livello dell'incantatore. Non può sostenere un peso maggiore dell'equivalente di un carico pesante relativo alla sua Forza senza sparire. Le creature che vincono una prova di Forza contrapposta contro la nota (spingendo per aprire una porta che la nota tiene chiusa, per esempio), la fanno sparire. La nota non può mai causare danni ad una creatura e sparisce se viene colpita da un attacco (CA 10 + il modificatore di Carisma dell'incantatore) o se viene sopraffatta con una manovra in combattimento come spingere (DMC 2 + il proprio bonus di attacco base + il proprio modificatore di Carisma). Le creature ostacolate dalla *nota solida* semplicemente non riescono a spostarla e perdono l'azione per quel round.

OCCHIO D'AQUILA

Scuola divinazione; **Livello** druido 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto sensore magico
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Occhio d'aquila crea un sensore magico proprio sopra l'incantatore. Il sensore può apparire in qualsiasi punto sopra l'incantatore, fino ad un'altezza massima pari al raggio di azione dell'incantesimo. Da questo punto sopraelevato si può osservare come se si fosse realmente lì, ruotando il proprio punto di vista di 360°. Si percepisce con i propri sensi visivi. Un incantatore che usa *occhio d'aquila* può facilmente guardare ad una distanza considerevole. L'incantesimo non penetra le superfici solide, anche se non è intralciato da fogliame e cose simili.

OCCHIO DEL BOMBAROLO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello

Questo estratto permette di lanciare armi più lontano e con maggior precisione. Mentre questo estratto fa effetto, la gittata delle armi da lancio aumenta di 3 metri. Inoltre, si riceve bonus cognitivo +1 ai tiri per colpire con armi da lancio.

OCCHIO DEL CACCIATORE

Scuola divinazione; **Livello** inquisitore 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Affinando le proprie capacità percettive e volgendole contro gli effetti offuscanti, *occhio del cacciatore* potenzia enormemente i sensi dell'incantatore nei confronti della creatura bersaglio. Si ottiene la capacità di percepire il bersaglio quando è invisibile o etereo come per l'incantesimo *vedere invisibilità*, e si riceve bonus di competenza +20 alle prove di Percezione per loca-

Francesco Palazzari (order #2831428)

lizzarlo. Si ignora l'occultamento fornito da nebbia o foschia, *distorsione, invisibilità, sfocatura* ed effetti simili che interessano il bersaglio, ma non l'occultamento fornito dal buio. Questo incantesimo non fornisce benefici agli alleati e nessun beneficio contro le creature diverse dal bersaglio.

ONDA DEL MONDO

Scuola trasmutazione [acqua, terra]; **Livello** druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vedi testo
Effetto vedi testo
Durata 1 round/livello o 1 ora/livello; vedi testo (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si fa ondeggiare sotto i propri piedi ogni sorta di terreno naturale (inclusi acqua, foresta, deserto, tundra, e così via) che così sospinge l'incantatore con forza devastante per lunghe distanze. Questa onda di terreno passa sul mondo, sollevando e stirando in modo innocuo gli oggetti, le creature e i fenomeni connessi alla natura, ma lacera e danneggia ogni altra cosa incontri. Quando si lancia l'incantesimo bisogna scegliere il tipo di onda, uno tsunami o un flutto. Se si sceglie uno tsunami, si crea un'ondata di marea di terra o di acqua alta 9 metri, che piomba ovunque e dura 1 round per livello. Se si sceglie un flutto, si crea un'onda più controllata e mite dell'altezza di 1,5 metri che dura 1 ora per livello. Indipendentemente dalla sua forma o composizione, la cresta dell'onda si estende per 3 metri avanti ed altrettanto dietro l'incantatore e 1,5 metri per livello a destra e a sinistra. Si può stare in piedi o seduti sulla cresta dell'onda senza temere di cadere, o anche stendersi e dormire (o eseguire ogni altra azione che si potrebbe compiere sul terreno solido) mentre si viaggia. Ci si può far accompagnare in tutta sicurezza da una creatura addizionale per livello.

Quando si crea l'onda, bisogna scegliere il suo percorso mettendosi frontalmente nella direzione verso cui si desidera viaggiare. Una volta effettuata, questa scelta non può essere cambiata. L'onda, in ogni versione, si muove a otto volte la velocità sul terreno dell'incantatore. Gli oggetti, le creature o i fenomeni strettamente legati al mondo naturale o parte di esso semplicemente si innalzano e si riabbassano al passaggio dell'onda, senza subire danni. Tuttavia, ogni altra cosa che entri in contatto con l'onda subisce 6d8 danni contundenti (se tsunami) o 1d6 danni contundenti (se flutto). L'onda danneggia ogni oggetto o struttura. Sul Piano Materiale, danneggia anche le creature del tipo aberrazione, costrutto, esterno o non morto o con il sottotipo extraplanare. Le creature con il tipo costrutto o non morto subiscono danni doppi dall'onda. Le altre creature, o quelle con almeno un livello di classe da druido (indipendentemente dal loro tipo), sono considerate parte del mondo naturale e non sono interessate dall'onda. Si noti che sugli altri piani di esistenza, ciò che è considerato come parte del mondo naturale può variare a discrezione del GM.

L'onda può viaggiare in salita o in discesa su elementi naturali purché non superino un angolo di 45°. Non è possibile alterare le dimensioni dell'onda mentre viaggia. Se l'onda incontra terreno che non può incorporare, viaggia semplicemente sopra o attorno all'ostacolo (le creature che cavalcano l'onda vengono spostate di lato in modo innocuo per evitare l'ostacolo) a meno che il terreno occupi metà o più dell'area della cresta d'onda. In questi casi l'incantesimo termina in 1d6 round dato che l'onda vacilla o collassa, a meno che la sua durata non termini prima. L'impeto dell'onda trasporta l'incantatore attraverso questo nuovo terreno senza danni finché non collassa, a quel punto si subiscono i normali effetti del terreno sul quale si viene depositati. Il terreno che l'onda non può incorporare include quello fatto soprattutto di fuoco (come la lava), aria (come la superficie aperta di una rupe), o qualcosa di artificiale (come una città). Si può creare l'onda solo stando in piedi sul terreno. Non è possibile crearla sottoterra o su un terreno che non può incorporare.

PASSAGGIO DI LUCE

Scuola invocazione [bene]; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 36 m
Effetto percorso in linea retta largo 3 m, lungo fino a 36 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantatore e la propria cavalcatura si lasciano dietro una scia di lucente foschia celestiale, che agevola il passaggio delle creature buone ed ostacola quello delle malvagie. Questa lucente scia di foschia appare dietro la propria cavalcatura in una linea retta che inizia da dove viene lanciato l'incantesimo e termina dove la cavalcatura si ferma. Questa foschia assume la forma di un sentiero largo 3 metri e lungo fino a 36 metri e fluttua sempre al di sopra del terreno, fino all'altezza di 30 cm. Successivamente, la foschia dura 1 round per livello.

Le creature buone possono camminare sulla superficie della foschia come se fosse solida, trattando i quadretti di terreno difficile contenenti la foschia come se fossero terreno normale. Le creature malvagie trovano la foschia spessa e disgustosa, e considerano i quadretti di terreno normale contenenti la foschia come se fossero terreno difficile. Le creature neutrali passano attraverso la foschia senza alcun effetto. La foschia non ha effetti sugli ostacoli o sul terreno altrimenti impraticabile, e non blocca la visuale né fornisce occultamento.

Tranne casi molto speciali (come una cavalcatura celestiale o immonda), le cavalcature usano l'allineamento del proprio cavaliere per determinare se questo incantesimo influisce su di loro. Bisogna essere a cavallo per godere dei benefici di questo incantesimo. Se si smonta, si viene disarcionati o si compie una qualsiasi altra azione che separa la cavalcatura dal cavaliere, l'incantesimo termina immediatamente, anche se la foschia rimane per la normale durata dell'incantesimo.

Un *passaggio di luce* non può attraversare l'acqua, né sopra

Francesco Palazzari (order #2831428)

né sotto, o l'aria nel caso di una cavalcatura in grado di camminare sull'acqua, nuotare o volare.

PASSO DEL CAMALEONTE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Si sfuma nell'ambiente circostante e, sebbene non si sia realmente invisibili, è arduo essere localizzati a causa dello stato traslucido. Quando si è sotto gli effetti di questo incantesimo, si ottiene bonus +4 alle prove di Furtività e si ha occultamento dalle creature distanti più di 1,5 metri (gli attacchi hanno una probabilità di mancare del 20%).

PASSO MORBIDO

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
Per la durata di questo incantesimo, il soggetto ignora gli effetti sfavorevoli al movimento causati dal terreno difficile e, su tale terreno, può anche fare passi di 1,5 metri.

PASSO MORBIDO DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, druido 3, ranger 3
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *passo morbido*, ma ha effetto su più creature.

PASSO SULLE NINFEE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una zampa di rana)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto sentiero di ninfee dietro di sé
Durata 10 minuti/livello (I); vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Ogni passo crea piante acquatiche in grado di sopportare il peso dell'incantatore e quello di creature della stessa taglia o inferiore che seguono. Queste ninfee appaiono solo quando si attraversa dell'acqua o altri liquidi che non distruggano immediatamente le piante. Si può attraversare la superficie di questi liquidi senza temere di inciampare (tuttavia se si viene buttati a terra proni, trascinati sotto o fatti cadere altrimenti, si affonda comunque nel liquido). Per la durata dell'incantesimo, le creature della sua stessa taglia o inferiore possono tentare di seguire l'incantatore effettuando una prova di Acrobazia con CD 10 ad ogni round. Ognuna di queste prove permette di muoversi a metà della velocità normale. Se la creatura prende penalità –5 alla sua prova, può muoversi alla sua velocità normale. Se una creatura fallisce la prova di Acrobazia, o se una di taglia più grande tenta di seguire l'incantatore, cade giù, danneggiando le piante. Ogni volta che una creatura cade giù, tutte le creature che la seguono subiscono penalità cumulativa –5 alle prove di Acrobazia attraversando quel particolare tratto di piante. Quando l'incantatore si sposta, le ninfee spariscono dietro di lui nel momento in cui escono dal raggio di azione. Altrimenti, rimangono fino al termine della durata dell'incantesimo.

PELLE DI SCIAMI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 6, fattucchiere 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un nido di insetti rotto)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata vedi testo
Si convertono tutti i propri tessuti molli in sciami di insetti o di altre creature e li si manda ad eseguire i propri comandi, lasciandosi dietro solamente le ossa e l'attrezzatura. Questi sciami hanno tutte le loro qualità e capacità ma mantengono anche una minuscola porzione della propria coscienza che gli permette di percepire cosa fanno e controllare le loro azioni. Mentre si è in questa forma, non si possono usare le proprie capacità o eseguire azioni diverse dal controllare gli sciami.

Ogni volta che si lancia questo incantesimo si ottiene un totale di livelli da distribuire pari al proprio livello dell'incantatore ed ogni sciame che si sceglie di creare costa uno o più di questi livelli. Si possono "spendere" questi livelli per creare una qualsiasi combinazione di sciami purché il loro totale non superi il proprio livello dell'incantatore.

Numero di livelli	Tipo/i di sciame
2 livelli dell'incantatore	Sciame di ragni (Bestiario 235)
4 livelli dell'incantatore	Sciame di ratti (Bestiario 239)
6 livelli dell'incantatore	Sciame di granchi, sciame di vespe (Bestiario 167, 280)
8 livelli dell'incantatore	Sciame di millepiedi, sciame di sanguisughe (Bestiario 206, 247)
10 livelli dell'incantatore	Sciame di formiche legionarie (Bestiario 134)

Una volta creati, questi sciami rimangono in vita finché non vengono distrutti o si ordina loro di tornare nel proprio corpo. Quando tutti gli sciami sono ritornati nel proprio corpo o sono stati distrutti, la propria carne si riattacca alle ossa e si ottiene nuovamente la capacità di agire normalmente. Se le proprie ossa non sono più dove erano state lasciate, bisogna prima ritrovarle per poter tornare in possesso del proprio corpo. Si sa sempre se le proprie ossa sono state distrutte e la

Francesco Palazzari (order #2831428)

propria coscienza rimane a controllare gli sciami finché non vengono distrutti (e si muore). Se si riesce ad usare gli sciami per ottenere aiuto e accordarsi con qualcuno affinché ripari le ossa (usando qualsiasi cosa che normalmente riporterebbe in vita), allora li si può far tornare nel proprio corpo.

PENETRARE IMMAGINE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, chierico 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una goccia di pittura e una pallina di argilla)
Raggio di azione 15 m/livello
Effetto trasferire la coscienza in qualsiasi oggetto che somigli all'incantatore
Durata concentrazione
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si ottiene una debole sensazione delle attività attorno a qualsiasi oggetto che abbia la propria faccia o forma e si può anche proiettare la propria coscienza in uno di questi oggetti per volta, permettendo di osservare o anche interagire con le creature vicine. Questo incantesimo permette di abbandonare il proprio corpo e monitorare attraverso il subconscio l'area immediatamente circostante a qualsiasi rappresentazione della propria immagine che siano una, cento o mille. Ognuna di queste immagini ha il completo raggio di azione dei propri sensi (vista, udito, olfatto, ecc.) e si può compiere una prova di Percezione per notare qualsiasi cosa accada nelle vicinanze. La CD di questa prova è sempre 10 volte maggiore di quella che si avrebbe se si fosse realmente presenti in quel luogo, così che anche se normalmente si sarebbe automaticamente notato qualcosa (di solito una conversazione ha CD 0), in questo caso sarebbe necessaria una prova di Percezione con CD 10.

Si può, in qualsiasi momento, scegliere di trasferire la propria coscienza in una specifica immagine entro il raggio di azione. Quando si è in una immagine, si perde la capacità di monitorare tutte le altre immagini entro il raggio di azione, ma si resta completamente consapevoli di ciò che circonda il proprio corpo. Il corpo è indifeso (fallisce sempre i tiri salvezza) mentre la propria coscienza è in una immagine, ma si può ritornare in esso in qualsiasi momento come azione immediata.

Quando si occupa una immagine con la propria coscienza, essa ottiene una limitata forma di animazione. Le statue e le rappresentazioni tridimensionali possono muovere la testa, fare gesti e parlare, ma non possono attaccare o lasciare il loro quadretto senza assistenza.

Anche i ritratti o simili rappresentazioni bidimensionali somiglianti all'incantatore possono parlare e la propria immagine può muoversi all'interno del quadro o perfino alterarlo temporaneamente (come raccogliere un fiore nel dipinto). Non si possono usare incantesimi o altre capacità mentre si è nell'immagine.

Si può abbandonare l'immagine in qualsiasi momento, ritornando nel proprio corpo. Quando la propria coscienza abbandona l'oggetto, esso ritorna immediatamente al proprio aspetto precedente. Se qualcuno distrugge o danneggia l'immagine, si ritorna nel proprio corpo incolumi. L'incantesimo dura finché cessa la concentrazione, o finché non viene interrotto da qualche mezzo esterno, come un *dissolvi magie* lanciato sull'immagine o sul corpo, oppure se viene ucciso il proprio corpo.

PENTIMENTO FORZATO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** inquisitore 4, paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura malvagia senza il sottotipo malvagio
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si costringe una creatura malvagia, che non abbia il sottotipo malvagio, a riflettere sulle sue passate azioni e ad essere sopraffatta dal senso di colpa. Il bersaglio cade immediatamente prono e comincia a confessare tutti i suoi peccati e trasgressioni all'incantatore per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo termina immediatamente se ci si sposta dalla linea di visuale o se il bersaglio viene attaccato.

PERCEPIRE ESPRESSIONI

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 2, fattucchiere 2, inquisitore 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di acqua)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello

I propri sensi si acuiscono in modo sorprendente e si riconoscono le impercettibili espressioni comportamentali. Per la durata dell'incantesimo, si riceve bonus di competenza +5 alle prove di Intuizione e Percezione.

PESO DELL'ORACOLO

Scuola necromanzia; **Livello** oracolo 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si invocano le forze del fato per scagliare la propria maledizione dell'oracolo contro un'altra creatura. Il bersaglio subisce tutti gli impedimenti ma nessun beneficio del privilegio di classe maledizione dell'oracolo. L'incantatore continua a subire tutti gli effetti della propria maledizione dell'oracolo. Se l'incantatore non possiede il privilegio di classe maledizione dell'oracolo, questo incantesimo non ha effetto.

Francesco Palazzari (order #2831428)

PILASTRO DI VITA

Scuola evocazione (guarigione) [luce]; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto pilastro di energia positiva di 1,5 m di spigolo, alto 6 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si evoca un pilastro di energia positiva in un quadretto di 1,5 metri entro il raggio di azione che irradia luce come se fosse una verga del sole. Le creature viventi adiacenti al pilastro possono impiegare un'azione standard per toccare il pilastro e curarsi 2d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). Le creature possono muoversi nel quadretto contenente il pilastro, ma se una creatura non morta lo attraversa subisce 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). Una creatura non può trarre beneficio o danno più di una volta da un singolo lancio di questo incantesimo.

PIOGGIA DI FUOCO

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una fonte di fuoco)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio 1 fonte di fuoco, 1 cubo di spigolo fino a 6 m
Durata istantaneo
Pioggia di fuoco fa eruttare fuoco da un geyser di fiamme liquide abbaglianti. L'incantesimo utilizza una fonte di fuoco, che si estingue immediatamente. Un fuoco più grande di un cubo con spigolo di 6 m viene solo parzialmente estinto. Le fiamme magiche non vengono estinte, ma una creatura del sottotipo fuoco usata come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore (nessun tiro salvezza).

Questa brillante *pioggia di fuoco* riempie un'esplosione semisferica con raggio di 18 metri. Tutte le creature e gli oggetti nell'area subiscono 5d6 danni da fuoco e prendono fuoco (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 475). Le creature che superano un tiro salvezza su Riflessi dimezzano i danni e non prendono fuoco. Le creature entro 36 metri dalla fonte di fuoco originaria vengono accecate per 1d4+1 round (Volontà nega).

PLANARE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, convocatore 2, fattucchiere 2, mago/stregone 2, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una foglia)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata fino all'atterraggio o 1 minuto/livello
Non si subiscono danni da caduta (come per *caduta morbida*). Inoltre, ci si può muovere orizzontalmente fino a 1,5 metri in qualsiasi direzione per ogni 30 centimetri di caduta, alla velocità di 18 metri per round. Non si può usare questo incantesimo per guadagnare altezza, bisogna semplicemente scendere lungo direzioni durante la caduta. Se soggetti a vento forte o a qualsiasi altro effetto che fa salire di quota, si può approfittare di ciò per aumentare la distanza di planata. L'incantesimo termina quando i piedi toccano terra, indipendentemente dalla durata rimanente. Se l'incantesimo termina mentre si è ancora in aria, si cade normalmente per la distanza rimanente.

PLASMARE CADAVERE

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo di cera)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura morta toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Con una viscida carezza e una parola ai poteri in agguato oltre la morte, si può rimodellare un corpo morto per farlo sembrare un'altra creatura o perfino una persona specifica purché si abbia una conoscenza diretta delle reali sembianze di quella creatura o di quella persona. Si può rendere il cadavere più grande o più piccolo di una taglia e modificare tutto il resto compreso il tipo, il genere o l'età. Le creature con una ragione per sospettare l'inganno possono effettuare un tiro salvezza su Volontà per capire che quel cadavere è stato alterato. Se si sceglie di far sembrare il cadavere un individuo specifico, chiunque conosca quell'individuo può effettuare un tiro salvezza su Volontà per capire che quel cadavere, in realtà, non è quella persona. Tuttavia, se una creatura fallisce il tiro salvezza di 5 o meno, crede che il cadavere sia di qualcuno che assomiglia molto alla persona conosciuta, anziché un falso intenzionale. Questo incantesimo semplicemente cambia l'aspetto del cadavere. Qualsiasi incantesimo od effetto che abbia come bersaglio il cadavere (come *parlare con i morti* o *rianimare morti*) lo considerano come se avesse il suo aspetto originale.

POLVERE DI CREPUSCOLO

Scuola evocazione [oscurità]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di carbone)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio creature e oggetti in una propagazione di 3 metri
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (solo affaticamento); **Resistenza agli incantesimi** no
Una pioggia di particelle nere iridescenti ricoprono ed estinguono torce, lanterne, verghe del sole e simili sorgenti di luce comuni e dissolvono gli incantesimi di 2° livello o inferiori con il descrittore luce (come *dissolvi magie*). Le creature nell'area devono effettuare un tiro salvezza su Tempra o diventano affaticate.

Francesco Palazzari (order #2831428)



PROIETTARE OMBRA

Scuola necromanzia [male]; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello

Con questo incantesimo, si infonde la propria forza vitale e psichica con la propria ombra, dandole vita e movimento indipendenti come se fosse un'ombra non morta (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*, 221). Il proprio corpo fisico giace in uno stato comatoso mentre si proietta la propria ombra, e non ha ombra né riflesso mentre l'incantesimo è attivo.

Proiettando la propria ombra, si ottiene la scurovisione, le capacità difensive, la velocità di volare, il modificatore razziale a Furtività e l'attacco che infligge danni alla Forza di un'ombra. Non si ottiene la sua capacità di creare progenie, né i suoi gradi di abilità o Dadi Vita. La propria ombra ha Dadi Vita e punti ferita pari a quelli che si hanno. *Proiettare ombra* conferisce il tipo non morto all'ombra che può essere scacciata o influenzata come un non morto.

Se la propria ombra proiettata viene uccisa, si ritorna nel proprio corpo e si viene immediatamente ridotti a –1 punti ferita. La propria condizione diventa morente e bisogna iniziare ad effettuare prove di Costituzione per stabilizzarsi.

PROIETTILE SONORO ASSORDANTE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio fino a 3 creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Tre note cantate o suonate diventano proiettili tangibili di energia arcana che fischiano attraverso il campo di battaglia. Ogni proiettile richiede un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 3d10 danni sonori, assordando il bersaglio per 1d6 round. I proiettili possono essere scagliati sullo stesso bersaglio o su bersagli diversi, ma bisogna scagliarli tutti simultaneamente.

PROIETTILE VELENOSO

Scuola necromanzia; **Livello** ranger 3

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tempo di lancio 1 azione veloce
Componenti V, S
Raggio di azione 0 m
Bersaglio 1 freccia o 1 quadrello
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si infonde una singola freccia o un quadrello di balestra con del veleno naturale nel momento in cui vengono scagliati. Oltre al suo normale danno, chiunque venga colpito da questa freccia o quadrello subisce gli effetti dell'incantesimo *veleno*. Se la freccia non viene scagliata immediatamente, l'incantesimo termina senza alcun effetto.

PROTEGGERE I FEDELI

Scuola abiurazione; **Livello** inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Area emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Tutte le creature nell'area che adorano la stessa divinità dell'incantatore ottengono bonus di deviazione +2 alla CA e bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza. Al 12° livello, questi bonus aumentano a +3. Al 18° livello, i bonus aumentano a +4.

Se non si adora una divinità specifica, i bonus si applicano a coloro che condividono la propria fede. Se non si ha una fede o religione specifica, l'incantesimo fornisce benefici solo a se stessi. I nemici ottengono i benefici di questo incantesimo se adorano la stessa divinità o condividono la stessa fede dell'incantatore, anche se li si vede come eretici.

PROTEZIONE DEL BUFFONE

Scuola abiurazione [influenza mentale]; **Livello** bardo 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un mazzo di chiavi)
Raggio di azione 3 m
Area emanazione sferica del raggio di 3 m centrata su di sé
Durata concentrazione
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Con i propri scherzi ed interpretazioni, si crea un'aura di interdizione che contrasta tutti i nemici che osano entrarvi. Quando un nemico entra nell'area deve effettuare immediatamente un tiro salvezza su Volontà. Se fallisce, la creatura è confusa finché rimane nell'area e per 1 round dopo averla lasciata. Se supera il tiro salvezza, la creatura è barcollante finché rimane nell'area e per 1 round dopo averla lasciata.

PUGNALE DEL CREPUSCOLO

Scuola invocazione [forza]; **Livello** fattucchiere 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un piccolo pugnale)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto pugnale di forza fluttuante
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si crea un pugnale fluttuante oscuramente sinistro che, ad ogni round, attacca la stessa creatura attaccata dall'incantatore. Se si sceglie di non attaccare una creatura, o si effettua un attacco che interessa più avversari, il pugnale non effettua alcun attacco in quel round. Il pugnale, per effettuare questo attacco, usa il bonus di attacco base dell'incantatore modificato dal suo bonus di Intelligenza o di Carisma (quale che sia il più alto). A meno che non si desideri specificamente che faccia altrimenti, o se si rivela impossibile farlo, il pugnale agisce sempre per fiancheggiare l'avversario prima di effettuare l'attacco. Il pugnale infligge 1d4 danni da forza ed ha stessa minaccia e moltiplicatore per il critico di un pugnale normale. Inoltre, se al bersaglio è negato il bonus di Destrezza alla CA o se il pugnale lo attacca ai fianchi, può effettuare attacchi furtivi come un ladro, infliggendo 1d6 danni da forza extra ogni 4 livelli dell'incantatore.

Un *pugnale del crepuscolo* non può essere colpito o danneggiato da attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* possono influenzarlo. La CA di un *pugnale del crepuscolo* contro attacchi di contatto è 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo) più il proprio modificatore di Destrezza.

Se una creatura attaccata possiede resistenza agli incantesimi, bisogna effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro tale resistenza agli incantesimi la prima volta in cui il *pugnale del crepuscolo* colpisce la creatura. Se riesce a resistere al pugnale, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

PUGNI DI PIETRA

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** alchimista 1, druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una scheggia di granito)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Questo incantesimo trasforma le proprie mani in pietra vivente. Mentre questo incantesimo è attivo, i propri colpi senz'armi non provocano attacchi di opportunità e infliggono 1d6 danni contundenti (1d4 se si è Piccoli). Inoltre, i propri colpi senz'armi ignorano la durezza degli oggetti inferiore a 8.

Pietra in carne dissolve immediatamente *pugni di pietra*. Se si è bersaglio di *trasmutare roccia in fango*, questo incantesimo termina immediatamente e si subiscono 4d6 danni.

Francesco Palazzari (order #2831428)

PUNTO DI RITROVO

Scuola ammaliamento (compulsione) [bene, influenza mentale]; **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 1,5 m
Area quadrato di 1,5 m di lato
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si crea un luogo che ha il potere di incoraggiare brevemente qualsiasi creatura buona che venga a contatto con esso. Una creatura buona che entra in questo quadretto (anche se semplicemente come parte del suo normale movimento) ottiene bonus morale +2 ad attacchi e tiri salvezza, e 2 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore per 1 round. Le creature non buone non ottengono alcun beneficio da questo incantesimo. Una creatura non può ottenere benefici più di una volta dallo stesso lancio di questo incantesimo.

PURIFICARE

Scuola invocazione; **Livello** chierico 5, inquisitore 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo

Dell'energia positiva infonde e purifica il proprio corpo. Questo incantesimo cura 4d8 danni +1 per livello dell'incantatore (massimo +25) e pone fine a tutte le seguenti condizioni avverse in atto: abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, esausto, infermo e nauseato. Inoltre, *purificare* funziona come *spezzare incantamento* su un singolo effetto addizionale di propria scelta attivo su di sé che può essere legalmente influenzato da questo effetto.

Se usato da non morti o altre creature curabili con energia negativa, l'incantesimo purifica con energia negativa anziché positiva.

PUSTOLE DEL VAIOLO

Scuola necromanzia; **Livello** druido 2, fattucchiere 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (foglie di una pianta tossica)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si infligge alla creatura bersaglio una fastidiosa e dolorosa eruzione cutanea. Il bersaglio è infermo e subisce penalità –4 a Destrezza (questa penalità non può abbassare la Destrezza a meno di 0). Il bersaglio può impiegare un'azione di movimento per grattare furiosamente l'eruzione cutanea per rimuovere la condizione di infermo (ma non la penalità a Destrezza) fino all'inizio del suo turno successivo.

PUTREFARE CIBO E BEVANDE

Scuola trasmutazione; **Livello** fattucchiere 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 3 m
Bersaglio 27 dm³/livello di cibo e acqua o una pozione; vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Questo incantesimo fa marcire e deteriorare il cibo altrimenti commestibile, e fa diventare salmastra ed imbevibile l'acqua e altri liquidi. L'acqua santa e simili cibi e bevande significativi vengono guastati da *putrefare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha effetto su creature di nessun tipo, né sull'acqua sacrilega. 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm³ d'acqua contengono circa 30 litri d'acqua e pesano circa 30 kg.

Anche le pozioni e gli elisir non vengono influenzati dal normale utilizzo dell'incantesimo; si può però decidere di scegliere come bersaglio un singolo oggetto di questo tipo con l'incantesimo, distruggendolo se fallisce il tiro salvezza.



RAGNATELA FANTASMA

Scuola illusione (allucinazione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita, poi Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si instilla nella mente dei bersagli l'illusione di essere impigliati in intricate ragnatele brulicanti di ragni. Coloro

Francesco Palazzari (order #2831428)

che falliscono nel dubitare della *ragnatela fantasma* vengono trattati come se fossero in un incantesimo *ragnatela*, ma devono effettuare anche un tiro salvezza su Tempra all'inizio di ogni turno o diventano nauseati per quel round a causa dei ragni spettrali.

Dato che la *ragnatela fantasma* esiste solo nella mente dei bersagli, non può essere bruciata o distrutta e non fornisce copertura (sebbene fornisca occultamento) contro gli attacchi effettuati dai bersagli. I bersagli non possono fuggire dalla *ragnatela fantasma* muovendosi, nemmeno con *teletrasporto*. *Libertà di movimento* permette il libero movimento, ma non nega l'occultamento o gli effetti di nausea. I bersagli dell'incantesimo percepiscono chiunque sia intorno a loro come intrappolato nelle ragnatele e assalito dai ragni, ma l'incantesimo non ha effetti visibili sulle altre creature (che possono aiutare gli alleati a dubitare dell'effetto).

RECIPIENTE DIVINO

Scuola trasmutazione [bene, caos, legge o male]; **Livello** oracolo 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)

Si accolgono nel proprio corpo energie ultraterrene e ci si trasforma. La propria taglia aumenta di una categoria, la propria altezza raddoppia ed il peso aumenta di un fattore 8. Le proprie caratteristiche mutano in quelle di un freddo ed alieno essere di logica, una creatura del caos primordiale, una presenza angelica o un mostro diabolico, in base a cosa si sceglie. Si ottiene bonus di taglia +6 a Forza e Costituzione, bonus di armatura naturale +3, scurovisione 18 metri e RI 12 + il livello dell'incantatore. Questi modificatori sostituiscono i normali modificatori per l'aumento di taglia. Il modificatore di taglia per la CA, gli attacchi, il BMC e la DMC cambiano in base alla nuova categoria di taglia. Questo incantesimo non cambia la velocità base. Bisogna determinare lo spazio e la portata in base alla nuova taglia.

Se non c'è spazio sufficiente per la crescita desiderata, si raggiunge la taglia massima possibile e si può effettuare una prova di Forza (usando la Forza aumentata) per abbattere, durante il processo, qualsiasi costrizione (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 183 per le regole su rompere gli oggetti). Se si fallisce, si viene confinati senza danni dai materiali circostanti: l'incantesimo non può schiacciare l'incantatore per l'aumento di taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato viene ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia non infliggono danni maggiori. Le altre proprietà magiche non vengono interessate da questo incantesimo. Ogni oggetto ingrandito che viene lasciato (incluso un proiettile o un'arma da lancio) torna istantaneamente alla sua taglia normale. Ciò significa che le armi da lancio e il proiettile infliggono il loro danno normale. Gli effetti magici che aumentano la taglia non si sommano.

Si ottengono capacità addizionali come segue.

Aspetto anarchico: Si ottengono le seguenti capacità: bonus +2 addizionale a Costituzione, RD 10/legale, resistenza ad acido 10, elettricità 10 e sonoro 10, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleno, percezione cieca 9 metri ed una velocità di volare di 18 metri (manovrabilità buona). Si ottiene un attacco con il morso che infligge 2d6 danni. Le armi naturali e le armi impugnate vengono considerate di allineamento caotico per superare la resistenza al danno.

Aspetto assiomatico: Si ottengono le seguenti capacità: bonus +2 aggiuntivo a Forza, RD 10/caotico, resistenza ad elettricità 10, freddo 10 e fuoco 10, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleno, visione crepuscolare ed una velocità di volare di 18 metri (manovrabilità buona). Si ottengono 2 attacchi di schianto che infliggono 1d6 danni ciascuno. Le armi naturali e le armi impugnate vengono considerate di allineamento legale per superare la resistenza al danno.

Aspetto celestiale: Si ottengono le seguenti capacità: bonus +2 aggiuntivo a Destrezza, RD 10/male, resistenza ad acido 10, elettricità 10 e freddo 10, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleno, visione crepuscolare ed una velocità di volare di 18 metri (manovrabilità buona). Si ottengono 2 attacchi di schianto che infliggono 1d6 danni ciascuno. Le armi naturali e le armi impugnate vengono considerate di allineamento buono per superare la resistenza al danno.

Aspetto diabolico: Si ottengono le seguenti capacità: bonus +2 aggiuntivo a Forza, RD 10/bene, resistenza ad acido 10, freddo 10 e fuoco 10, bonus +4 ai tiri salvezza contro veleno, vedere al buio e una velocità di volare di 18 metri (manovrabilità buona). Si ottengono 2 attacchi con gli artigli che infliggono 1d6 danni ciascuno. Le armi naturali e le armi impugnate vengono considerate di allineamento malvagio per superare la resistenza al danno.

Quando viene usato per assumere un aspetto anarchico, assiomatico, celestiale o diabolico, questo incantesimo diventa rispettivamente caotico, legale, buono o malvagio.

REQUIEM DEL FANTASMA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, chierico 2, inquisitore 2, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (la vecchia canna di uno strumento a fiato)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura incorporea
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Il bersaglio si condensa in una forma semi corpora per un breve periodo di tempo. Mentre è soggetta all'incantesimo, la creatura incorporea subisce la metà dei danni (50%) dalle forme di attacco non magico, e danni pieni da armi magiche, incantesimi, effetti magici ed effetti soprannaturali.

Francesco Palazzari (order #2831428)

REQUIEM DEL FANTASMA DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 4, chierico 5, inquisitore 5, paladino 3

Bersaglio 1 creatura incorporea/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *requiem del fantasma*, ma ha effetto su più bersagli.

RESISTENZA ALLA CORRUZIONE

Scuola abiurazione [bene, caos, legge o male]; **Livello** antipaladino 2, inquisitore 2, paladino 2

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 creatura toccata

Durata 10 minuti/livello

Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si conferisce alla creatura toccata una limitata protezione dagli effetti magici che infliggono danni in base all'allineamento della creatura, come *collera dell'ordine*, *punizione sacra*, l'attacco punire il male di un paladino o un'arma con la capacità *sacrilega*. Bisogna scegliere un tipo di allineamento: bene, caos, legge o male. Il soggetto subisce 5 danni in meno dagli effetti che feriscono in modo specifico quel determinato allineamento. Il valore della protezione aumenta a 10 danni al 7° livello e a 15 danni all'11° livello. L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento del destinatario.

Resistenza alla corruzione protegge da incantesimi, capacità magiche e capacità speciali, ma non da attacchi fisici. *Resistenza alla corruzione* protegge solo dai danni. Il soggetto può comunque subire gli effetti collaterali di questi attacchi. Quando si usa questo incantesimo per proteggere un allineamento, l'incantesimo ottiene il descrittore di quell'allineamento.

RICAMARE TESORO

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 4, chierico 5, mago/stregone 5

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pezzo di tessuto ricamato non più grande di un quadrato con lato di 3 m del valore di 100 mo)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio tutti gli oggetti sul tessuto

Durata 1 giorno/livello (I)

Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Si possono trasformare tutti gli oggetti disposti su un tessuto in una rappresentazione bidimensionale ricamata, facilitandone lo stoccaggio ed il trasporto. Sul tessuto si possono ammucchiare molti oggetti purché il mucchio rimanga all'interno delle dimensioni del tessuto (fino a un quadrato con lato di 3 m). Quando si lancia l'incantesimo, l'intero mucchio scompare nel tessuto, rimpiazzato da una ricamata immagine molto accurata del mucchio visto da qualsiasi angolo si desideri. Il tessuto mantiene il suo peso e le dimensioni normali. Si può ripristinare il mucchio di oggetti in qualsiasi momento come azione di round completo distendendo il tessuto ed ordinando all'incantesimo di terminare, consumando il tessuto. Chiunque altro desideri ripristinare gli oggetti deve riuscire a dissolvere l'incantesimo. Se il tessuto viene distrutto o significativamente danneggiato, tutti gli oggetti contenuti nel tessuto vengono persi. Questo incantesimo non può influire sugli artefatti o altri oggetti similmente unici.

RICHIAMARE ANIMALE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 1, ranger 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione vedi descrizione

Effetto animale il cui GS è pari o inferiore al proprio livello dell'incantatore

Durata 1 ora/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo richiama a sé il più vicino animale selvatico di un particolare tipo indicato (purché il GS dell'animale sia pari o inferiore al proprio livello dell'incantatore). L'animale si avvicina con i propri mezzi, così il tempo che impiega per arrivare dipende da quanto l'animale del tipo desiderato è vicino quando si lancia l'incantesimo. Se non ci sono animali di quel tipo in grado di arrivare entro la durata dell'incantesimo, si è di ciò consapevoli, ma l'incantesimo è perso. La conoscenza della fauna locale rende questo incantesimo più efficace e il GM può permettere una prova di Conoscenze (natura) (CD 15) per sapere quali animali si possono trovare nell'area.

Quando l'animale richiamato arriva, si avvicina a 1,5 metri e rimane al fianco dell'incantatore per la durata dell'incantesimo. L'atteggiamento iniziale è indifferente, modificato dalle circostanze e dall'interazione. All'infuori dell'atteggiamento iniziale, questo incantesimo non conferisce alcuna influenza speciale o capacità di comunicare con l'animale richiamato, sebbene per questo si possano usare altri incantesimi o capacità.

Quando termina la durata dell'incantesimo, l'animale agisce secondo il proprio atteggiamento. La maggior parte degli animali se ne va, ma un predatore ostile può attaccare, specialmente se è affamato o provocato.

Gli animali domestici o gli animali addestrati da qualcun altro, incluse le creature come famigli o compagni animali, non vengono influenzati da *richiamare animale*.

RICHIAMARE PIETRE

Scuola evocazione (creazione) [terra]; **Livello** druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Francesco Palazzari (order #2881428)



Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area cilindro (raggio 12 m, altezza 6 m)
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Una pioggia di polvere, ghiaia e piccoli ciottoli riempie l'area, infliggendo 2d6 danni contundenti a tutte le creature nell'area. Questo danno viene inflitto una sola volta, quando viene lanciato l'incantesimo. Per il resto della durata dell'incantesimo, questi detriti coprono il terreno, rendendo l'intera area terreno difficile. Al termine della durata, le rocce scompaiono, senza ulteriori conseguenze (all'infuori del danno inflitto).

RICHIAMO CACOFONICO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento di partitura)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si riempie la mente del bersaglio con una squillante cacofonia di suoni discordanti, rendendogli difficoltoso agire e concentrarsi.

La creatura ottiene la condizione nauseato per la durata dell'incantesimo se fallisce il tiro salvezza su Volontà.

RICHIAMO CACOFONICO DI MASSA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5
Bersaglio 1 creatura/livello, tutte devono essere nel raggio di 9 metri
Funziona come *richiamo cacofonico*, ma ha effetto su più creature.

RICHIAMO DEL CAVALIERE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura

Francesco Palazzari (order #2831428)

Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si costringe un nemico ad avvicinarsi e combattere contro l'incantatore. Al suo turno, il bersaglio si sposta alla sua velocità verso l'incantatore, evitando qualsiasi altro pericolo lungo il suo percorso (incluso qualsiasi movimento che provochi attacchi di opportunità). Il bersaglio non può fare altro che muoversi nel suo turno. Se il bersaglio termina il suo movimento accanto all'incantatore, quest'ultimo può fargli un attacco di opportunità.

RICHIAMO PURIFICATORE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** convocatore 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un bastoncino di incenso)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto
Al proprio eidolon viene ristabilita la piena salute quando lo si evoca. Subito dopo aver lanciato questo incantesimo, bisogna iniziare immediatamente il rituale per evocare il proprio eidolon. Dopo aver completato il rituale, il proprio eidolon appare con i punti ferita al massimo e senza danni o penalità ai punteggi di caratteristica, indipendentemente dalle sue precedenti condizioni. Inoltre, qualsiasi condizione negativa temporanea che interessa l'eidolon viene immediatamente rimossa. Le condizioni permanenti e la capacità risucchio di caratteristica non vengono influenzate da questo incantesimo.

RIMUTARE

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 4
Tempo di lancio 1 ora
Componenti V, S, M (un'ampolla di mercurio del valore di 1.000 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio il proprio eidolon
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
La forma del proprio eidolon muta e si trasforma. Questo incantesimo permette di cambiare qualunque evoluzione dell'eidolon distribuendo i suoi punti evoluzione a nuove evoluzioni. Se si possiede la capacità aspetto o aspetto superiore, questo incantesimo permette anche di cambiare la disposizione dei punti evoluzione spesi per modificare l'incantatore, incluso rimuovere o aggiungere punti se permesso da queste capacità.
Il proprio eidolon non può ottenere i benefici di questo incantesimo per più di una volta al giorno. Questo incantesimo non permette di cambiare la forma base del proprio eidolon.

RINVIGORIRE

Scuola illusione [finzione]; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Questo incantesimo scaccia le sensazioni di stanchezza. Per la durata dell'incantesimo, il soggetto non subisce penalità dalle condizioni da affaticamento ed esaurimento. L'effetto di *rinvigorire*, però, è semplicemente un'illusione, non un sostituto del riposo reale. Quando l'incantesimo termina, il soggetto subisce 1d6 danni non letali, con il ripristino delle condizioni originali. Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo *rinvigorire* per volta; se viene lanciato una seconda volta su quella creatura, il primo effetto termina immediatamente.

RINVIGORIRE DI MASSA

Scuola illusione [finzione]; **Livello** bardo 3
Bersaglio 1/livello creature toccate
Funziona come *rinvigorire*, ma ha effetto su più creature.

RIPOSO ETERNO

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 4, druido 5, fattucchiere 5
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M/FD (ceneri e una fiala di acqua santa o sacrilega)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura morta toccata
Durata permanente
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si infligge una maledizione ad una creatura morta che impedisce al suo spirito di ritornare. Chiunque lanci un incantesimo per comunicare con la creatura morta, riportarla in vita o mutarla in creatura non morta deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 11 più il livello dell'incantatore che ha lanciato *riposo eterno*. *Riposo eterno* non può essere dissolto, ma può essere annullato con *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

RISERVA DRACONICA

Scuola invocazione [acido, elettricità, freddo o fuoco]; **Livello** alchimista 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una scaglia di drago che produce l'energia che si cerca di assorbire)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello o finché non viene scaricato; vedi testo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Riserva draconica funziona come *protezione dall'energia*, as-

Francesco Palazzari (order #2831428)

sorbe 6 danni di un tipo di energia per livello dell'incantatore (acido, elettricità, freddo o fuoco, massimo 60 punti). Ogni round, come azione veloce, il soggetto può rilasciare 1d6 danni da energia assorbita e applicarli a qualsiasi attacco in mischia, come se usasse un'arma *acida, folgorante, gelida* o *infuocata*. La prima creatura che il soggetto colpisce con questo attacco subisce il danno da energia oltre alle altre conseguenze dell'attacco. Rilasciare energia in questo modo non "libera" spazio per assorbirne altra; la quantità massima di energia che l'incantesimo può assorbire rimane fissa. Il soggetto non può rilasciare più energia di quanta ne abbia assorbita. Una volta che il soggetto ha assorbito tutta l'energia concessa dall'incantesimo, subisce normalmente i danni da quel tipo di energia. Quando l'energia viene rilasciata, l'incantesimo si scarica.

Riserva draconica non si cumula con *protezione dall'energia*. *Riserva draconica* si sovrappone (e non si cumula) a *resistere all'energia*. Se un personaggio è protetto da *riserva draconica* e da *resistere all'energia*, *riserva draconica* assorbe i danni fino a raggiungere il suo limite massimo.

RISUCCHIO

Scuola evocazione (creazione) [acqua]; **Livello** druido 2, mago/stregone 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (poche gocce di olio e acqua)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea una bassa onda d'acqua che trasporta il bersaglio sulla superficie dell'acqua o della terra. Quando si muove a livello del terreno, la velocità del bersaglio aumenta di 3 metri. Se va in discesa, la velocità aumenta, invece, di 6 metri, ma *risucchio* non fornisce alcun bonus al movimento andando in salita. Quando si nuota, il *risucchio* aumenta la velocità di nuotare del bersaglio di 6 metri; se il bersaglio non ha una velocità di nuotare, questo incantesimo conferisce una velocità di nuotare di 6 metri.

RITMO NATURALE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una manciata di ciottoli gettati a terra uno dopo l'altro)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si potenzia la capacità che una creatura ha di ferire un avversario in base al numero di volte che lo ha già ferito con un attacco naturale. Ogni volta che la creatura colpisce con successo un avversario con un attacco naturale, il soggetto ottiene bonus cumulativo +1 ai danni inflitti all'avversario con gli attacchi naturali (bonus massimo +5). Se un attacco non va a segno, il bonus al danno di tutti gli attacchi ritorna a +0.

ROCCE COZZANTI

Scuola evocazione (creazione) [terra]; **Livello** druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi parziale, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Si creano due ammassi di roccia di taglia Colossale, pietre e terra che si schiantano contro una creatura posta tra i due. Le *rocce cozzanti* appaiono entro 9 metri dal bersaglio su lati opposti e si precipitano verso di esso con un potente schianto stritolante. Si deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con le rocce. Le *rocce cozzanti* ignorano occultamento e copertura e, se c'è una barriera solida tra il bersaglio ed entrambe le *rocce cozzanti*, l'incantesimo ha bonus +28 alla prova di Forza per infrangere la barriera e continuare senza ostacoli verso il bersaglio. Una creatura colpita dalle *rocce cozzanti* subisce 20d6 danni contundenti e viene buttata a terra prona. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza su Riflessi, viene anche seppellito dalle macerie come per un crollo (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 444).

Se le *rocce cozzanti* mancano il bersaglio, esso subisce comunque 10d6 danni contundenti per le rocce che cadono ed è buttato a terra prono. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi riduce questo danno della metà ed il bersaglio rimane in piedi. Anche le creature diverse dal bersaglio che occupano lo spazio dove appaiono le *rocce cozzanti* o lungo il loro percorso (larghezza 9 metri, altezza 9 metri e lunghezza fino a 18 metri) devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi o subiscono 10d6 danni contundenti e vengono buttate a terra prone (il tiro salvezza dimezza e permette di restare in piedi). Una creatura può subire danni dalle *rocce cozzanti* solo una volta, non importa quante volte esse passino sopra al bersaglio.

ROMPERE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un rametto)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto di taglia Media o inferiore
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Si può tentare di rompere o almeno danneggiare un oggetto di taglia Media o inferiore entro il raggio di azione. Se il ber-

Francesco Palazzari (order #2831428)

saglio fallisce il tiro salvezza su Tempra, ottiene la condizione rotto. Se si lancia l'incantesimo su un oggetto rotto, quell'oggetto se fallisce il tiro salvezza è distrutto.

SABBIE MOBILI

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una manciata di sabbia)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area propagazione di 6 m
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Si smuove una superficie di terra o sabbia all'interno dell'area. Le *sabbie mobili* cancellano le tracce e sono considerate terreno difficile. Le prove di Acrobazia nell'area subiscono una penalità pari al proprio livello dell'incantatore (massimo +10). Le creature che entrano o iniziano il proprio turno nelle *sabbie mobili* devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi ad ogni round o rimangono intrappolate fino all'inizio del loro turno successivo. Se tentano di muoversi mentre sono intrappolate, devono effettuare un secondo tiro salvezza su Riflessi o cadono a terra prone. Le creature con il tratto razziale stabilità (come i nani) possono applicarlo come bonus ai tiri salvezza.

Come azione di movimento, si può spostare l'area delle *sabbie mobili* fino a 3 metri in ogni direzione. Le creature intrappolate o prone nell'area dell'incantesimo vengono trasportate insieme alle *sabbie mobili* nella stessa direzione, se possibile. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Anche gli oggetti incustoditi di taglia Media o più piccoli possono essere trasportati o sepolti superficialmente dalle *sabbie mobili*.

SACRIFICIO DEL PALADINO

Scuola abiurazione; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si apre un breve ma potente canale divino tra sé ed un'altra creatura, prendendo su di sé i danni e ogni altro effetto che essa subisce. Quando una creatura nel raggio di azione viene colpita da un attacco o fallisce un tiro salvezza, si può lanciare questo incantesimo e le ferite e/o altri effetti vengono magicamente trasmessi all'incantatore invece che al bersaglio. Si viene colpiti come se si fosse stati colpiti dall'attacco o fallito il tiro salvezza, subendo tutti i danni e gli effetti dannosi. Tutte le resistenze o immunità possedute si applicano normalmente, ma non è possibile ridurre o negare i danni o gli effetti in nessun altro modo.

Se si usa questo incantesimo contro un effetto che colpisce anche l'incantatore o lo include nella sua area, si subiscono gli effetti per entrambi, se stessi e il bersaglio salvato, subendo potenzialmente i danni e le altre conseguenze due volte.

SANTIFICARE ARMATURA

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** inquisitore 4, paladino 3
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 armatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Si infonde nella propria armatura un'aura virtuosa. Essa concede bonus di potenziamento +1 ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° livello). Quando si usa la capacità giudizio o punizione, si ottiene RD 5/male.

Un abito normale conta come armatura che non concede alcun bonus alla CA agli scopi di questo incantesimo.

SCAVO RAPIDO

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (pala minuscola)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area terriccio in un cubo con spigolo di 1,5 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Si può scavare e spostare la terra, la polvere e la sabbia per un volume pari a quello di un cubo con spigolo fino a 1,5 metri. Se si è sepolti, è possibile aprire un cubo con spigolo di 1,5 m attorno a sé, ma l'incantesimo non può essere usato per scavare una galleria.

Oltre alle sue normali applicazioni, si può aprire una fossa profonda 1,5 metri sotto i piedi di una creatura. Una creatura Media o inferiore cade prona nella fossa a meno che non superi un tiro salvezza su Riflessi. Se supera il tiro salvezza, può scegliere di atterrare senza rischi nella fossa sui suoi piedi o balzare in uno dei quadretti adiacenti; questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Una creatura può uscire da una fossa profonda 1,5 metri con una prova di Scalare con CD 5. Le creature più grandi possono ignorare le fosse più piccole della loro taglia.

La terra scavata con questo incantesimo generalmente viene sparsa in modo innocuo nel raggio di azione dell'incantesimo, ma si può scegliere di gettare manciate di sabbia e detriti mentre si scava una fossa. Questo nuvola di detriti fornisce occultamento a tutte le creature nel quadretto interessato e in quelli adiacenti per 1 round. *Scavo rapido* non ha effetto sulla roccia solida o sulle creature di terra.

SCINTILLA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, fattucchiere 0, mago/stregone 0

Francesco Palazzari (order #2881428)

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V o S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto Piccolissimo
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Si può incendiare un unico oggetto Piccolissimo infiammabile. Funziona come se si usasse un acciarino solo che è possibile usare *scintilla* con ogni tipo di tempo atmosferico e serve molto meno tempo per incendiare un oggetto.

SCIOGLIERE LEGAME

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una catena spezzata)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio il proprio eidolon
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo rompe il legame vitale con e il proprio eidolon. Questo incantesimo permette all'eidolon di allontanarsi senza penalità a più di 30 metri dall'incantatore. Mentre questo incantesimo è attivo, può viaggiare per qualsiasi distanza senza penalità, ma se l'incantesimo termina mentre l'eidolon è più lontano di 30 metri, esso perde immediatamente punti ferita come di norma in base alla distanza ed è possibile rimandarlo sul suo piano nativo. Mentre questo incantesimo è attivo, non si possono sacrificare punti ferita per evitare danni al proprio eidolon. I danni che verrebbero trasferiti per la capacità legame vitale, non vengono trasferiti. Se si tenta di usare la capacità teletrasporto mentre questo incantesimo è attivo, bisogna tirare sulla tabella degli errori di *teletrasporto*, usando la riga "studiato attentamente".

SCIROCCO

Scuola invocazione [aria, fuoco]; **Livello** druido 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (manciata di sabbia fine lanciata in aria)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area cilindro (raggio di 6 m, altezza di 18 m)
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Una folata di vento rovente soffia verso il basso, infliggendo 4d6 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore a tutte le creature nell'area e buttandole a terra prone. Un tiro salvezza su Tempra dimezza i danni da fuoco e nega l'essere buttati a terra proni. Le creature volanti costrette a scendere a terra dalla forte corrente d'aria subiscono danni come se cadessero a meno che non superino una prova di Volare con CD 15, rimanendo alla loro quota originaria. Le creature che subiscono danni da *scirocco* diventano affaticate (o esauste, se sono già affaticate, come per un precedente round di esposizione all'incantesimo *scirocco*). Le creature con il sottotipo acqua subiscono penalità –4 ai tiri salvezza contro questo incantesimo ed il doppio dei danni normali.

SCUDO INVOLONTARIO

Scuola necromanzia; **Livello** bardo 5, fattucchiere 6, inquisitore 5, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di rubino del valore di 250 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Come *scudo su altri*, *scudo involontario* crea una mistica connessione tra sé ed il bersaglio, ma diversamente da *scudo su altri*, il bersaglio condivide le ferite ricevute dall'incantatore. Inoltre, il legame toglie forza vitale dal bersaglio per incrementare le difese dell'incantatore. Si ottiene bonus di fortuna +1 alla CA ed ai tiri salvezza. Da tutte le ferite e dagli attacchi che infliggono danni ai punti ferita, si subisce solo metà dei danni (inclusi quelli inflitti da capacità speciali). Le forme di danno che non riguardano i punti ferita, come effetti di charme, danni alle caratteristiche, risucchi di livello ed effetti di morte non vengono influenzati. Se si subisce una riduzione dei punti ferita per una diminuzione del punteggio di Costituzione, essa non viene condivisa con il bersaglio perché non è un danno ai punti ferita. Quando l'incantesimo termina, i danni successivi non vengono più suddivisi tra sé e il soggetto, ma i danni già condivisi non vengono riassegnati all'incantatore.

Se l'incantatore ed il bersaglio si allontanano oltre il raggio di azione, l'incantesimo rimane attivo, ma i danni non vengono più condivisi finché essi non ritornano nuovamente entro il raggio di azione.

SEGUGIO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 3, inquisitore 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di sangue e un pizzico di cannella)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello
Si ottiene la capacità speciale fiuto, inclusa la capacità di seguire tracce con l'olfatto. Si riceve bonus di competenza +8 alle prove di Percezione che coinvolgono l'odore e bonus di competenza +4 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce con l'olfatto. Si subisce penalità –4 ai tiri salvezza contro effetti relativi all'odore come la capacità fetore e *nube maleodorante*.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Una creatura sotto gli effetti di *segugio* può individuare il veleno con l'olfatto con una prova di Percezione con CD 20.

SEGUIRE AURA

Scuola divinazione [bene, caos, legge o male]; **Livello** inquisitore 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello (I)

Scegliere un tipo di allineamento: bene, caos, legge o male. Si ottiene la capacità di seguire le tracce di un'aura forte o soverchiante di quell'allineamento (vedi *individuazione del male*, *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 314). Viene considerato come seguire tracce usando la capacità speciale fiuto, ma si seguono le tracce dell'aura sul terreno invece dell'odore e non si ottengono bonus alle prove di Percezione. Al 10° livello, si possono seguire le tracce anche di creature con un'aura di allineamento moderata.

Quando si usa questo incantesimo per seguire un determinato allineamento, ottiene il descrittore dell'allineamento opposto. Per esempio, quando *seguire aura* è usato per seguire il male, ottiene il descrittore bene.

SENSI SVILUPPATI

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1, druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M/FD (una piuma di falco)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto ottiene bonus di competenza +2 alle prove di Percezione e visione crepuscolare. I soggetti dotati di visione crepuscolare raddoppiano la distanza alla quale è possibile vedere sotto gli effetti di questo incantesimo.

SERPENTE DI FUOCO

Scuola evocazione [fuoco]; **Livello** druido 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una squama di serpente)
Raggio di azione 18 m
Area vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si crea una sinuosa linea di fiamme che è possibile plasmare come si vuole. Il *serpente di fuoco* influenza un quadretto di 1,5 metri per livello dell'incantatore, ed ogni quadretto deve essere adiacente all'altro, a partire da quello dell'incantatore. Il *serpente di fuoco* non può estendersi oltre il raggio di azione. Le creature sul percorso del *serpente di fuoco* subiscono 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

SETACCIARE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 0, inquisitore 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 9 m
Area 1 cubo con spigolo di 3 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si esamina un'area entro il raggio di azione come se si stessero cercando minuscoli dettagli con l'abilità Percezione. Si effettua una prova di Percezione con penalità –5, modificata come di norma in base alle condizioni. Non si applica alcuna penalità per la distanza. Si confronta il risultato con la CD degli elementi nascosti, come porte segrete, trappole o tesori nascosti. Si deve essere in grado di vedere l'area di ricerca, e solo l'incantatore nota i dettagli che possono essere individuati con vista o tatto. *Setacciare* individua solo oggetti e dettagli, non creature.

SFERA ACQUEA

Scuola evocazione (creazione) [acqua]; **Livello** druido 3, convocatore 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di acqua e una perlina di vetro)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto sfera del diametro di 3 metri
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea una sfera d'acqua turbolenta che rotola e può inghiottire quelli che colpisce. La *sfera acquea* può muoversi fino a 9 metri per round, rotolando sopra barriere non più alte di 3 metri. Estingue automaticamente qualsiasi fuoco non magico e funziona come *dissolvi magie* contro i fuochi magici di taglia Grande o inferiore.

Qualsiasi creatura sul percorso della *sfera acquea* subisce 2d6 danni non letali. Un tiro salvezza su Riflessi riuscito nega questi danni, ma una creatura di taglia Grande o inferiore che fallisce il tiro salvezza deve effettuare un secondo tiro salvezza o viene inghiottita dalla *sfera acquea* e portata via con essa. Le creature inghiottite sono immerse nell'acqua e devono trattenere il fiato a meno che non possano respirare sott'acqua. Esse ottengono copertura contro gli attacchi dall'esterno della *sfera acquea*, ma sono considerate intralciate dalle sue correnti turbolente, subendo 2d6 danni non letali all'inizio del loro turno ogni round che rimangono intrappolate. Le creature dentro la sfera possono tentare un nuovo tiro salvezza su Riflessi ogni round per fuggire in un quadretto a caso adiacente alla *sfera acquea*. La sfera può contenere una creatura Grande, 4 Medie o 16 Piccole o inferiori.

La sfera si muove finché viene diretta attivamente (con un'azione di movimento); altrimenti, rimane semplicemente ferma e turbina sul posto. Una *sfera acquea* si ferma quando esce dal raggio di azione dell'incantesimo

Francesco Palazzari (order #2831428)



SFIDA DELL'EROE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione immediata
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo
L'istante prima di venire ridotti a 0 punti ferita o meno, si può consumare un utilizzo della capacità di imposizione delle mani per curare se stessi come se si usasse imposizione delle mani, più altri 1d6 punti ferita. Se questa guarigione porta i punti ferita totali sopra 0 punti ferita, non si cade a terra, e si può continuare ad agire. Se non si hanno più utilizzi di imposizione delle mani, questo incantesimo non ha effetto.

SFIDARE IL MALE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura malvagia
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si sfida una creatura malvagia a combattere con l'incantatore oppure subire le conseguenze dell'incantesimo. Si ottiene bonus sacro +2 agli attacchi in mischia contro il soggetto dell'incantesimo. Al termine del suo turno, se il bersaglio non ha effettuato almeno un attacco contro l'incantatore, diventa infermo. Se ci si allontana dal bersaglio, l'incantesimo termina.

SFORZI COORDINATI

Scuola divinazione; **Livello** bardo 3, inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio se stessi più 1 creatura consenziente ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Scegliere uno dei propri talenti di squadra. Si forgia un legame con gli alleati, permettendo loro di ottenere i benefici del talento scelto anche se non lo posseggono. È necessario far parte del gruppo qualificato per un determinato bonus per permettere agli alleati di ottenerne i benefici. Per esempio, a

Francesco Palazzari (order #2831428)

due alleati che attaccano ai fianchi un orco non si concederà alcun beneficio con il proprio talento Grande Fiancheggiatore, lo si concede invece se, con un alleato, si attacca l'orco ai fianchi. Il posizionamento e le azioni degli alleati devono comunque soddisfare i prerequisiti del talento di squadra perché tutti possano ricevere il relativo bonus.

SGUARDO BRUCIANTE

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** druido 2, fattucchiere 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (l'occhio di una salamandra comune)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (vedi testo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Gli occhi ardono come carboni roventi, consentendo di incendiare oggetti o avversari con uno sguardo.

Come azione standard finché dura l'effetto di questo incantesimo, si può dirigere lo *sguardo bruciante* contro una singola creatura o un oggetto entro 9 metri da sé. I bersagli devono effettuare un tiro salvezza su Tempra o subiscono 1d6 danni da fuoco. Gli oggetti incustoditi non ottengono alcun tiro salvezza. Le creature colpite devono superare un tiro salvezza su Riflessi o prendono fuoco. Ogni round, le creature incendiate devono tentare un tiro salvezza su Riflessi per spegnere le fiamme; il fallimento comporta altri 1d6 danni da fuoco. Anche gli oggetti infiammabili indossati da una creatura devono effettuare i tiri salvezza o subiscono gli stessi danni come la creatura. Se una creatura o un oggetto sono già incendiati, non subiscono ulteriori danni da *sguardo bruciante*.

Si noti che questo incantesimo non conferisce un vero attacco con lo sguardo: i nemici e gli alleati non corrono il pericolo di prendere fuoco semplicemente incontrando lo sguardo dell'incantatore.

SINERGIA IN SELLA

Scuola trasmutazione; **Livello** paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi e la propria cavalcatura
Durata 1 round/livello (I); vedi testo

Tra sé e la propria cavalcatura si forma una perfetta sinergia che concede vantaggi ad entrambi in base alla distanza percorsa ad ogni round. Per ogni 1,5 metri che la propria cavalcatura percorre in un determinato round, si ottiene bonus di competenza +1 alle prove di Cavalcare e sia l'incantatore che la cavalcatura ottengono bonus morale +1 ai danni inflitti da attacchi con armi o naturali per 1 round. Per esempio, se la propria cavalcatura ha percorso 12 metri in un round, si otterrà bonus +8 alle prove di Cavalcare e sia l'incantatore che la cavalcatura otterranno bonus +8 ai danni per 1 round, fino ad un bonus massimo pari al proprio livello dell'incantatore. Per ottenere i benefici di questo incantesimo bisogna essere in sella. Se si smonta, si viene disarcionati o si effettuano altre azioni che separano dalla propria cavalcatura, l'incantesimo termina immediatamente.

SOFFIO DEL DRAGO

Scuola invocazione [acido, elettricità, freddo o fuoco]; **Livello** alchimista 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una scaglia di drago)
Raggio di azione 9 m o 18 m
Area esplosione a forma di cono o linea
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si soffia un'esplosione di energia. Le creature nell'area interessata subiscono 1d6 danni da energia per livello dell'incantatore (massimo 12d6). Superare un tiro salvezza su Riflessi dimezza i danni. L'effetto e il tipo di energia dell'incantesimo dipendono dal tipo del drago della scaglia usata:

Drago bianco o d'argento: cono di freddo di 9 metri.
Drago blu o di bronzo: linea di elettricità di 18 metri.
Drago di ottone: linea di fuoco di 18 metri.
Drago d'oro o rosso: cono di fuoco di 9 metri.
Drago di rame o nero: linea di acido di 18 metri.
Drago verde: cono di acido di 9 metri.

SOFFIO DI FUOCO

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** alchimista 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un peperoncino piccante)
Raggio di azione 4,5 m
Area esplosione a forma di cono
Durata 1 round/livello o finché non viene scaricato; vedi testo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Fino a tre volte entro la durata di questo incantesimo, si può emettere un cono di fuoco come azione standard. Il primo cono infligge 4d6 danni da fuoco alle creature nell'area. Il secondo cono di fiamme infligge 2d6 danni da fuoco alle creature nell'area. Il terzo cono di fiamme infligge 1d6 danni da fuoco alle creature nell'area. Un tiro salvezza riuscito su Riflessi dimezza i danni. Dopo il terzo cono di fiamme, l'incantesimo termina.

SONNAMBULISMO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** fattucchiere 4, inquisitore 4
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (un rametto di belladonna del valore di 100 mo)

Francesco Palazzari (order #2831428)

Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura priva di sensi toccata
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si costringe una creatura addormentata o priva di sensi ad alzarsi e muoversi in uno stato di dormiveglia. La creatura bersaglio barcolla come se fosse guidata o accompagnata, ma rimane indifesa per tutti gli altri scopi. Il soggetto si muove a metà della sua velocità ed è limitato ad una singola azione di movimento per round. Non è in grado di muoversi ad una velocità maggiore o di eseguire azioni diverse dal movimento se non con l'aiuto della magia, e fallisce automaticamente le prove di abilità basate sulla Destrezza o sulla Forza. Se la creatura subisce danni mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo deve effettuare un nuovo tiro salvezza o l'incantesimo termina e la creatura si sveglia (se ha più di 0 punti ferita). Quando l'incantesimo termina o viene interrotto, il bersaglio rimane privo di sensi e deve essere svegliato normalmente. Sebbene *sonnambulismo* permetta ad una creatura priva di sensi di muoversi, non la sveglia, né la stabilizza o la cura in alcun modo. Una creatura inabile che va in giro mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo non diventa nuovamente morente a causa di questo movimento.

SONNELLINO

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (un piccolo cuscino di seta del valore di 100 mo)
Raggio di azione 9 m
Area emanazione del raggio di 9 m
Durata 8 ore
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si riduce a 2 ore invece delle solite 8 la quantità di sonno ininterrotto o di riposo di cui le creature entro l'area dell'incantesimo hanno bisogno per riprendersi dalle ferite e riottenere incantesimi o altre capacità speciali. Inoltre, se le creature continuano a dormire o riposare oltre le 2 ore iniziali, ogni 2 ore addizionali contano come un giorno di riposo al fine di recuperare i punti ferita, i danni alle caratteristiche, così come resistere alle malattie, ai veleni o ad altre afflizioni. Ciò significa che 8 ore di sonno contano come 4 giorni per la guarigione normale e per i tiri salvezza mentre malattie o afflizioni simili fanno il loro corso. Quando soffrono per malattie, veleni o altre afflizioni, i dormienti sperimentano vividi sogni che li aiutano a ristabilirsi. Se le cose si mettono male, è possibile svegliarsi in qualunque momento per cercare un'alternativa migliore. Se vengono svegliate o disturbate in altro modo durante questo periodo di 8 ore, le creature possono ritornare a dormire ma non possono più godere dei benefici del periodo di recupero accelerato. Si può godere dei benefici di questo incantesimo solo una volta ogni 7 giorni.

SONNO RISTORATORE

Scuola necromanzia; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (un pizzico di sabbia)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 8 ore o 24 ore; vedi testo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si lancia questo incantesimo subito prima di riposare. Mentre si è sotto l'effetto di questo incantesimo, insieme ai propri alleati, si gode di un riposante sonno notturno. Se un soggetto effettua un riposo notturno completo, riguadagna punti ferita come se avesse riposato a letto per un intero giorno (recuperando due volte il suo livello di personaggio in punti ferita). Se un soggetto completa un giorno intero di riposo, recupera tre volte il suo livello di personaggio in punti ferita. Qualsiasi interruzione significativa durante il riposo (come essere svegliati) impedisce qualsiasi guarigione in quella notte e termina l'effetto di questo incantesimo sul soggetto svegliato. Le guarigioni ottenute sotto l'effetto di *sonno ristoratore* sono considerate guarigioni naturali, e non hanno alcun influenza su effetti che richiedono guarigione magica.

SORGENTE EVOLUTIVA

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 3

Funziona come *sorgente evolutiva inferiore*, ma si può conferire qualsiasi evoluzione il cui costo totale non superi i 4 punti evoluzione.

SORGENTE EVOLUTIVA INFERIORE

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una squama di camaleonte)
Raggio di azione contatto
Bersaglio il proprio eidolon
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette al proprio eidolon di ottenere nuove caratteristiche. Si può conferire al proprio eidolon qualsiasi evoluzione il cui costo totale non superi i 2 punti evoluzione. Con questo incantesimo si può conferire una sola evoluzione, anche se quella evoluzione può essere presa più volte. Si può conferire un'evoluzione che permetta di spendere punti evoluzione aggiuntivi per migliorare quella evoluzione. Questo incantesimo non può essere usato per conferire un miglioramento ad un'evoluzione che l'eidolon possiede già. L'eidolon deve soddisfare tutti i prerequisiti dell'evoluzione scelta. Questo incantesimo non permette ad un eidolon di superare il suo numero massimo di attacchi naturali.

Francesco Palazzari (order #2831428)

SORGENTE EVOLUTIVA SUPERIORE

Scuola trasmutazione; **Livello** convocatore 4
Funziona come *sorgente evolutiva inferiore*, ma si possono conferire due evoluzioni qualsiasi il cui costo totale non superi i 6 punti evoluzione.

SPINTA IDRAULICA

Scuola invocazione [acqua]; **Livello** druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si fa apparire un rapido getto d'acqua che cade addosso ed inzuppa una creatura o un quadretto. Si può usare questo getto d'acqua per spingere una creatura o un oggetto. Il BMC per questa spinta è pari al proprio livello dell'incantatore più il proprio modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma, quale sia il più alto. Questa spinta non provoca attacchi di opportunità. *Spinta idraulica* estingue il fuoco normale su una creatura, su un oggetto o in un singolo quadretto di 1,5 metri verso cui è indirizzata. I fuochi magici non ne vengono influenzati.

SPIRITO DELL'ARCO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** ranger 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Uno *spirito dell'arco* è una forza informe che si libra attorno all'incantatore, prende le munizioni dalla sua faretra e poi le scaglia. Finché dura lo *spirito dell'arco*, si può impiegare un'azione veloce per ordinare allo *spirito dell'arco* di tirare una freccia o un quadrello al bersaglio a propria scelta, come se usasse la relativa arma a distanza. Lo *spirito dell'arco* usa il bonus di attacco base dell'incantatore più il modificatore di Destrezza dell'incantatore, così come ogni altro bonus ed effetto conferito dai talenti dell'incantatore che influenza gli attacchi a distanza, o i bonus delle munizioni usate. Gli attacchi di uno *spirito dell'arco* non provocano attacchi di opportunità. Lo *spirito dell'arco* deve avere a disposizione delle munizioni e le consuma come se le avesse usate l'incantatore.

Uno *spirito dell'arco* occupa lo spazio dell'incantatore e si muove con lui. Non può essere colpito o danneggiato da attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrare*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* lo possono influenzare. La CA di uno *spirito dell'arco* contro gli attacchi di contatto è 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore.

SPIRITO PROTETTIVO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Uno *spirito protettivo* è una forza informe, invisibile e priva di ragione che si libra attorno all'incantatore, difendendolo dagli attacchi imprevisti. Quando una creatura effettua un attacco di opportunità contro l'incantatore, lo *spirito protettivo* effettua un attacco immediato usando il bonus di attacco base dell'incantatore più il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Se l'attacco riesce, lo spirito non infligge danni, ma fa fallire automaticamente l'attacco di opportunità. Uno *spirito protettivo* può difendere ogni round da un numero di attacchi di opportunità pari al bonus di Destrezza (minimo 1) dell'incantatore.

Uno *spirito protettivo* occupa lo spazio dell'incantatore e si muove con lui. Non può essere colpito o danneggiato con attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* lo possono influenzare. La CA di uno *spirito protettivo* contro attacchi di contatto è 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore.

SPRECARE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (clessidra in miniatura rotta)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area esplosione con raggio di 6 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Tutte le creature nell'area interessata sono costrette a consumare una o più capacità magiche ad utilizzo limitato senza alcun reale effetto. Una capacità magica ad utilizzo limitato è una capacità soprannaturale o magica che una creatura può attivare solo un certo numero di volte durante un determinato periodo (3/giorno, 1/ora, ecc). L'incantesimo non influisce sulle capacità che la creatura può usare a volontà o che sono costanti. Non si applica nemmeno agli oggetti magici o a qualsiasi altra cosa esterna alla creatura. Una creatura nell'area dell'incantesimo deve effettuare un tiro salvezza su Volontà o sprecare un singolo utilizzo di una delle sue capacità. Le capacità con il maggior numero di utilizzi al giorno sono interessate per prime; se più capacità hanno lo stesso numero di utilizzi, si determina a caso quale viene influenzata per prima. Le creature devono continuare ad effettuare tiri salvezza su Volontà, sprecando un utilizzo addizionale di una capacità per ogni tiro salvezza fallito, finché non superano un tiro, a quel punto l'incantesimo non ha più effetto.

STELLA GUIDA

Scuola divinazione; **Livello** chierico 3, fattucchiere 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 minuto

Francesco Palazzari (order #2831428)

Componenti V, S, M (un rocchetto di filo o un laccio)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 giorno/livello (I)
Quando si lancia questo incantesimo, si forma un legame con l'area circostante. Per il resto della durata dell'incantesimo si può sempre, come azione standard, determinare la propria distanza approssimativa da quell'area così come la direzione da prendere per raggiungerla. Non si può determinare la posizione dell'area se si è su un piano diverso. L'area conta come "molto familiare" per incantesimi come *teletrasporto* o simili. Ci si può sintonizzare con un solo luogo alla volta. Se si lancia l'incantesimo in un altro punto si perde la capacità di localizzare l'area originaria.

STELLE VAGABONDE

Scuola illusione (trama) [influenza mentale, luce]; **Livello** bardo 4, fattucchiere 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una spolverata di magnesio)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente e speciale; vedi testo
Durata 1/round per livello
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si crea uno scintillante pulviscolo di luce intensa che si getta verso il bersaglio e gli turbina attorno disegnando una complessa trama. La trama delinea chiaramente il bersaglio ed irradia luce come se fosse una verga del sole, negando al bersaglio ogni occultamento. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, è frastornato per 1 round e deve effettuare un altro tiro salvezza al suo prossimo turno o è nuovamente frastornato per 1 round. Il bersaglio deve continuare ad effettuare tiri salvezza su Volontà ogni round. Se un bersaglio supera il tiro salvezza su Volontà, le *stelle vagabonde* saltano al nemico più vicino entro 9 metri, che ora deve effettuare tiri salvezza su Volontà ogni round o è frastornato. Ogni volta che un bersaglio supera il tiro salvezza su Volontà, le *stelle vagabonde* saltano al successivo nemico più vicino entro 9 metri.

Una creatura può essere interessata dalle *stelle vagabonde* solo una volta; quando un bersaglio ha superato il tiro salvezza contro l'incantesimo, non può più esserne influenzato. Se non ci sono più bersagli entro 9 metri da quello che ha superato il suo tiro salvezza, l'incantesimo termina immediatamente. L'incantesimo interessa solo le creature nemiche; i propri alleati sono immuni.

STRIDIO

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** fattucchiere 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 9 m
Area propagazione del raggio di 9 m centrata su di sé
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si emette uno urlo stridulo, che fa sussultare e abbassare la guardia a chi è nelle vicinanze. I nemici nell'area devono superare un tiro salvezza o provocano immediatamente attacchi di opportunità da parte dei nemici che li minacciano. L'incantatore e i suoi alleati sono immuni al suo *stridio*.

SUPPURAZIONE

Scuola necromanzia; **Livello** fattucchiere 2, inquisitore 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (carne putrefatta)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello o 1 round; vedi testo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
L'energia necrotica permea il bersaglio, bloccando le capacità che guariscono. Il soggetto ottiene resistenza agli incantesimi pari a 12 + il livello dell'incantatore contro gli effetti che ripristinano i punti ferita o conferiscono punti ferita temporanei. Inoltre, le guarigioni ottenute attraverso effetti che ignorano la resistenza agli incantesimi (come guarigione rapida, rigenerazione e altri incantesimi) vengono dimezzate. Se il bersaglio supera un tiro salvezza su Tempra, *suppurazione* dura solo un singolo round.

SUPPURAZIONE DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** fattucchiere 6, inquisitore 6
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *suppurazione*, ma ha effetto su più avversari.

SUSSURRO SACRO

Scuola invocazione [bene]; **Livello** paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 9 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si sussurra una singola parola nel linguaggio primordiale del bene che è un anatema per i servi del male e rafforza la determinazione delle creature buone. Le creature malvagie all'interno dell'esplosione devono superare un tiro salvezza su Tempra o diventano inferme per 1 round/livello. Gli esterni malvagi con il sottotipo male, i draghi di allineamento malvagio e i non morti nell'esplosione subiscono anche 2d8 danni se falliscono il tiro salvezza. Le creature di allineamento buono all'interno dell'esplosione ottengono bonus sacro +2 ai tiri per colpire e per i danni per 1 round.

Francesco Palazzari (order #2831428)

SVANIRE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello (fino a 5 round) (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Funziona come *invisibilità*, tranne che l'effetto dura solo 1 round per livello dell'incantatore (massimo 5 round). Come *invisibilità*, l'incantesimo termina immediatamente se il soggetto attacca una qualsiasi creatura.

TAMBURI TONANTI

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 4,5 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si colpisce il terreno di fronte a sé, riempiendo l'area con il rombo di tamburi martellanti. Le creature nell'area subiscono 1d8 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 5d8) e vengono buttate a terra prone. Un tiro salvezza su Tempra riuscito dimezza il danno ed evita di cadere a terra proni.

TOCCO ASSORBENTE

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no
Il prossimo oggetto che si tocca viene assorbito nel proprio corpo. Se si sta già tenendo un oggetto, si può tentare di assorbirlo; altrimenti, si può toccare un oggetto come azione standard diversa dal lancio dell'incantesimo. Si può assorbire un oggetto non magico e non vivente che non pesi più di 0,5 kg per livello dell'incantatore. Un contenitore ed il suo contenuto contano come singolo oggetto. Gli oggetti posseduti da altre creature ricevono un tiro salvezza su Tempra per evitare l'assorbimento. Si può continuare a tentare di assorbire oggetti finché non si è riusciti ad assorbirne uno.

Un oggetto assorbito si fonde con la propria mano e non può essere preso come bersaglio, ma il peso dell'oggetto conta al fine della capacità di trasporto. Se si interrompe l'incantesimo, l'oggetto appare nella mano che lo ha assorbito, o cade a terra se la mano è piena. Più lanci permettono di assorbire ulteriori oggetti, ma si può inglobare un solo oggetto per mano.

TOCCO CALCIFICANTE

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o più creature toccate (fino a 1/livello)
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il proprio tocco trasforma progressivamente la materia delle creature in pietra. Una volta per round, si può effettuare un attacco di contatto che infligge 1d4 danni a Destrezza e rallenta il bersaglio (come l'incantesimo *lentezza*) per 1 round. Un tiro salvezza riuscito su Tempra nega l'effetto di rallentamento, ma non il danno alla caratteristica. Un bersaglio ridotto a 0 punti Destrezza è pietrificato in modo permanente. *Pietra in carne*, *ristorare* o *spezzare incantamento* possono annullare gli effetti di *tocco calcificante*.

TOCCO DEL MARE

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 1, druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una squama di pesce)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Si fanno crescere delle ragnatele tra le dita delle mani e dei piedi del bersaglio trasformandoli in pinne e conferendogli una velocità di nuotare di 9 metri insieme al consueto bonus +8 alle prove di Nuotare ed alla capacità di prendere 10 anche se distratti o in pericolo. Si può anche usare l'azione correre mentre si nuota, purché si nuoti in linea retta. Questa trasformazione fonde nella nuova forma gli stivali o i guanti che il bersaglio indossa (sebbene gli oggetti magici con un effetto continuo continuino a funzionare). Questo incantesimo non conferisce al bersaglio la capacità di respirare sott'acqua.

TOCCO DI GOFFAGGINE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Con un singolo tocco, si riduce una creatura ad un goffo pagliaccio. Il bersaglio subisce una penalità a Destrezza pari a 1d6 più 1 ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 1d6+5). Que-

Francesco Palazzari (order #2831428)

sta penalità non può abbassare il punteggio di Destrezza del bersaglio a meno di 1.

Inoltre, se il soggetto si muove a più della metà della sua velocità, cade prono. Se il soggetto vola, la sua manovrabilità viene ridotta di un grado (manovrabilità perfetta diventa buona, buona diventa media, e così via).

Un tiro salvezza su Tempra riuscito dimezza la penalità a Destrezza e nega la possibilità di cadere proni o la riduzione di manovrabilità in volo.

TOCCO ELEMENTALE

Scuola invocazione [acido, elettricità, freddo o fuoco]; **Livello** alchimista 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico dell'elemento scelto: acqua, aria, fuoco o terra)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Completando questo incantesimo, l'energia elementale viene infusa nelle proprie mani. Bisogna scegliere un tipo di energia: acido, elettricità, freddo o fuoco. Si ottiene un attacco di contatto in mischia che infligge 1d6 danni di quel tipo di energia, insieme ad un effetto speciale indicato di seguito. Si infligge il danno da energia ed il relativo effetto speciale anche quando si attacca con le proprie mani usando un colpo senz'armi, un singolo artiglio o un singolo attacco di schianto. Questo danno bonus non può mai essere applicato a più armi.

Acido: L'attacco di contatto infligge un danno progressivo da acido ogni round per 1 round ogni 3 livelli dell'incantatore. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra o diventa infermo per la durata dei danni continuativi da acido.

Elettricità: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra o diventa barcollante per 1 round.

Freddo: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra o diventa affaticato. Una creatura già affaticata non subisce questo effetto addizionale.

Fuoco: Le proprie mani si incendiano ed emanano luce come una torcia. Il proprio tocco incendia il bersaglio (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 475).

Gli attacchi successivi infliggono il danno normale, mentre gli effetti addizionali non si cumulano. Questo incantesimo non conferisce particolari protezioni a ciò che si trasporta nelle mani o si indossa su di esse. Quando si lancia questo incantesimo per infliggere danni da acido, elettricità, freddo o fuoco, l'incantesimo è di quel tipo.

TORRENTE IDRAULICO

Scuola invocazione [acqua]; **Livello** druido 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area linea di 18 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si richiama un potente flusso d'acqua che si abbatte su tutte le creature e gli oggetti sul suo percorso finché non colpisce qualcosa che non può spostare. Contro le creature e gli oggetti mobili questo flusso agisce come una spinta. Si possono spingere creature di qualunque taglia, non solo quelle più grandi di una taglia rispetto alla propria. Si effettua una prova di manovra in combattimento e si applica il risultato ad ogni creatura nell'area. Il proprio BMC per questa spinta è pari al proprio livello dell'incantatore più il modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma, quale che sia il più alto. Questa spinta non provoca attacchi di opportunità.

Contro gli oggetti inamovibili questo flusso permette, invece, di effettuare una prova di Forza per distruggere il bersaglio. Quando si tenta di rompere un oggetto, il flusso ha una Forza effettiva pari al proprio livello dell'incantatore più il modificatore del punteggio di caratteristica come sopra. La CD per rompere dipende dall'oggetto che si sta colpendo: a pag. 183 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* sono indicati diversi esempi di CD per rompere gli oggetti.

Torrente idraulico spegne i fuochi normali che incontra sul suo percorso. I fuochi magici non vengono influenzati.

TRACCIA OLFATTIVA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una formica regina)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

L'incantatore o una creatura consenziente toccata lasciano una scia di odore che solo le creature indicate al momento del lancio possono individuare. Per queste creature è veramente facile seguire questa traccia. Esse ottengono bonus di competenza +20 alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire le tracce della creatura che le ha lasciate. Le creature indicate che possiedono la capacità speciale fiuto ottengono un ulteriore bonus di competenza +10 alle prove di Saggezza o Sopravvivenza per seguire la traccia.

Inoltre, si possono lasciare messaggi olfattivi lungo il percorso. Ogni parola o emozione nel messaggio richiede l'uso di un'azione di movimento nello stesso punto. Le creature indicate che cercano di capire questo messaggio devono effettuare un'altra prova di Sopravvivenza con CD 20, con penalità –1 per ogni parola o emozione nel messaggio per comprenderlo. Le creature non possono ottenere benefici da questo odore se non possono usare, o non possiedono, l'olfatto. Le creature possono usare questo incantesimo per riattraversare a ritroso

Francesco Palazzari (order #2831428)

Veleni trasmutati

I seguenti veleni vengono creati con l'incantesimo *trasmutare pozione in veleno*. Il potere del veleno dipende dal livello dell'incantesimo contenuto nella pozione trasmutata.

VELENO DA POZIONE DI LIVELLO 0
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 10
Frequenza 1/round per 2 round
Effetto 1 danno a Des; **Cura** 1 TS

VELENO DA POZIONE DI 1° LIVELLO
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 11
Frequenza 1/round per 4 round
Effetto 1d2 danni a Des; **Cura** 1 TS

VELENO DA POZIONE DI 2° LIVELLO
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 13
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d4 danni a For; **Cura** 1 TS

VELENO DA POZIONE DI 3° LIVELLO
Tipo veleno, ferimento; TS Tempra CD 14
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d4 danni a Cos; Cura 2 TS consecutivi

un sotterraneo, un labirinto o aree simili anche se la creatura lasciando la traccia è passata più volte su uno stesso punto.

TRACCIA RESIDUA
Scuola divinazione; **Livello** ranger 1
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (un pezzo di stucco)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 impronta toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Toccando un'impronta, si riceve una chiara immagine mentale della persona o creatura che l'ha lasciata. L'immagine ha l'esatto aspetto della creatura nel momento in cui ha lasciato l'impronta, inclusi ogni caratteristica espressiva, attrezzatura o equipaggiamento o qualsiasi altra creatura stesse trasportando in quel momento. Per esempio, l'impronta di un cavallo rivelerebbe sia il cavallo che la creatura che lo montava nel momento in cui ha lasciato l'impronta.

TRANQUILLITÀ EUFORICA
Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 6, chierico 8, druido 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un papavero)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno e Volontà parziale (vedi sotto); **Resistenza agli incantesimi** sì
Una creatura sotto l'effetto di questo ammaliamento entra in uno stato di euforia. Il bersaglio considera tutte le creature come cari amici e detesta la violenza, ma può ribellarsi per difendersi da violenze. Fino al termine della durata dell'incantesimo, la velocità della creatura è dimezzata e non può effettuare attacchi o lanciare incantesimi. Se la creatura viene attaccata, ottiene un tiro salvezza su Volontà. Se supera il tiro salvezza, la creatura può agire normalmente per 1 round. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura, come sua azione successiva, si allontana dall'attaccante a metà della sua velocità.

Inoltre, se si interagisce o si interroga la creatura mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo, la si considera come se avesse atteggiamento Premuroso (vedi l'abilità Diplomazia, *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 98), ma i consigli o le risposte potrebbero essere incoerenti oppure un fiume di parole a causa della sua euforia.

TRASFERIMENTO DIVINO
Scuola necromanzia; **Livello** paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Con un singolo tocco, si trasferisce un po' della propria essenza vitale al soggetto, trasferendogli i propri punti ferita e la propria determinazione. Quando si tocca il soggetto, gli si può trasferire fino ad un numero di punti ferita pari al proprio punteggio di Costituzione. Questi punti ferita guariscono il soggetto, ma non possono aumentare i suoi punti ferita oltre il punteggio massimo normale. Inoltre, il soggetto ottiene RD/male pari al bonus di Carisma dell'incantatore (se presente) per la durata dell'incantesimo.

TRASFORMAZIONE CURATIVA
Scuola evocazione (guarigione); **Livello** alchimista 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di ferro meteoritico del valore di 100 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello o finché non viene attivato, poi 1 round/livello
Trasformazione curativa conferisce la capacità di riprendersi da ferite mortali con rinnovata vitalità e volontà di combattere, ma ad un prezzo. Una volta lanciato, *trasformazione curativa* rimane sopito fino ad 1 ora per livello finché non si viene ridotti ad un quarto dei propri punti ferita o meno. Una volta attivato, si ottengono immediatamente bonus di potenziamento

Francesco Palazzari (order #2881428)

+4 a Costituzione e Forza, RD 5/— e i benefici di un incantesimo *velocità*. Inoltre, ci si cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). *Trasformazione curativa* può anche salvare dalla morte curando i danni di una ferita altrimenti mortale, sebbene non eviti la morte da danno massiccio o da cause diverse dalla perdita di punti ferita. Le proprie facoltà mentali, però, vengono indebolite da questa trasformazione magica, causando 1d4 danni ad Intelligenza e Saggezza.

I vantaggi della trasformazione durano per 1 round per livello dell'incantatore dopo che l'incantesimo si è attivato. Una volta terminato, l'incantesimo richiede un alto prezzo, lasciando l'incantatore esausto e infliggendogli 1d4 danni a Costituzione. Utilizzare più di una volta *trasformazione curativa* in un giorno è particolarmente rischioso. Il termine di una seconda *trasformazione curativa* nel corso di 24 ore infligge 1d4 danni addizionali a Costituzione e causa la morte da arresto cardiaco a meno che non si supera un tiro salvezza su Tempra con CD 15, effettuato dopo che il danno a Costituzione è stato applicato.

Se l'incantesimo termina o viene dissolto prima che la trasformazione sia stata attivata, non ci sono effetti negativi.

TRASMUTARE POZIONE IN VELENO

Scuola trasmutazione; **Livello** alchimista 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round poi 1 minuto/livello; vedi testo
Questo estratto fa assumere un pallore malaticcio all'incantatore per 1 round. Durante questo periodo, se si consuma una pozione, essa non ha effetto. La propria bocca, invece, si riempie di un orribile veleno che può essere sputato su un'arma come azione gratuita. Se non lo si sputa entro 1 round, avvelena l'incantatore. L'effetto del veleno dipende dal livello dell'incantesimo contenuto nella pozione consumata (vedi riquadro a pag. 268). Se il veleno non viene utilizzato entro 1 minuto per livello dell'incantatore diventa inerte. Si può creare una sola dose di veleno in questo modo per ogni lancio di questo incantesimo.

TRIPLICE ASPETTO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 5, fattucchiere 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S, F (una mezza luna d'argento del valore di 5 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 24 ore (I)
Triplice aspetto permette di spostare il proprio aspetto tra la propria età naturale e tre categorie ideali di età: giovane adulto (ragazzo/ragazza), maturo (padre/madre) o anziano (vecchio/vecchia). In ogni caso, l'aspetto è il proprio dell'età adeguata, e non quello di un nuovo individuo.

Si può cambiare tra questi tre aspetti o la propria età reale come azione standard. Come giovane adulto, si ottiene bonus di potenziamento +2 a Destrezza e Costituzione, ma si subisce penalità –2 a Saggezza. Nell'aspetto maturo, si ottiene bonus di potenziamento +2 a Saggezza ed Intelligenza, ma si subisce penalità –2 a Destrezza. Con l'aspetto anziano, si ottiene bonus di potenziamento +4 a Saggezza ed Intelligenza, ma si subisce penalità –2 a Forza e Destrezza. In quanto bonus di potenziamento, si sommano con altri bonus o penalità che possono derivare dalla propria età reale (che sono senza tipo); i bonus conferiti da questo incantesimo rappresentano la propria forma ideale in questo tre aspetti e non semplicemente il duplicato dei propri punteggi di caratteristica in una di queste particolari età.

Visione del vero rivela l'aspetto naturale mascherato da quello nuovo, riconoscendo che entrambi appartengono alla stessa persona. Gli individui che studiano da vicino l'incantatore e hanno interagito con lui in un'altra età apparente, notano una somiglianza (come se appartenessero alla stessa famiglia) con una prova riuscita di Percezione con CD 20. *Triplice aspetto* non altera i vestiti o l'equipaggiamento, e non cura deformità o ferite non legate all'età.

TSUNAMI

Scuola evocazione (creazione) [acqua]; **Livello** druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto onda profonda 3 m, larga 3 m/livello e alta 60 cm/livello
Durata 5 round
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea una gigantesca onda d'acqua che poi si muove in linea retta attraverso l'acqua o la terra: si sceglie la direzione dell'onda (che deve essere perpendicolare alla sua ampiezza), ma una volta messa in moto, l'onda non può cambiare il suo percorso. Sulla superficie d'acqua libera, l'onda viaggia alla velocità di 18 metri per round; sulla terra o sott'acqua, l'onda viaggia alla velocità di 9 metri per round.

Le creature colpite da uno *tsunami* subiscono 8d6 danni contundenti (un tiro salvezza su Tempra dimezza questo danno). Inoltre, lo *tsunami* effettua una speciale prova di BMC pari al livello dell'incantatore + il modificatore della sua caratteristica rilevante da incantatore (quale sia il più alto) +8 (per la taglia dell'onda). Se questa prova di BMC supera la DMC di una creatura, la creatura viene buttata a terra prona e trasportata dall'onda. Una creatura trasportata da uno *tsunami* può tentare di sfuggire all'onda al suo turno come azione standard effettuando una prova di BMC o di Nuotare contrapposta alla prova di BMC dell'onda; se una creatura non riesce a fuggire, subisce altri 6d6 danni contundenti (Tempra dimezza) e continua ad essere trasportata dall'onda.

Gli oggetti colpiti da uno *tsunami* vengono spazzati via se

Francesco Palazzari (order #2831428)

sono Enormi o inferiori e trasportati dall'onda e depositati in un mucchio al termine del percorso dell'onda. Gli oggetti Mastodontici o più grandi, così come le strutture o gli oggetti saldamente ancorati al terreno, subiscono 8d6 danni contundenti quando lo *tsunami* passa nel loro spazio; se ciò è sufficiente a distruggere l'oggetto o la struttura, i resti vengono trasportati dall'onda. La durezza non riduce questo danno, né viene dimezzato come di solito capita per gli oggetti. *Libertà di movimento* evita che una creatura venga trasportata da uno *tsunami*, ma non evita il danno causato dall'essere colpiti. Una solida barriera più alta dello *tsunami* che non viene distrutta dall'onda, ferma quella porzione di onda, lasciando un vuoto nell'onda mentre il resto prosegue.

TUTTO È CIBO

Scuola trasmutazione; **Livello** ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di sale e pepe)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato del non superiore a 0,5 kg/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì

Si può trasformare un oggetto, che non pesi più di 0,5 kg per livello dell'incantatore, in una sostanza commestibile che tutte le creature viventi possono masticare, ingoiare e digerire senza pericolo. *Tutto è cibo* è sempre insipido e ha una consistenza soffice quando lo si mastica, indipendentemente dalla sua natura originaria. Mezzo chilo di *tutto è cibo* fornisce ad una creatura di taglia Media sostentamento sufficiente per un intero giorno.

Gli oggetti di natura simile vicini tra loro, come un mucchio di rocce, contano come singolo oggetto allo scopo di questo incantesimo. Non si può usare questo incantesimo per trasformare oggetti con proprietà magiche o altre qualità eccezionali. La durezza di un oggetto è considerata o per mangiarlo, ma mantiene la sua normale durezza per tutte le altre situazioni, e non diventa maggiormente vulnerabile agli attacchi di spezzare, ai tentativi di romperlo o a qualsiasi altra azione tipicamente diretta contro gli oggetti. Gli oggetti come i carboni ardenti o una torcia accesa continuano a produrre energia anche dopo la trasformazione in *tutto è cibo* e se una creatura tenta di mangiare un simile oggetto, ne subisce i relativi danni.

ULULATO DEL CACCIATORE

Scuola necromanzia [influenza mentale, paura]; **Livello** ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 6 m
Area esplosione del raggio di 6 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Con un singolo urlo primordiale, si incute paura negli avversari. Fino al termine della durata dell'incantesimo, si considerano quelli che ha influenzati come se fossero i propri nemici prescelti, ottenendo bonus +2 ai tiri per colpire e per i danni con le armi, e bonus +2 alle prove di Conoscenze, Intuizione, Percezione, Raggirare e Sopravvivenza contro di essi. Se una creatura influenzata è già un nemico prescelto, rimane invece scossa. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

USCITA DI SCENA

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (frammenti di un violino frantumato)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio se stessi più 1 creatura consenziente ogni 2 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Ci si toglie rapidamente dai guai insieme ai propri alleati, oppure ci si trasferisce istantaneamente in un altro posto per ottenere una posizione strategicamente migliore. Si possono spostare gli alleati entro il raggio di azione in qualsiasi altro spazio a scelta nel raggio di azione. Questi spazi non devono essere necessariamente nella linea di visuale o nella linea di effetto dalla posizione originale, ma devono essere spazi liberi su superfici in grado di sostenere le creature teletrasportate. Tranne che per quando indicato sopra, questo incantesimo funziona come *porta dimensionale*.

VELO DI ENERGIA POSITIVA

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale o 1,5 m; vedi testo
Bersaglio se stessi o tutte le creature nel raggio di 1,5 m; vedi testo
Durata 10 minuti/livello (I)

Ci si riveste di un *velo di energia positiva* così da essere più difficilmente attaccabili dalle creature non morte. Sotto l'effetto di questo incantesimo, si ottiene bonus sacro +2 alla CA e ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano solo contro attacchi o effetti di creature non morte. Si può interrompere questo incantesimo, come azione veloce al proprio turno, prima del termine della sua normale durata per infliggere una quantità di danni da energia positiva pari al proprio livello a tutte le creature non morte nel raggio di 1,5 metri da sé.

VENDETTA FANTASMA

Scuola illusione (allucinazione) [influenza mentale, paura]; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S

Francesco Palazzari (order #2881428)



Raggio di azione contatto e illimitato; vedi testo
Bersaglio 1 cadavere toccato
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dubita poi Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Quando si lancia questo inquietante incantesimo su una creatura uccisa di recente, dal suo cadavere si leva una spaventosa immagine spettrale, che grida vendetta prima di svanire in un'esplosione di luce innaturale. Questo fantasma poi dà infallibilmente la caccia alla creatura che lo ha ucciso, fintanto che essa rimane sul suo stesso piano, e cerca di ucciderla.

Solo l'assassino del cadavere può vedere l'immagine spettrale creata da questo incantesimo. L'incantatore e chiunque altro abbia assistito al lancio dell'incantesimo o ai suoi effetti finali vede solo una figura vaga. Il bersaglio, per prima cosa, ottiene un tiro salvezza su Volontà per dubitare dell'illusione. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra o subisce 10 danni per livello dell'incantatore dall'immagine spettrale. Anche se supera il tiro salvezza su Tempra, il bersaglio subisce 5d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore. L'incantatore sa subito se l'incantesimo ha ucciso o meno il bersaglio, ma non ottiene altre informazioni, nemmeno sull'identità del bersaglio.

La creatura che ha fornito il cadavere non deve essere morta da più di 1 giorno per livello dell'incantatore dal lancio di questo incantesimo. Se la creatura che ha fornito il cadavere non è stata realmente uccisa da qualcun altro, o se l'assassino è morto o non è più sullo stesso piano, l'incantesimo fallisce. *Vendetta fantasma* non esprime giudizi morali: prende di mira i vincitori di un combattimento leale così come gli assassini. Un determinato corpo può essere bersaglio dell'incantesimo *vendetta fantasma* solo una volta.

VENTI DI VENDETTA

Scuola invocazione [aria]; **Livello** chierico 9, druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Ci si riveste di un tormentato sudario di venti soprannaturali della forza di un tornado. Questi venti conferiscono una velocità di volare di 18 m con manovrabilità perfetta. Né l'armatu-

Francesco Palazzari (order #2831428)

ra né il carico influiscono su questa velocità di volare. I venti proteggono dagli effetti di altri venti e formano un guscio di aria respirabile attorno a sé, permettendo di volare e respirare sott'acqua o nello spazio esterno. Le armi a distanza (inclusi i massi scagliati dai giganti, i proiettili delle armi da assedio e altre armi a distanza massicce) che attraversano i venti vengono deviate e mancano automaticamente l'incantatore. I gas e la maggior parte delle armi a soffio gassose non possono attraversare i venti.

Inoltre, quando una creatura colpisce l'incantatore con un'arma da mischia, si possono modellare i venti in modo che possano sferzarla come azione immediata. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Tempra o subisce 5d8 danni contundenti e viene buttata a terra prona (se a terra). Se falliscono il tiro salvezza, le creature Enormi volanti vengono fermate e quelle di taglia Grande o inferiore vengono portate via invece di essere buttate a terra (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 469 per maggiori informazioni). Se il tiro salvezza viene superato, il danno è dimezzato e la creatura non viene buttata a terra (o fermata o portata via).

VERA FORMA

Scuola abiurazione; **Livello** druido 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio fino ad 1 creatura ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Vera forma rimuove tutti gli effetti di metamorfosi da una creatura, ridandole la sua vera forma, anche contro la sua volontà. Contro le creature interessate da effetti magici di metamorfosi (come *metamorfosi funesta* o *forma di gigante*), si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) contro CD 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto. Il successo significa che l'effetto di metamorfosi termina immediatamente.

Una creatura con la capacità soprannaturale di mutare forma (come un licantropo) deve effettuare un tiro salvezza su Volontà o cambiare immediatamente forma. Se fallisce questo primo tiro salvezza, la creatura può tentare un altro tiro salvezza su Volontà per sopraffare l'incantesimo come azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità. Se questo tiro salvezza riesce, l'incantesimo termina e la creatura è in grado di mutare ancora forma. Se il secondo tiro salvezza fallisce, la creatura rimane bloccata nella sua vera forma per la durata dell'incantesimo, impedendo che ulteriori effetti di metamorfosi mutino la sua forma.

VIOLARE ARMATURA

Scuola abiurazione [male]; **Livello** antipaladino 3, inquisitore 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 armatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)
Funziona come *santificare armatura*, tranne che si ottiene RD 5/bene quando si utilizza la capacità giudizio o punizione.

VOLARE DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una piuma d'ala)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Funziona come *volare* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 398), tranne che ha effetto su più creature e dura più a lungo.

VOMITARE SCIAME

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** alchimista 2, fattucchiere 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Effetto 1 sciame di ragni
Durata 1 round/livello
Si vomita uno sciame di ragni (*Pathfinder GdR Bestiario*, 235) che attacca tutte le altre creature nell'area. Lo sciame inizia adiacente all'incantatore, ma se nella sua area non ci sono creature viventi, si muove lungo una direzione a scelta dell'incantatore alla sua velocità normale. Si può spostare lo sciame o cambiare la sua direzione spendendo un'azione standard concentrandosi sullo sciame, altrimenti continua a muoversi nella stessa direzione. Se il proprio livello dell'incantatore è almeno 7°, si può, invece, vomitare uno sciame di vespe (*Pathfinder GdR Bestiario*, 280). Infine, se il proprio livello dell'incantatore è almeno 13°, si può vomitare uno sciame di formiche legionarie (*Pathfinder GdR Bestiario*, 134).

VORTICE

Scuola invocazione [acqua]; **Livello** druido 7, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un mestolo)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto un gorgo profondo 15 m, ampio 9 m al vertice e 1,5 m alla base
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Francesco Palazzari (order #2831428)

Si crea un potente ed immobile gorgo in qualsiasi massa di liquido sufficientemente ampia da contenere l'effetto dell'incantesimo. Le creature Grandi o inferiori che entrano in contatto con l'effetto dell'incantesimo devono superare un tiro salvezza su Riflessi o subiscono 3d6 danni contundenti. Una creatura di taglia Media o inferiore che fallisce il suo primo tiro salvezza deve superarne un secondo o viene trascinata nel gorgo e rimanere sospesa nelle sue potenti correnti, subendo ogni round al suo turno 1d8 danni senza alcun tiro salvezza.

Si può comandare al gorgo di espellere le creature contenute in qualsiasi momento si desideri. Una imbarcazione lunga quanto l'ampiezza del gorgo o più corta che passi attraverso di esso subisce 6d6 danni e rimane bloccata nella corrente. Se il capitano dell'imbarcazione supera una prova di Professione (marinaio) con CD 25 (o se l'imbarcazione è più lunga dell'ampiezza del *vortice*), l'imbarcazione subisce solo metà danni e non rimane bloccata nel *vortice*.

VOTO DI PACE

Scuola abiurazione; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Implorando l'aiuto dalla propria divinità, si fa un *voto di pace* temporaneo, conferendo a se stessi difese eccellenti, ma ciò significa che per tutta la durata del voto non si può attaccare. Finché si è soggetti a questo incantesimo, si ottiene bonus sacro +5 alla CA ed ai tiri salvezza e RD 10/male. Se si effettua un attacco diretto o indiretto o qualsiasi manifestazione di ostilità verso qualunque creatura, l'incantesimo termina immediatamente.

VOTO SACRIFICALE

Scuola abiurazione; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Si crea un potente legame tra sé ed una singola creatura. Fino alla fine della durata dell'incantesimo, ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco o fallisce un tiro salvezza, è possibile assumere su di sé il danno completo di quell'attacco e ogni altro effetto subito dalla creatura. Se si sceglie di non subire i danni e gli effetti, si subiscono allora danni pari al proprio punteggio di Costituzione come contraccolpo. Tutte le resistenze o le immunità possedute si applicano normalmente, ma non si possono ridurre o negare in altro modo i danni e gli effetti del trasferimento o del contraccolpo. Se a causa del movimento viene a mancare la linea di visuale tra sé ed il bersaglio, l'incantesimo termina.

VUOTO DI MEMORIA

Scuola ammaliamento [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si fa dimenticare al bersaglio ciò che è successo dal momento del lancio dell'incantesimo indietro fino all'inizio del suo ultimo turno. Ciò può permettere di ritirare una prova di Diplomazia, di Intimidire o una prova contrapposta di abilità, ma solo nei confronti del bersaglio e non verso altre creature che potevano essere presenti.



Francesco Palazzari (order #2831428)



6 Classi di Prestigio

Francesco Palazzari (order #2831428)



Una volta atterrata la creatura gridò, scavando profondi solchi con gli artigli nella pietra delle merlature. Il suo alito fetido soffiò all'indietro i capelli di Seoni ed il sibilo della sua frusta chiodata risuonò forte e chiaro contro il crepitio delle fiamme.

"Deve essere sconfitto!" gridò Seelah, sollevando la sua spada. "Che venga rispedito nel suo mondo di fiamme infernali, prima che la sua corruzione possa far presa su questo mondo!"

Seoni fissò intensamente gli occhi piccoli e lucenti del diavolo, vedendo nel loro giallastro bagliore un chiaro riflesso delle atrocità di quella sera. Fece una smorfia e sollevò il suo bastone.

"Sai che ti dico?" fece lei. "A me basta ucciderlo…"

Francesco Palazzari (order #2831428)

Classi di Prestigio

Le classi di prestigio rappresentano specializzazioni cui la maggior parte degli avventurieri non ha accesso, il risultato finale di un continuo esercizio in uno specifico campo o disciplina. Le otto classi di prestigio qui presenti si aggiungono a quelle descritte nel Capitolo 11 del *Manuale di Gioco*. Insieme al vostro GM, assicuratevi sempre di verificare se una specifica classe di prestigio è consentita prima di iniziare a lavorarci su.

Araldo condottiero: Un veterano le cui magistrali strategie e doti di comando ispirano gli alleati verso gesta più eroiche.

Custode della natura: Un esperto delle terre selvagge legato spiritualmente ad un temibile compagno animale.

Difensore indomito: Un maestro nel difendere il territorio e nel mantenere il fronte ad ogni costo.

Maestro spia: Un esperto di spionaggio specializzato nei travestimenti e nel colpire rapidamente dalle ombre.

Mastro chimico: Un alchimista i cui mutageni danno vita ad una personalità alternativa e brutale.

Profeta furioso: Un campione indomito e brutale che abbraccia poteri ultraterreni per perfezionare l'arte del combattimento.

Vendicatore divino: Un guerriero devoto che diffonde la religione a fil di spada.

Viandante dell'orizzonte: Un esploratore e girovago a suo agio persino negli ambienti più insoliti.

Definizioni dei termini

Ecco le definizioni di alcuni termini usati in questa sezione.

Classe base: Una delle undici classi base descritte in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Livello dell'incantatore: In genere, pari al numero dei livelli di classe (vedi sotto) di una classe di incantatore. Alcune classi di prestigio aggiungono livelli di incantatore ad una classe già esistente.

Livello del personaggio: La somma dei livelli di classe di un personaggio.

Livello di classe: Il livello di un personaggio in una classe specifica.

Araldo Condottiero

In ogni esercito ci sono dei condottieri più abili del comune mercenario senza scrupoli, del veterano di guerra, o dell'addestratore attempato, non tanto per la loro abilità nelle armi quanto per la capacità di ispirare e guidare gli altri. Gli araldi condottieri sono proprio questo tipo di comandanti: guerrieri esperti senz'altro, ma che hanno affinato all'estremo l'arte del comando e si affidano ad essa ed alla propria spada per perseguire la vittoria. Gli araldi condottieri ridestano il potenziale di coraggio, abilità, audacia e perseveranza che coloro che li servono non sapevano di avere, e gli alleati giungono spesso alla vittoria seguendo il glorioso (anche se spesso lacero) stendardo dell'araldo condottiero.

Dado Vita: d10

Requisiti

Per aspirare ad essere un araldo condottiero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Speciale: Sfida impegnativa e ispirare coraggio come privilegi di classe.

Abilità: Diplomazia 5 gradi, Intimidire 5 gradi, Intrattenere (oratoria) 5 gradi, Professione (soldato) 2 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'araldo condottiero sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (ingegneria) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'araldo condottiero.

Tabella 6-1: Araldo Condottiero

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+1	+0	+1	1° comando ispiratore (+1), autorità migliorata, voce dell'autorità
2°	+2	+1	+1	+1	Marcia agevolata
3°	+3	+2	+1	+2	2° comando ispiratore
4°	+4	+2	+1	+2	Comando ispiratore (+2), ispirare grandezza
5°	+5	+3	+2	+3	3° comando ispiratore, stendardo
6°	+6	+3	+2	+3	Talento di squadra
7°	+7	+4	+2	+4	4° comando ispiratore (+3), sfida impegnativa
8°	+8	+4	+3	+4	Comandi persistenti
9°	+9	+5	+3	+5	5° comando ispiratore, ispirare salvezza
10°	+10	+5	+3	+5	Comandi articolati, comando ispiratore (+4)

Francesco Palazzari (order #2831428)

Competenza nelle armi e nelle armature: Un araldo condottiero non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Comando ispiratore (Str): Un araldo condottiero utilizza il suo fine acume strategico e il suo risoluto giudizio per guidare gli altri alla vittoria, nonchè la sua maestria nel comando per supportare se stesso e i suoi alleati in battaglia.

Tutti gli araldi condottieri possono utilizzare comando ispiratore per ispirare coraggio (come la capacità di esibizione bardica); i livelli di bardo e araldo condottiero si sommano per determinare i bonus derivanti da ispirare coraggio.

Al 1° livello, ed ogni due livelli successivi, l'araldo condottiero sceglie un comando da apprendere. A meno che non sia diversamente specificato, tali capacità conferiscono un bonus di competenza pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero a lui e a tutti gli alleati entro 18 metri che siano in grado di vederlo o sentirlo. I comandi contrassegnati da un asterisco hanno lo stesso raggio d'azione ma hanno effetto solo su un certo numero di alleati (che può comprendere l'araldo condottiero).

Impartire un comando ispiratore è un'azione di movimento. Al 5° livello diviene un'azione veloce ed al 10° livello un'azione immediata. Mantenere un comando ispiratore è un'azione gratuita che non può essere interrotta, ma i suoi effetti terminano immediatamente se l'araldo condottiero viene ucciso o è altrimenti impossibilitato ad agire (qualora fosse frastornato, indifeso o stordito). L'araldo condottiero non può avere più di un comando attivo alla volta. Può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari a 4 + il proprio modificatore di Carisma, più 2 round aggiuntivi per livello dopo il 1°. Per impartire un comando ispiratore è possibile utilizzare i round di esibizione bardica, ma non fare il contrario. I comandi ispiratori rappresentano effetti di influenza mentale dipendenti dal linguaggio. L'araldo condottiero non può mantenere un comando ispiratore ed un'esibizione bardica allo stesso tempo (ciò non ostacola capacità quali comandi persistenti o il talento Esibizione Durevole, che tengono attivi un comando ispiratore o un'esibizione bardica anche quando l'araldo condottiero cessa di mantenerle).

Adunare: Gli alleati influenzati da effetti di paura possono effettuare un nuovo tiro salvezza contro ogni effetto di paura attivo su di essi; questo nuovo tiro salvezza ha un bonus pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero.

Ispirare resistenza: Gli alleati ottengono RD/— pari al bonus di comando dell'araldo condottiero.

Lavoro di squadra: Gli alleati aggiungono il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero alle prove di abilità o ai tiri per colpire effettuati quando utilizzano l'azione aiutare un altro, e in caso di successo l'alleato aiutato incrementa il bonus di aiutare un altro di un valore pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero.

*Magia da battaglia**: Un alleato ottiene un bonus alle prove di livello dell'incantatore e di concentrazione pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero.

Manovra a tenaglia: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ai tiri per colpire e per i danni quando attaccano ai fianchi e come bonus di schivare alla CA contro attacchi di opportunità causati dal movimento (compreso rialzarsi in piedi da prono).

Mantenere la calma: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ai tiri salvezza su Volontà e alle prove di concentrazione.

*Nessuno cadrà**: Un numero di alleati pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero guarisce 1d6 danni. Gli alleati bersaglio che sono avvelenati possono effettuare un nuovo tiro salvezza contro veleno con un bonus pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero; un fallimento non comporta effetti aggiuntivi, ma un tiro salvezza riuscito



Francesco Palazzari (order #2831428)

consente di neutralizzare il veleno. Questa guarigione non si considera energia positiva e può guarire le creature non morte.

*Scuotere**: Un alleato affetto da una condizione progressiva può effettuare un nuovo tiro salvezza per negarne gli effetti con un bonus pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero. Questa capacità è inefficace contro gli effetti istantanei, gli effetti che richiedono più tiri salvezza per evitare penalità aggiuntive (come quelli di malattie e veleni) o gli effetti che non permettono tiro salvezza.

*Sparpagliarsi**: Un numero di alleati pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ottiene i benefici del talento Posizione Velata.

Suonare la carica: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ai tiri per colpire e per i danni. Gli alleati in carica incrementano la propria velocità di 1,5 metri moltiplicato per il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero.

Suonare la ritirata: Gli alleati ottengono i benefici del talento Andatura Fulminea. L'araldo condottiero deve avere il comando sparpagliarsi per poter scegliere questa capacità.

Sveglia: Gli alleati influenzati da effetti di esaurimento, affaticamento o sonno, possono effettuare un nuovo tiro salvezza contro ognuno di questi effetti; il nuovo tiro salvezza ha un bonus pari al bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero. Gli alleati che stanno dormendo normalmente si svegliano automaticamente quando viene utilizzata questa capacità.

Tattica ispirata: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ai tiri per confermare i colpi critici, alle prove di manovre in combattimento e come bonus di schivare alla CA contro qualsiasi attacco di opportunità causato da manovre in combattimento.

Tenere duro: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero alla DMC e ai tiri salvezza su Tempra.

Trincerarsi: Gli alleati applicano il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero ai tiri salvezza su Riflessi e alle prove di Acrobazia.

Autorità migliorata (Str): Un araldo condottiero con il talento Autorità aggiunge il proprio bonus di comando ispiratore al punteggio di autorità.

Voce dell'autorità (Str): Un araldo condottiero è esperto nell'impartire comandi sopra il frastuono del campo di battaglia e nel dare indicazioni agli alleati quando la comunicazione orale viene ostacolata. Ottiene bonus +2 alle prove di Diplomazia e Intimidire effettuate verso le creature con cui condivide un linguaggio. Inoltre, i suoi alleati ottengono un bonus pari al livello di classe dell'araldo condottiero alle prove di Percezione o Intuizione effettuate per ascoltarne i comandi o interpretarne i messaggi segreti veicolati attraverso Raggirare. I livelli dell'araldo condottiero si sommano a quelli del cavaliere ai fini della capacità tattico di quest'ultimo.

Marcia agevolata (Str): Al 2° livello, gli alleati entro 18 metri dall'araldo condottiero possono accelerare o forzare la marcia durante il viaggio via terra senza subire danni non letali per un numero di ore al giorno pari ad 1 moltiplicato per il bonus di comando ispiratore dell'araldo condottiero.

Ispirare grandezza (Str): Al 4° livello, un araldo condottiero può utilizzare la sua capacità comando ispiratore per ispirare grandezza (come la capacità di esibizione bardica di 9° livello). Questa capacità influenza una creatura al 4° livello, due al 7° e tre al 10°.

Stendardo (Str): Al 5° livello, un araldo condottiero può sventolare uno stendardo che ispiri i suoi alleati. Questa capacità è identica alla capacità stendardo del cavaliere, ed i livelli di quest'ultimo si sommano a quelli dell'araldo condottiero per determinare i bonus derivanti dallo stendardo.

Talento di squadra: Al 6° livello, un araldo condottiero ottiene un talento di squadra come talento bonus. Deve soddisfare i prerequisiti per questo talento. Può utilizzare la sua capacità tattico da cavaliere come azione di movimento per conferire questo talento agli alleati (se ha la capacità tattico superiore del cavaliere, conferire il talento agli alleati è un'azione veloce).

Sfida impegnativa (Str): La capacità è identica alla capacità di 12° livello del cavaliere sfida impegnativa.

Comandi persistenti (Str): All'8° livello, un araldo condottiero può far sì che i suoi comandi ispiratori continuino ad avere effetto anche se egli è incapacitato o impossibilitato a mantenerli. Se si vuole, gli effetti dei comandi ispiratori dell'araldo condottiero persistono per un numero di round pari al suo bonus di Carisma (che non contano nel numero di round del limite giornaliero). Questo non vale se l'araldo condottiero cessa di mantenere un comando ispiratore intenzionalmente, ma solo se egli è frastornato, bloccato, stordito, ucciso e così via, e se impossibilitato a mantenerlo. Se un araldo condottiero recupera da incapacità mentre un comando ispiratore è attivo, può continuare a mantenerlo come azione gratuita.

Ispirare salvezza (Str): Al 9° livello, un araldo condottiero può utilizzare comando ispiratore per conferire a se stesso e ai suoi alleati entro 9 metri i benefici del talento Duro a Morire. Le creature coscienti influenzate ottengono anche i benefici di ispirare coraggio quando sono morenti.

Comandi articolati (Str): Al 10° livello, un araldo condottiero può avere più di una capacità di comando attiva alla volta. Ognuna deve essere iniziata separatamente e richiede un costo di mantenimento diverso. Ciò consente all'araldo condottiero di avere più comandi a bersaglio singolo (come magia da battaglia) attivi contemporaneamente. Gli effetti di più istanze dello stesso comando non si sommano, anche se i bonus conferiti da tale capacità normalmente si sommerebbero (ad esempio, se l'araldo condottiero mantiene due comandi manovra a tenaglia, i suoi alleati non ottengono due volte il bonus, anche se normalmente i bonus di schivare si sommano).

L'araldo condottiero può anche mantenere un'esibizione bardica in aggiunta ai suoi comandi ispiratori, anche se ognuna deve essere iniziata separatamente e richiede il suo costo di mantenimento specifico.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Custode della Natura

I custodi della natura sono guardiani dei luoghi selvaggi del mondo, cacciatori ed esploratori per antonomasia, particolarmente esperti nel trattare con gli abitanti non umani delle terre selvagge. I custodi della natura stringono amicizia con una creatura delle terre selvagge e la addestrano come compagno, ed alcuni, proprio per questo, li definiscono "signori degli animali", ma essi sono ben più che addestratori di esseri selvatici. Sono esperti nell'affrontare la brutale furia della natura e nel cavarsela utilizzando qualsiasi strumento o arma riescano a trovare, ma vanno oltre l'essere audaci esperti di sopravvivenza divenendo astuti strateghi dalle menti acute ed analitiche, capaci di adattarsi e far fronte a qualsiasi situazione e di sfruttare al meglio i vantaggi derivanti da qualsiasi territorio o ambiente.

I custodi della natura sono di solito druidi o ranger/druidi, anche se eventuali ranger/chierici con il dominio Animale o persino ranger di alto livello monoclasse o ranger multiclasse si adattano a questa classe.

Ruolo: Il custode della natura è un esperto di ambienti selvaggi ed offre il meglio di sé in ogni varietà di ambiente che ha studiato. Con il suo compagno animale forma un'accoppiata vincente. Sono eccellenti esploratori e combattenti versatili, capaci di migliorare le proprie capacità con gli incantesimi per ricoprire quasi ogni ruolo.

Allineamento: I custodi della natura propendono per allineamenti non malvagi, dato che molti esercitano la propria professione allo scopo di aiutare e proteggere gli altri. Possono però esistere custodi malvagi che scatenano contro i nemici i terribili poteri delle terre selvagge o sorvegliano luoghi naturali corrotti da oscuri folletti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un custode della natura, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Speciale: Ambiente prescelto, compagno animale* ed empatia selvatica come privilegi di classe.

Abilità: Addestrare Animali 5 gradi, Conoscenze (geografia) 5 gradi, Conoscenze (natura) 5 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

*La capacità dell'oracolo legame con la cavalcatura si considera come il privilegio di classe compagno animale ai fini di questa classe.

Abilità di classe

Le abilità di classe del custode della natura sono Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Percezione (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del custode della natura.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un custode della natura non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un custode della natura acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello anche nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare un custode della natura, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 6-2: Custode della Natura

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+1	+0	+1	Empatia naturale, legame del compagno	—
2°	+1	+1	+1	+1	Andatura selvatica, armonia mistica	+1 livello di classe di incantatore divino
3°	+2	+2	+1	+2	Linguaggio animale	+1 livello di classe di incantatore divino
4°	+3	+2	+1	+2	Artiglio d'argento	+1 livello di classe di incantatore divino
5°	+3	+3	+2	+3	Ambiente prescelto, esperto di sopravvivenza	—
6°	+4	+3	+2	+3	Intagliare	+1 livello di classe di incantatore divino
7°	+5	+4	+2	+4	Andatura del compagno, linguaggio vegetale	+1 livello di classe di incantatore divino
8°	+6	+4	+3	+4	Zampa di ferro	+1 livello di classe di incantatore divino
9°	+6	+5	+3	+5	Terre custodite	—
10°	+7	+5	+3	+5	Ambiente prescelto, anima del compagno	+1 livello di classe di incantatore divino

Empatia naturale (Str): Ai fini della capacità empatia selvatica, il livello di classe di un custode della natura si somma ai livelli di qualsiasi classe abbia il privilegio empatia selvatica. Quando si trova nel suo ambiente prescelto, un custode della natura aggiunge il proprio bonus di ambiente prescelto alle prove di empatia selvatica. Può anche scegliere di utilizzare empatia selvatica per intimorire un animale o una bestia magica invece di migliorarne l'atteggiamento, come se utilizzasse Intimidire anziché Diplomazia.

Al 4° livello, un custode della natura non è più soggetto a penalità quando utilizza empatia selvatica per influenzare o intimorire bestie magiche. Al 7° livello, può utilizzare empatia selvatica per influenzare parassiti (se non intelligenti o con Intelligenza 1 o 2). Al 10° livello, può utilizzarla per influenzare creature vegetali (se non intelligenti o con Intelligenza 1 o 2).

Legame del compagno (Str): Al 1° livello, i livelli di classe di un custode della natura si sommano ai livelli di qualsiasi classe conferisca un compagno animale allo scopo di determinare le capacità del suo compagno. Il custode della natura ed il suo compagno animale hanno un legame empatico come quello tra un mago e il suo famiglio. Al 5° livello, il compagno animale ottiene gli stessi benefici che il custode della natura riceve quando si trova nel suo ambiente prescelto.

Andatura selvatica (Str): Al 2° livello, un custode della natura ed il proprio compagno animale ottengono la capacità di muoversi attraverso gli ostacoli naturali del suo ambiente prescelto (come paludi, sabbia, neve, ghiaccio, frane e così via) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti (a tutti gli effetti, si tratta della capacità andatura nel bosco applicata agli ostacoli ambientali di tipo non vegetale). Gli ostacoli ambientali che sono stati magicamente manipolati per impedire il movimento hanno comunque effetto sul custode.

Armonia mistica (Sop): Al 2° livello, un custode della natura che si trovi nel proprio ambiente prescelto ottiene un bonus cognitivo alla CA pari a metà del proprio bonus di ambiente prescelto. Perde questo bonus quando è immobilizzato o indifeso.

Linguaggio animale (Mag): Al 3° livello, un custode della natura può *parlare con gli animali* a volontà quando si trova nel proprio ambiente prescelto. Al di fuori del proprio ambiente prescelto, può utilizzare *parlare con gli animali* una volta al giorno. Il suo LI è uguale al suo livello di classe.

Artiglio d'argento (Sop): Al 4° livello, il compagno animale di un custode della natura e qualsiasi creatura che egli evochi attraverso *evoca alleato naturale* ottiene RD/argento pari al livello di classe del custode. Inoltre, le loro armi naturali sono considerate d'argento al fine di superare la riduzione del danno.

Ambiente prescelto (Str): Al 5° e al 10° livello, un custode della natura può scegliere un ambiente prescelto. Questa capacità è identica e si somma all'omonima capacità del ranger.

Esperto di sopravvivenza (Str): Al 5° livello, un custode della natura non subisce penalità nell'utilizzare un'arma o uno strumento improvvisati. Al 10° livello, un custode della natura può trascorrere 1 minuto ad esaminare e modificare un'arma o strumento improvvisato: in seguito a ciò egli lo considera come fosse un'arma o uno strumento perfetto.

Intagliare (Mag): Al 6° livello, un custode della natura può creare oggetti in legno ed utilizzarli con padronanza eccezionale. Una volta al giorno può utilizzare *scolpire legno* come capacità magica con LI pari al proprio livello di custode della natura. Nelle sue mani, gli oggetti creati tramite questa capacità sono considerati oggetti perfetti sotto l'effetto di un incantesimo *legno di ferro*; nelle mani di altri, sono soltanto comuni oggetti di legno della tipologia appropriata. Se il custode utilizza questa capacità per creare armi e armature, può renderli oggetti magici come se avesse il talento Creare Armi e Armature Magiche (sebbene essi siano semplicemente oggetti magici in legno nelle mani di altri e soltanto incantati da *legno di ferro* quando è lui ad utilizzarli).

Andatura del compagno (Str): Al 7° livello, il compagno del custode della natura condivide i benefici derivanti da incantesimi di viaggio (come *traslazione arborea* e *trasporto vegetale*), di metamorfosi e da incantesimi simili (compreso *forma arborea*) lanciati dal custode e presi dalla lista di incantesimi da druido o da ranger. Il compagno si considera come parte del custode o come un oggetto senza peso, a seconda di quale delle due opzioni sia più conveniente per il custode.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Linguaggio vegetale (Mag): Al 7° livello, un custode della natura può usare *parlare con i vegetali* a volontà quando si trova nel proprio ambiente prescelto. Al di fuori del proprio ambiente prescelto può lanciare *parlare con i vegetali* una volta al giorno come capacità magica. Il suo LI è uguale al suo livello di classe.

Zampa di ferro (Sop): All'8° livello, il compagno animale di un custode della natura e qualsiasi creatura che egli evochi attraverso *evoca alleato naturale* ottiene RD/ferro freddo pari al livello di classe del custode. Inoltre, le loro armi naturali sono considerate di ferro freddo al fine di superare la riduzione del danno. Questa capacità non si somma alla capacità artiglio d'argento. Il custode deve decidere al momento dell'evocazione se una creatura evocata ottiene i benefici di artiglio d'argento o zampa di ferro. Può cambiare la capacità applicata al proprio compagno animale trascorrendo 1 ora a pregare e meditare avendo il compagno entro 30 metri.

Terre custodite (Str): Al 9° livello, un custode della natura può designare un'area come sue terre custodite, potendola considerare come proprio ambiente prescelto o potenziando i propri bonus se questa figura già come ambiente prescelto. L'area non deve essere più grande di 1,6 km² ed il custode deve trascorrere 24 ore a studiare con cura l'intera zona. Questo periodo di studio gli conferisce in quell'area bonus di ambiente prescelto +2, che si somma a qualsiasi bonus di ambiente prescelto posseduto per quell'area (ad esempio, egli ottiene anche il proprio bonus di ambiente prescelto foresta se le sue terre custodite sono parte di una foresta). Può anche scegliere una tipologia di creatura come nemico prescelto entro tali terre custodite, ottenendo bonus di nemico prescelto +2 contro la creatura, che si somma a qualsiasi bonus di nemico prescelto posseduto contro quel tipo di creatura. Gli alleati in grado di vedere e udire il custode ottengono un bonus di iniziativa pari alla metà del bonus di ambiente prescelto del custode per quello specifico ambiente.

Un custode della natura può avere una quantità di terre custodite pari al proprio bonus di Carisma (minimo 1). Quando egli raggiunge il suo numero massimo di terre custodite, può scegliere una nuova terra custodita abbandonandone una esistente ed eseguendo il rituale per una nuova area.

Anima del compagno (Sop): Al 10° livello, il legame che un custode della natura ha con il proprio compagno è così forte da trascendere la distanza e persino la morte. La capacità devozione del compagno conferisce bonus morale +8 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento. Un custode può *scrutare* il suo compagno come se utilizzasse l'incantesimo omonimo, tranne per il fatto che egli non necessita di alcun focus o focus divino. Può visualizzare l'area attorno al proprio compagno e vedere attraverso i suoi occhi. Se il suo compagno muore, può riportarlo in vita tramite un rituale di 8 ore: quest'ultimo ha lo stesso effetto di *rianimare morti*, tranne per il fatto che esso non richiede una componente materiale e che il compagno non subisce alcun livello negativo per l'esperienza traumatica.

Difensore Indomito

Prelevati dalle fila di guardie, cavalieri, mercenari, ed anche furfanti, i difensori indomiti sono maestri nel rivendicare un'area e nel rifiutare di abbandonarla. Tale comportamento rappresenta per i difensori indomiti ben più di una scelta strategica: è l'espressione tenace e ossessiva della necessità di rimanere imbattuti. Quando i difensori indomiti assumono una posizione difensiva, concentrano tutti i propri sforzi nel fronteggiare qualsiasi nemico, conflitto o minaccia gli si pari davanti.

La maggior parte dei difensori indomiti proviene dalle fila dei guerrieri, che sono spesso quelli desiderosi di diventare guardie migliori per amici e alleati. I nani si adattano particolarmente a questo ruolo, sebbene esistano difensori indomiti di ogni razza. Più raramente, i barbari seguono il sentiero del difensore indomito per una questione di orgoglio, per superare dei limiti di cui si sono resi conto. Tali personaggi sembrano spesso soffrire di doppia personalità, in un primo momento si lanciano temerariamente in combattimento, poi si difendono con calma da tutti gli attaccanti nell'istante successivo.

Ruolo: I difensori indomiti sono maestri del combattimento in mischia e cercano di dimostrare che il miglior attacco risiede in una buona difesa. Normalmente, i difensori indomiti si trovano sul fronte di battaglia, intenti a mantenere la posizione per coprire i propri alleati, a lanciarsi nelle falle degli schieramenti avversari e a tenerle aperte per gli altri, e a proteggere gli alleati più vulnerabili agendo come fortificazioni mobili, punti fermi nel mutevole caos della battaglia.

Allineamento: Chiunque può essere tenace come una roccia e dedito a raggiungere un obiettivo ad ogni costo, quindi i difensori indomiti possono essere di qualsiasi allineamento. Tuttavia, la dedizione e la pratica necessari ad apprendere le capacità di un difensore indomito si adattano più facilmente a quei personaggi con un forte rispetto per l'ordine e l'organizzazione, per cui i difensori indomiti legali sono molto più comuni di quelli caotici.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un difensore indomito, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +7.

Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare.

Speciale: Competenza nelle armature leggere e medie.

Abilità di classe

Le abilità di classe del difensore indomito sono Acrobazia (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Percezione (Sag), Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 6-3: Difensore Indomito

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Bonus CA	Speciale
1°	+1	+1	+0	+1	+1	Posizione difensiva
2°	+2	+1	+1	+1	+1	Potere difensivo
3°	+3	+2	+1	+2	+1	Schivare prodigioso
4°	+4	+2	+1	+2	+2	Potere difensivo
5°	+5	+3	+2	+3	+2	Riduzione del danno 1/—
6°	+6	+3	+2	+3	+2	Potere difensivo
7°	+7	+4	+2	+4	+3	Riduzione del danno 3/—, schivare prodigioso migliorato
8°	+8	+4	+3	+4	+3	Potere difensivo
9°	+9	+5	+3	+5	+3	Difesa mobile
10°	+10	+5	+3	+5	+4	Potere difensivo, riduzione del danno 5/—, ultima parola

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del difensore indomito.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un difensore idomito è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi (incluso lo scudo torre).

Bonus CA (Str): Un difensore indomito ottiene inizialmente bonus di schivare +1 alla CA, che migliora con l'avanzamento di livello, fino a +4 al 10° livello.

Posizione difensiva (Str): Al 1° livello, un difensore indomito può assumere una posizione difensiva, posizione di allerta che lo fa piombare in una trance combattiva. Un difensore indomito può mantenere questa posizione per un numero di round al giorno pari a 4 + il suo modificatore di Cos. Ad ogni livello dopo il 1°, egli può mantenere la posizione per 2 round addizionali al giorno. Gli incrementi temporanei di Costituzione, come quelli ottenuti dalla posizione difensiva ed incantesimi come *resistenza dell'orso*, non aumentano il numero totale di round in cui il difensore indomito può mantenere una posizione difensiva al giorno. Un difensore indomito può assumere una posizione difensiva come azione gratuita. Il numero totale di round della posizione difensiva al giorno viene ripristinato dopo un riposo di 8 ore, anche se non è necessario che queste siano consecutive.

Mentre è in posizione difensiva, un difensore indomito ottiene bonus di schivare +2 alla CA, bonus morale +4 a Forza e Costituzione, ed anche bonus morale +2 ai tiri salvezza su Volontà. L'incremento alla Costituzione conferisce al difensore indomito 2 punti ferita per Dado Vita, ma questi spariscono quando la posizione difensiva termina e non vengono persi per primi come se fossero punti ferita temporanei. Mentre è in posizione difensiva, un difensore indomito non può in alcun modo (compreso il normale movimento, il cavalcare, il teletrasporto, o lasciando spontaneamente che gli alleati lo trasportino) spostarsi volontariamente dalla propria posizione. Se assume una posizione difensiva mentre si trova su un veicolo in movimento che egli non controlla (come un carro o una nave), può mantenere la posizione anche se il veicolo si sposta. Se il difensore indomito si muove di sua volontà come risultato dell'utilizzo riuscito dell'abilità Raggirare da parte di un nemico o di un incantesimo di ammaliamento, la sua posizione ha termine.

Il difensore indomito può terminare la sua posizione difensiva come azione gratuita; dopo averla terminata, egli è affaticato per un numero di round pari a 2 volte il numero di round spesi nella posizione. Un difensore indomito non può assumere una nuova posizione difensiva se affaticato o esausto ma, d'altro canto, può assumere una posizione più volte durante un singolo incontro o combattimento. Se un difensore indomito è privo di sensi, la sua posizione difensiva termina immediatamente, lasciandolo in pericolo di vita.

Una posizione difensiva richiede un livello di calma emotiva e non può essere mantenuta se un personaggio è in ira (come nel caso del privilegio di classe ira o dell'incantesimo *ira*).

Poteri difensivi (Str): Quando un difensore indomito guadagna livelli, potenzia la propria posizione difensiva. A partire dal 2° livello, il difensore indomito ottiene un potere difensivo. Ottiene un altro potere difensivo ogni due livelli di difensore indomito acquisiti dopo il 2°. Il difensore indomito ottiene i benefici dei poteri difensivi solo quando è in posizione difensiva, ed alcuni di essi richiedono che egli compia prima un'azione. A meno che non sia diversamente specificato, non può scegliere un potere individuale più di una volta.

Baluardo (Str): Il difensore aggiunge la sua penalità di armatura alla prova come bonus alla CD per le prove di Raggirare effettuate dagli avversari contro di lui e alle prove di Acrobazia per passargli accanto senza provocare un attacco di opportunità quando si muovono in un'area da lui minacciata.

Colpo inaspettato (Str): Il difensore indomito può effettuare un attacco di opportunità contro un nemico che si muova in qualsiasi quadretto da lui minacciato, a prescindere dal fatto che il movimento provochi o meno un attacco di opportunità. Questo potere può essere utilizzato una sola volta per posizione difensiva. Un difensore indomito deve essere almeno di 4° livello per poter scegliere questo potere difensivo.

Colpo incapacitante (Str): Se il movimento di un nemico nell'area minacciata dal difensore provoca un attacco di opportunità ed il difensore indomito lo colpisce con un attacco,

Francesco Palazzari (order #2831428)

il movimento del nemico termina immediatamente. Il nemico non può muoversi fino al suo prossimo turno ma può ancora completare la sua azione. Un difensore indomito deve aver scelto il potere baluardo prima di poter acquisire colpo incapacitante.

Difesa indomita (Str): Mentre si trova in posizione difensiva, il difensore indomito è immune alle condizioni scosso e spaventato. Deve essere almeno di 4° livello prima di poter scegliere questo potere.

Difesa ispirata (Str): Il difensore indomito può assumere la posizione difensiva anche se affaticato. Mentre mantiene la posizione difensiva dopo aver utilizzato questa capacità, egli è immune alla condizione affaticato. Quando la posizione termina, è esausto per 10 minuti per ogni round speso nella posizione difensiva.

Difesa rinvigorente (Str): Come azione standard, il difensore indomito guarisce 1d8 punti ferita + il suo modificatore di Costituzione. Per ogni 2 livelli che il difensore indomito acquisisce dopo il 2°, questa guarigione aumenta di 1d8, per un massimo di 5d8 al 10° livello. Questo potere può essere utilizzato solo una volta al giorno e solo in posizione difensiva.

Frantumare (Str): Mentre si trova in posizione difensiva, il difensore indomito può effettuare un attacco aggiuntivo per round che è o un attacco con lo scudo o uno schianto (anche se normalmente egli non ha un attacco di schianto). Se utilizzato come parte di un'azione di attacco completo, l'attacco aggiuntivo viene eseguito con il bonus di attacco base completo del difensore indomito –5. Lo schianto infligge 1d4 danni (se il difensore indomito è di taglia Media, o 1d3 se di taglia Piccola) più metà del modificatore di Forza del personaggio. Il personaggio può effettuare questo attacco come parte dell'azione per mantenere o liberarsi da una lotta; tale attacco viene risolto prima che la prova di lottare venga effettuata. Se l'attacco va a segno, qualsiasi prova di lottare effettuata dal difensore indomito contro il bersaglio questo round riceve bonus +2.

Inamovibile (Str): Mentre è in posizione difensiva, il difensore indomito aggiunge il proprio livello di classe alla sua DMC contro qualsiasi manovra in combattimento di spingere, oltrepassare, trascinare e riposizionare, così come contro i tentativi di lottare per spostarlo. Il difensore indomito deve essere almeno di 4° livello prima di poter scegliere questo potere.

Intercettare (Str): Una volta per round come azione immediata, qualora un'arma da mischia o a distanza colpisse con successo un alleato adiacente, il difensore indomito può scegliere di subire il colpo al posto del bersaglio designato. L'attacco colpisce immediatamente il difensore indomito, senza tener conto della sua CA e di qualsiasi possibilità di essere mancati che sia attiva, ed egli ne subisce le normali conseguenze.

Mente libera (Str): Il difensore indomito può ritentare un tiro salvezza su Volontà fallito. Questo potere è usato come azione immediata dopo aver effettuato il primo tiro salvezza, ma prima che i risultati siano rivelati dal GM. Il difensore indomito deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. Questo potere può essere utilizzato una sola volta per posizione difensiva.

Resilienza possente (Str): Il difensore indomito nega automaticamente il danno addizionale di un colpo critico o attacco furtivo andato a segno, così come altre capacità o effetti che si basino su un colpo critico o attacco furtivo andato a segno (come l'accecamento causato da Critico Accecante o il sanguinamento da attacco furtivo). Il difensore indomito subisce solo il danno normale dall'attacco. Questo potere può essere utilizzato una sola volta per posizione difensiva. Il difensore indomito deve essere almeno di 6° livello prima di poter scegliere questo potere difensivo.

Riduzione del danno migliorata (Str): La riduzione del danno del difensore indomito acquisita da questa classe aumenta di 1/—. Questo incremento è sempre attivo mentre il difensore indomito si trova in posizione difensiva. Può scegliere questo potere per un massimo di due volte. I loro effetti si sommano. Il difensore indomito deve essere almeno di 6° livello prima di poter scegliere questo potere difensivo.

Tempra interiore (Str): Mentre si trova in posizione difensiva, il difensore indomito è immune alle condizioni infermo e nauseato.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Schivare prodigioso (Str): Al 3° livello, un difensore indomito ottiene la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli permetterebbero di fare normalmente. Non può essere colto impreparato, anche se l'attaccante è invisibile. Perde comunque il proprio bonus di Destrezza alla CA se immobilizzato. Un difensore indomito con questa capacità perde comunque il proprio bonus di Destrezza alla CA se un avversario utilizza con successo l'azione fintare contro di lui.

Se il personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe, acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Riduzione del danno (Str): Al 5° livello, un difensore indomito ottiene riduzione del danno 1/—. Al 7° livello, questa RD aumenta a 3/— e al 10° livello a 5/—. La riduzione del danno derivante da altre fonti non si somma; tuttavia, un difensore indomito di 5° livello o superiore che ottiene RD dall'armatura (ma non da altre fonti) incrementa la sua RD di classe del valore della RD dell'armatura. Per cui, un difensore indomito di 7° livello che indossi un'armatura completa in adamantio (RD 3/—) avrebbe RD 6/—.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 7° livello, un difensore indomito non può più essere attaccato ai fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per effettuare attacchi furtivi contro il difensore indomito, a meno che non abbiamo almeno quattro livelli in più del difensore indomito.

Se il personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe (vedi sopra), acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato, ed i livelli di queste classi si sommano per determinare il livello da ladro minimo richiesto per attaccare ai fianchi il personaggio.

Difesa mobile (Str): Al 9° livello, un difensore indomito può cambiare la propria posizione mentre mantiene una posizione difensiva. Mentre si trova in posizione difensiva, egli può effettuare un passo di 1,5 metri ogni round senza perdere il benefico della posizione.

Ultima parola (Str): Una volta al giorno, mentre si trova in posizione difensiva, un difensore indomito può effettuare un attacco in mischia, contro un avversario a portata, in risposta ad un attacco che lo renderebbe morente, che lo lascerebbe privo di sensi, o che lo ucciderebbe. Ad esempio, un difensore indomito ha 1 punto ferita quando un drago rosso lo morde: il difensore potrebbe utilizzare questa capacità anche se il morso del drago lo ucciderebbe all'istante. Se l'attacco va a segno, tirate i danni due volte e sommate i risultati, ma non moltiplicate i bonus al danno derivanti dalla Forza, dalle capacità delle armi (come *infuocata*), o dal danno di precisione (come quello di un attacco furtivo). Questo bonus al danno non viene moltiplicato per un colpo critico (sebbene gli altri bonus al danno siano moltiplicati normalmente). Una volta che l'attacco del difensore viene risolto, egli subisce i normali effetti dell'attacco che ha attivato questa capacità.

Maestro Spia

Indiscussi professionisti dell'inganno, i maestri spia si affidano al raggiro e alla menzogna piuttosto che alla forza bruta e alla magia. Un maestro spia è esperto di sistemi sia magici che comuni per eludere l'individuazione, ed è arguto se deve improvvisare. I maestri spia possono servire qualcuno o fare i propri interessi, oppure vendere i propri servigi al miglior offerente, senza alcun vincolo di fedeltà assoluta.

Bardi e ladri, con le loro abilità, si adattano bene alle esigenze dello spionaggio. I ladri possono facilmente spacciarsi come esponenti di molte professioni non magiche (sebbene interpretare un guerriero in armatura ostacoli le loro doti naturali), mentre i menzogneri bardi possono impersonare altri incantatori abbastanza bene da ingannare un osservatore casuale. Versatilità e adattabilità sono le parole d'ordine dello spionaggio, ed i maestri spia di successo lasciano che siano gli altri a metter in atto i loro inganni, attirandoli subdolamente nelle proprie macchinazioni.

Ruolo: I maestri spia lavorano raramente con gli altri, a meno che non siano sotto copertura. Le speciali capacità che gli sono così utili sul campo li rendono ironicamente dei condottieri eccezionali, ma la predisposizione che un maestro spia ha verso la segretezza lo spinge a rifuggire la notorietà. Considerate che un maestro spia che sia con degli avventurieri potrebbe non volerli tradire; eroi armati forniscono un'eccellente copertura alla reale missione di un maestro spia, che siano a conoscenza o meno del suo scopo.

Allineamento: La pratica dello spionaggio richiede disciplina ed una certa dose di elasticità morale ed etica; vi sono più maestri spia neutrali che legali o caotici.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro spia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Talenti: Ingannevole, Volontà di Ferro.

Abilità: Camuffare 7 gradi, Intuizione 5 gradi, Percezione 5 gradi, Raggirare 7 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro spia sono Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Furtività (Des), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Percezione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Utilizzare Congegni Magici (Int).

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro spia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un maestro spia non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Arte dell'inganno (Str): Un maestro spia aggiunge il suo livello di classe alle prove di Camuffare, Intuizione e Raggirare.

Attacco furtivo (Str): Questa capacità è identica all'omonima capacità del ladro. Il danno aggiuntivo inflitto aumenta di +1d6 ogni 3 livelli (1°, 4°, 7° e 10°). Se un maestro spia ottiene un bonus di attacco furtivo da un'altra fonte, i bonus al danno si sommano.

Maestro del travestimento (Str): Un maestro spia può creare un travestimento nella metà del tempo normalmente richiesto. Inoltre, tutte le penalità derivanti dall'assumere un travestimento di genere, razza, età, taglia differente vengono ridotte di 1.

Mascherare allineamento (Sop): Un maestro spia di 2° livello o superiore può alterare la propria aura di allineamento per ingannare gli incantesimi che individuano l'allineamento (come *individuazione del male*). Può scegliere di venir individuato con qualsiasi specifico allineamento, o che il suo allineamento non venga individuato affatto. Questa capacità non protegge contro quegli incantesimi o effetti che provocano danno a seconda dell'allineamento. Mascherare la propria aura di allineamento è un'azione standard e dura finché il maestro non la altera nuovamente o ne termina l'effetto.

Menzogna sfuggente (Sop): Un maestro spia di 2° livello o superiore può aggirare la magia che individua la verità. Una creatura che utilizza questo tipo di magia contro la spia deve superare una prova di livello dell'incantatore contro una CD di 15 + il livello di classe del maestro spia affinché essa abbia effetto (come se egli fosse sotto l'effetto di un incantesimo *loquacità*); un fallimento comporta che la magia non individui le menzogne della spia e non la costringa a dire solo la verità. Questa capacità non conferisce al maestro spia i bonus dell'incantesimo *loquacità* alle prove di Raggirare.

Aura occultante (Mag): Al 3° livello, un maestro spia può utilizzare *aura magica* due volte al giorno, ma solo allo scopo di far apparire non magico un oggetto.

Conoscenze superficiali (Str): Un maestro spia dà l'idea di conoscere più di quanto egli effettivamente conosca. A partire dal 3° livello, può effettuare prove di Conoscenze e Professione pertinenti alla sua identità di copertura o acquisita senza addestramento, come se le avesse di classe, ed ottiene un bonus pari alla metà del suo livello a queste prove. Ad esempio, un maestro spia che si sta camuffando da nobildonna può effettuare, come se le avesse di classe, prove di Conoscenze (storia) senza addestramento riguardo al regno e prove di Conoscenze (nobiltà) sulle sue famiglie nobili e reali, ma non può effettuare prove di Conoscenze (natura) senza addestramento per identificare delle erbe.



Cambiamento rapido (Str): Dal 4° livello, un maestro spia può travestirsi in soli 2d4 round subendo penalità –10 alla sua prova di Camuffare. Questa penalità scende a –5 all'8° livello.

Pensieri occultati (Sop): Un maestro spia di 4° livello può nascondere i propri piani alla magia di lettura del pensiero. Quando una creatura sta utilizzando *individuazione dei pensieri* o magie simili per leggergli la mente, egli decide quali pensieri superficiali il suo avversario individui, mentre i suoi veri pensieri superficiali restano occultati. Questa capacità non protegge contro attacchi mentali o letture del pensiero che scavano più in profondità dei pensieri superficiali.

Eludere individuazione (Mag): Al 5° livello, un maestro spia può aggirare le divinazioni utilizzate contro di lui come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *anti-individuazione* con LI pari al livello del personaggio. Può sopprimere o riattivare questa protezione come azione standard. Se dissolta, il maestro spia può riattivare l'*anti-individuazione* per 1d4 round.

Mente sfuggente (Sop): Al 5° livello, un maestro spia può liberarsi dal controllo mentale. Questa funziona come l'omonima dote avanzata del ladro. Se il maestro spia ottiene la capacità mente sfuggente da un'altra classe, queste capacità si sommano, ma può comunque utilizzare mente sfuggente una volta per round.

Falsare allineamento (Sop): Dal 6° livello, il controllo che un maestro spia ha sulla propria aura migliora. Quando assume un falso allineamento, può scegliere che tutti gli incantesimi e gli oggetti magici lo influenzino come se fosse di quell'allineamento: ciò include gli effetti benefici e dannosi. Ad esempio, un maestro spia neutrale buono può cambiare la propria aura in legale malvagia in modo da poter attraversare un'entrata che causa danno alle creature che non sono legali malvagie: se è colpito da *punizione sacra* mentre ha quest'aura però subisce danno come se fosse malvagio. Un maestro spia può modificare la propria aura di allineamento da un allineamento mascherato (come per mascherare allineamento, dove gli effetti si basano comunque sul suo allineamento effettivo) ad un allineamento falsato (come per la capacità in questione, dove gli effetti si basano sul suo allineamento acquisito) come azione standard. Falsare la propria aura di allineamento è un'azione standard e dura finché il maestro non la altera nuovamente o ne termina l'effetto.

Attacco mortale (Str): All'8° livello, un maestro spia apprende l'arte di uccidere o paralizzare un nemico con un colpo preciso. Questa capacità funziona come

Francesco Palazzari (order #2831428)

l'omonima capacità dell'assassino. Se il maestro spia ha dei livelli in un'altra classe che conferisce la capacità attacco mortale, questi livelli si sommano ai suoi livelli di maestro spia per determinare la CD dell'attacco mortale, anche se egli non ha ancora raggiunto l'8° livello come maestro spia.

Ingannare incantesimo (Sop): Un maestro spia di 8° livello o superiore può ingannare un avversario e fargli credere di essere sotto charme o dominato. Quando il maestro spia supera un tiro salvezza contro un effetto magico che fornisce un controllo continuativo (come *charme su persone*, *dominare persone*, o la capacità dominare di un vampiro), può far sì che l'incantesimo abbia effetto parziale. All'incantatore sembra che il maestro spia abbia fallito il proprio tiro salvezza, ma quest'ultimo non è sotto il controllo dell'incantatore. Se l'incantesimo fornisce un legame telepatico, questo funziona normalmente, ma il maestro spia non è costretto a eseguire gli ordini dell'incantatore. Il maestro spia può congedare un incantesimo ingannato come azione standard. Ingannare incantesimo può essere utilizzato quando il maestro spia supera un successivo tiro salvezza contro un effetto continuativo, come quello conferito da mente sfuggente.

Mente nascosta (Mag): Al 9° livello, un maestro spia ottiene il beneficio di un *vuoto mentale* costante ad un livello di incantatore pari al proprio livello di personaggio. Il maestro spia può sopprimere o riattivare questa protezione come azione standard. Se dissolto, non può riattivare il *vuoto mentale* per 1d4 round.

Assumere identità (Sop): La capacità definitiva del maestro spia consiste nell'assumere l'identità di un'altra persona, rendendola propria. Come azione di round completo, la spia può toccare una creatura indifesa e trasformare la propria aura in quella del bersaglio. Questo confonde gli effetti e gli incantesimi di divinazione, persino quelli potenti come *rivela locazioni*, in modo tale che essi identifichino il maestro spia come fosse la creatura che ha toccato. Questa capacità non funziona contro le azioni di divinità o di esseri altrettanto potenti. L'assunzione di un'identità dura finché il maestro spia non la termina (azione standard) o la utilizza su un'altra creatura.

Tabella 6-4: Maestro Spia

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+0	+0	+1	+1	Arte dell'inganno, attacco furtivo +1d6, maestro del travestimento
2°	+1	+1	+1	+1	Mascherare allineamento, menzogna sfuggente
3°	+2	+1	+2	+2	Aura occultante 2/giorno, conoscenze superficiali
4°	+3	+1	+2	+2	Attacco furtivo +2d6, cambiamento rapido, pensieri occultati
5°	+3	+2	+3	+3	Eludere individuazione, mente sfuggente
6°	+4	+2	+3	+3	Falsare allineamento
7°	+5	+2	+4	+4	Attacco furtivo +3d6
8°	+6	+3	+4	+4	Attacco mortale, ingannare incantesimo
9°	+6	+3	+5	+5	Mente nascosta
10°	+7	+3	+5	+5	Assumere identità, attacco furtivo +4d6

Mastro Chimico

Quando gli alchimisti utilizzano sconsideratamente i mutageni per trasformarsi in possenti creature agili e muscolose, le persone civilizzate spesso ignorano la cosa e mormorano che tale mutamento deve avere un prezzo. Per qualche alchimista, questo prezzo è la trasformazione in un mastro chimico, una creatura in grado di assumere la forma di una mostruosa bestia come atto di volontà.

I mastri chimici acquisiscono due personalità che condividono un solo corpo. Sia la possente "forma mutagena" dalle capacità alchemiche che l'alchimista originale si considerano la vera forma e devono imparare a coesistere per raggiungere i propri comuni obiettivi. Il più delle volte, i mastri chimici assumono la loro forma mutagena, mentre il corpo e la mente originali dell'alchimista possono essere rivelate solo quando si renda necessario a causa delle convenzioni sociali o si presenti la necessità di agire nell'ombra e con furtività. Sfortunatamente, la forma mutagena di un mastro chimico rappresenta spesso la personalità più violenta e implacabile (che può portare allo scontro tra le due versioni dello stesso personaggio).

Ruolo: I mastri chimici sono raramente accettati dalla società una volta che la loro natura viene rivelata, quindi hanno una forte motivazione a spostarsi di continuo. Andare all'avventura è una delle poche attività cui la loro forma mostruosa può tornare utile, facendo sì che molti di essi esplorino costantemente aree pericolose ai margini della civiltà. La duttilità di un mastro chimico e la capacità di combinare gli effetti delle sue bombe con una carneficina in mischia è un grande beneficio per molti gruppi di avventurieri, e permette al mastro chimico di guadagnarsi la fiducia degli alleati che sono quantomeno disposti ad ignorare i suoi aspetti più sgradevoli.

Allineamento: Un mastro chimico ha effettivamente due allineamenti (vedi la capacità forma mutagena). L'unica restrizione è che questi allineamenti non possono essere identici.

Dado Vita: d10.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Requisiti

Per aspirare ad essere un mastro chimico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Incantesimi: Capacità di creare estratti di 3° livello.

Speciale: Mutageno come privilegio di classe, scoperta mutageno ferino o mutageno infuso.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mastro chimico sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Conoscenze (dungeon) (Int), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For) e Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del mastro chimico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un mastro chimico non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Estratti al giorno: Ai livelli indicati, un mastro chimico ottiene nuovi estratti al giorno come se avesse acquisito un livello da alchimista. Non ottiene comunque alcun altro beneficio che quella classe otterrebbe, tranne per gli estratti al giorno ed un livello di incantatore effettivo migliore per gli estratti.

Lanciatore di bombe (Str): Il potere distruttivo delle bombe si addice agli istinti violenti del mastro chimico. Sommare i livelli da alchimista e mastro chimico del personaggio per determinare il danno inflitto dalle bombe.

Forma mutagena (Str): La forma mutagena di un mastro chimico rappresenta un alter ego con una personalità differente da quella della forma normale, conseguenza dei cambiamenti mentali causati dalle pozioni mutagene che egli ha consumato nel corso della propria carriera. La forma mutagena condivide ricordi e obiettivi di fondo della normale personalità del chimico, ma mira a perseguire tali scopi in maniera diversa. La forma mutagena è spesso sgradevole e mostruosa e può anche sembrare di razza o genere diverso da quella normale: queste possono apparire tanto diverse quanto due persone che non hanno nulla in comune. Infatti, la forma mutagena ha spesso un suo nome e può cercare di mantenere legami e possedimenti indipendenti (sebbene il limitato tempo di attività dell'alter ego renda questo difficile). La forma mutagena ha anche un proprio allineamento (che è scelto dal giocatore, ma deve essere diverso dal normale allineamento del mastro chimico). Il cambio di allineamento influenza soltanto il mastro chimico quando è in forma mutagena.

Esempio: Darabont è uno gnomo alchimista 7/mastro chimico 4 neutrale buono. La sua forma mutagena è una creatura deforme e contorta chiamata Macellaio. Macellaio è neutrale, ed è più interessato nel vedere che il mondo resti in equilibrio piuttosto che a promuovere il bene assoluto. Macellaio è consapevole di esistere solo quando è chiamato da Darabont, ma cerca di costruire la sua cerchia di amicizie durante le sue ore di attività. Macellaio non disprezza Darabont, ma crede che la sua forma di gnomo sia troppo debole ed innocente per sopravvivere nel duro mondo in cui il chimico vive. Nelle vesti di Darabont, il personaggio viene identificato come buono ed in quanto tale viene influenzato da incantesimi il cui effetto varia a seconda dell'allineamento; nelle vesti di Macellaio, il medesimo personaggio è neutrale, non viene rivelato da incantesimi quali *individuazione del bene* e si considera come fosse neutrale per tutti gli incantesimi ed effetti.

Mutare (Sop): Al 1° livello, come conseguenza della ripetuta esposizione ai propri mutageni, il mastro chimico può assumere una forma mutagena due volte al giorno senza bere il suo mutageno. In tale forma, ottiene tutti i bonus e le penalità del suo mutageno e somma i propri livelli da alchimista e mastro chimico per determinare il suo effettivo livello di alchimista per la durata di questa forma. Anche utilizzare un mutageno costringe il mastro chimico ad assumere questa forma. Prendere un mutageno o utilizzare la capacità mutare nuovamente funziona normalmente quando egli si trova nella sua forma mutagena (con i modificatori del nuovo mutageno che sostituiscono i modificatori attuali, ed una durata più lunga della precedente). Il chimico resta nella sua forma mutagena finché questa termina, la sua magia viene interrotta (come con un *campo antimagia*) o egli spende un altro uso della sua capacità mutare.



Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 6-5: Mastro Chimico

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Estratti al giorno
1°	+1	+1	+1	+0	Forma mutagena, lanciatore di bombe, mutare 2/giorno	—
2°	+2	+1	+1	+1	Mutageno avanzato	+1 livello di alchimista
3°	+3	+2	+2	+1	Brutalità (+2)	+1 livello di alchimista
4°	+4	+2	+2	+1	Mutageno avanzato	—
5°	+5	+3	+3	+2	Mutare 3/giorno	+1 livello di alchimista
6°	+6	+3	+3	+2	Mutageno avanzato	+1 livello di alchimista
7°	+7	+4	+4	+2	Brutalità (+4)	+1 livello di alchimista
8°	+8	+4	+4	+3	Mutageno avanzato, mutare 4/giorno	—
9°	+9	+5	+5	+3	Brutalità (+6)	+1 livello di alchimista
10°	+10	+5	+5	+3	Mutageno avanzato, mutare 5/giorno	+1 livello di alchimista

Un chimico può essere costretto ad assumere la sua forma mutagena contro la propria volontà a causa dello stress e del danno. Ogni qualvolta un personaggio si trovi nella sua forma normale ed abbia a disposizione usi giornalieri della capacità mutare, potrebbe essere obbligato a trasformarsi dopo aver subito un colpo critico o aver fallito un tiro salvezza su Tempra. In tali casi, il chimico deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 25: se fallisce, nel suo prossimo turno egli utilizzerà un'azione standard per assumere la sua forma mutagena (che conta come un uso della capacità mutare).

Al 5° livello, il mastro chimico può assumere la sua forma mutagena tre volte al giorno: questa aumenta a quattro volte al giorno all' 8° livello e cinque volte al giorno al 10° livello.

Mutageno avanzato (Sop): Al 2° livello, la forma mutagena del mastro chimico continua ad evolversi e svilupparsi man mano che egli acquisisce potere. Il mastro chimico sceglie un mutageno avanzato, un potere che cambia il funzionamento della sua forma mutagena o a cui può aver accesso solo in forma mutagena. Egli ottiene un mutageno avanzato addizionale al 4°, 6°, 8° e 10° livello. Il chimico non può scegliere lo stesso mutageno avanzato più volte.

Agilità (Str): L'agile struttura fisica del mastro chimico gli conferisce un bonus alchemico a tutte le prove di Destrezza, alle prove di abilità basate su Destrezza, alla DMC, ed un bonus di armatura naturale alla sua Classe Armatura. Il bonus è pari alla metà del livello da mastro chimico.

Cambiamento ristoratore (Sop): Quando il mastro chimico assume la sua forma mutagena o da essa torna alla sua forma normale, guarisce un numero di punti ferita pari a 1d8 + il suo livello di personaggio.

Camuffamento (Str): Quando si trova in forma mutagena, il chimico può temporaneamente cambiare il proprio aspetto in quello della forma normale e mantenere comunque gran parte delle capacità della forma mutagena. Come azione standard, può effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD 20) per assumere l'aspetto della sua forma normale per un minuto. Ogni minuto addizionale oltre il primo richiede un nuovo tiro salvezza con CD aumentata di 1. Un fallimento comporta che il chimico assuma la sua forma normale (come se terminasse l'uso della forma mutagena) o ritorni completamente alla forma mutagena. In qualsiasi momento in cui sta utilizzando questa capacità, il chimico può ripristinare la propria forma normale come azione standard o smettere di resistere e tornare alla sua forma mutagena come azione gratuita. Quando questa capacità termina, il chimico non può riutilizzarla prima che siano trascorsi 10 minuti. Gli evidenti cambiamenti fisici della forma mutagena come quelli apportati da mutageno draconico, mutageno bestiale e mutageno della crescita, non funzionano quando il chimico è camuffato nella sua forma normale. Il tempo trascorso da camuffato si considera come il tempo a disposizione del chimico nella sua forma mutagena.

Eludere (Str): Questo mutageno funziona come l'omonima capacità del ladro, tranne per il fatto che essa si applica solo nella forma mutagena del chimico.

Fiuto (Str): Il mastro chimico ottiene la capacità fiuto nella sua forma mutagena.

Mutageno della crescita (Sop): Quando il mastro chimico assume la sua forma mutagena, aumenta di una categoria di taglia, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *ingrandire persone*. Il personaggio deve avere un livello effettivo da alchimista (il livello di alchimista più i livelli da mastro chimico) almeno pari a 16 e deve conoscere *ingrandire persone*, *forma di gigante I* o *metamorfosi* per poter scegliere questa capacità.

Mutageno draconico (Sop): Quando il chimico assume la sua forma mutagena, ottiene tratti da drago (pelle a scaglie, occhi da rettile e così via, somigliando ad un mezzo-drago). Il chimico sceglie un tipo di drago (vedi la tabella stirpe draconica nel *Manuale di Gioco*, 75) quando seleziona questo mutageno avanzato: una volta fatta, questa scelta non può essere cambiata e determina le sue resistenze draconiche ed il tipo di soffio. Il mastro chimico ottiene resistenza 20 al tipo di energia propria del drago. Il soffio del mastro chimico infligge 8d8 danni di energia (Riflessi dimezza, CD 10 + il livello di classe del mastro chimico + il modificatore di Intelligenza del mastro chimico); egli può utilizzare il soffio una volta per ogni trasformazione nella sua forma mutagena. Il personaggio deve avere un livello effettivo da alchimista (il livello da alchimista più i livelli

Francesco Palazzari (order #2831428)

da mastro chimico) almeno pari a 16, deve conoscere l'estratto *forma del drago I* e deve avere la scoperta mutageno ferino o mutageno avanzato per poter scegliere questa capacità.

Mente duplice (Str): L'alter ego del mastro chimico gli conferisce bonus +2 ai tiri salvezza su Volontà sia nella sua forma normale che in quella mutagena. Se è influenzato da un incantesimo o effetto di ammaliamento e fallisce il suo tiro salvezza, può ripeterlo il round successivo con la stessa CD; se riesce, egli si libera dall'effetto (come se avesse superato il tiro salvezza originario) ed assume immediatamente la forma mutagena o torna alla forma normale. Se per quel giorno non ha più usi della capacità mutare, non può usufruire di mente duplice. Il personaggio deve avere un livello effettivo da alchimista (il livello di alchimista più i livelli da mastro chimico) almeno pari a 10 per poter scegliere questa capacità.

Mutageno furioso (Str): Il dado del danno per gli attacchi con morso e artigli del mutageno ferino è incrementato di una categoria di dado. Il personaggio deve avere un livello effettivo da alchimista (il livello da alchimista più i livelli da mastro chimico) almeno pari a 11 e deve avere la scoperta mutageno ferino o mutageno avanzato per poter scegliere questa capacità.

Mutageno maggiore (Str): Questo mutageno è identico all'omonima scoperta dell'alchimista e conta come fosse quella scoperta al fine di aver accesso ad altre scoperte o mutageni avanzati. Il personaggio deve avere un livello effettivo di alchimista (il livello di alchimista più i livelli da mastro chimico) almeno pari a 16 e deve avere la scoperta mutageno ferino o mutageno avanzato per poter scegliere questa capacità.

Mutageno prolungato (Str): La durata della mutazione del mastro chimico viene raddoppiata.

Mutageno superiore (Str): Questo mutageno è identico all'omonima scoperta dell'alchimista e conta come fosse quella scoperta al fine di aver accesso ad altre scoperte o mutageni avanzati. Il personaggio deve avere un livello effettivo da alchimista (il livello di alchimista più i livelli da mastro chimico) almeno pari a 12 e deve avere la scoperta mutageno ferino o mutageno avanzato per poter scegliere questa capacità.

Mutageno ferino (Str): Questo mutageno è identico all'omonima scoperta dell'alchimista e conta come fosse quella scoperta al fine di aver accesso ad altre scoperte o mutageni avanzati.

Prestanza fisica (Str): Nella sua forma mutagena, la stazza fisica possente del maestro chimico gli conferisce un bonus alchemico alle prove di Forza e Costituzione e alle prove di abilità basate sulla Forza, ed anche un bonus al BMC e alla DMC. Il bonus è pari alla metà del livello da mastro chimico.

Visione notturna (Str): Il mastro chimico ottiene scurovisione 18 metri e visione crepuscolare quando è nella sua forma mutagena.

Brutalità (Str): Al 3° livello, la propensione alla violenza di un mastro chimico lo porta a sferrare colpi più potenti con le armi facilmente padroneggiate dalla sua mente bestiale. Al 3° livello, un chimico nella sua forma mutagena infligge +2 danni quando attacca con armi semplici e attacchi naturali. Questo bonus aumenta a +4 al 7° livello e a +6 al 9° livello.

Profeta Furioso

Nelle terre selvagge si trovano questi combattenti i cui poteri sono ispirati dagli spiriti, che vedono e sentono nell'aldilà e che da esso attingono impensabili riserve di potere. Sono i prescelti delle divinità e spesso detengono un'autorità simile a quella di un capo o di uno sciamano in una tipica tribù, o talvolta persino superiore. I profeti furiosi possono dispensare consigli grazie al loro legame con gli spiriti e alla capacità di predire il futuro.

I profeti furiosi sono sempre barbari/oracoli, sebbene alcuni abbiano livelli in altre classi. Il più diffuso mistero da oracolo tra i profeti furiosi è quello della battaglia, visto che la capacità in battaglia è sinonimo di rispetto nella società barbara, ma oracoli con ogni tipo di mistero trovano la propria collocazione come comandanti e consiglieri. Alcuni profeti furiosi scelgono di vivere in disparte o di agire come campioni erranti, appartenendo ad ogni tribù e a nessuna, seguendo i propri spiriti guida piuttosto che i dettami di un capo o concilio tribale. Sebbene a volte siano guardati con diffidenza dai capi tribù, questi vagabondi sono ben accetti da gran parte dei barbari, che li vedono come perfetti esempi di forza, virtù e potere delle genti libere, non dovendo niente a nessuno se non al cielo che li sovrasta, alla terra che li sostiene e agli spiriti con cui sono legati.

Ruolo: Il profeta furioso ha considerevoli capacità da incantatore, che di solito utilizza per potenziare le già notevoli capacità di combattimento. Inoltre, la sua capacità di gestire ogni scontro e di focalizzare la sua rabbia fisica in un potere soprannaturale gli consentono di essere più potente e versatile per far fronte ad ogni sfida.

Allineamento: I profeti furiosi possono essere di qualsiasi allineamento non legale, ma quelli di allineamento caotico sono più comuni, visto che provengono da tribù barbare. I profeti furiosi erranti sono in genere caotici e vivono indipendentemente da qualsiasi tribù e struttura tribale per intraprendere una vita avventurosa.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un profeta furioso, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Speciale: Maledizione dell'oracolo come privilegio di classe, potere d'ira momento di chiarezza.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del profeta furioso sono Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 6-6: Profeta Furioso

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+1	+0	+1	Spirito guida, veggente selvaggio	—
2°	+1	+1	+1	+1	Guaritore furioso, mistero del profeta furioso	+1 livello di classe di incantatore
3°	+2	+2	+1	+2	Incantatore indomabile	+1 livello di classe di incantatore
4°	+3	+2	+1	+2	Incantatore furioso (livello di incantatore), mistero del profeta furioso	+1 livello di classe di incantatore
5°	+3	+3	+2	+3	Spirito guardiano	—
6	+4	+3	+2	+3	Ira duratura, mistero del profeta furioso	+1 livello di classe di incantatore
7°	+5	+4	+2	+4	Incantatore furioso (CD tiro salvezza)	+1 livello di classe di incantatore
8°	+6	+4	+3	+4	Potenza magica furiosa, profeta furioso	—
9°	+6	+5	+3	+5	Spirito guerriero	+1 livello di classe di incantatore
10°	+7	+5	+3	+5	Ira superiore, mistero del profeta furioso	+1 livello di classe di incantatore

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del profeta furioso.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un profeta furioso non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un profeta furioso acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello anche nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare un profeta furioso, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Veggente selvaggio: Il livello di classe di un profeta furioso si somma ai suoi livelli da barbaro per determinare l'effetto dei suoi poteri d'ira, delle sue rivelazioni da oracolo e della sua maledizione dell'oracolo. Questa capacità non conferisce ulteriori capacità.

Spirito guida (Mag): Ogni profeta furioso possiede uno spirito guida, un'entità incorporea che gli parla mentalmente, lo sorveglia e gli conferisce la propria forza e saggezza. Ogni qual volta il profeta furioso entra in ira, ottiene il beneficio di un singolo incantesimo *guida* dal proprio spirito guida: questo bonus può essere utilizzato in qualsiasi momento durante l'ira. Inoltre, lo spirito guida permette al profeta furioso di utilizzare *luci danzanti*, *mano magica* e *suono fantasma* come capacità magiche una volta al giorno (LI pari al livello da profeta furioso). Le CD sono basate su Carisma.



Mistero del profeta furioso: Al 2° livello e ogni 2 livelli successivi, un profeta furioso ottiene un incantesimo addizionale dal suo spirito guida. Questi incantesimi si aggiungono a quelli elencati nella Tabella 2–10: Incantesimi conosciuti dall'oracolo. Come per gli incantesimi derivanti dai misteri dell'oracolo, il profeta furioso non può scambiare questi incantesimi per altri differenti a livelli superiori. Il profeta furioso deve essere in grado di lanciare incantesimi da oracolo del livello indicato per imparare uno di questi incantesimi dallo spirito guida. Il profeta furioso considera l'incantesimo come fosse un incantesimo da oracolo del livello indicato. I possibili incantesimi sono *arma spirituale* (2°), *camminare nelle ombre* (6°), *divinazione* (4°), *mano in aiuto* (3°), *mano spettrale* (2°), *occhio arcano* (4°), *parlare con i morti* (3°), *presagio* (2°), *scopri il percorso* (6°), *servitore inosservato* (1°), *sogno* (5°), *vedere invisibilità* (2°), *vento sussurrante* (2°), *visione* (7°).

Guaritore furioso (Sop): Al 2° livello, un profeta furioso è in grado di lanciare incantesimi di *cura* su se stesso mentre è in ira, senza dover utilizzare momento di chiarezza.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Incantatore indomabile (Str): Al 3° livello, un profeta furioso aggiunge il proprio bonus di Costituzione (se presente) alle prove di concentrazione.

Incantatore furioso (Sop): A partire dal 4° livello, gli incantesimi di un profeta furioso divengono più potenti quando egli è in ira. Quando sta utilizzando momento di chiarezza, aggiunge il suo livello da barbaro al proprio livello di incantatore. Al 7° livello, egli aggiunge il proprio bonus di Costituzione alla CD dei tiri salvezza di qualsiasi incantesimo lanciato mentre è in ira.

Spirito guardiano (Mag): Al 5° livello, il bonus di competenza conferito dall'incantesimo *guida* dello spirito guida aumenta di un numero pari alla metà del livello da profeta furioso se utilizzato per combattere esterni, folletti, non morti o creature incorporee. Come azione veloce, il profeta furioso può spendere 1 round di ira (sia che si trovi o meno in ira) per conferire alla propria armatura e armi la capacità *tocco fantasma* per 1 round: quest'effetto termina se l'oggetto non è più in suo possesso.

Ira duratura (Sop): Al 6° livello, come azione gratuita, un profeta furioso può estendere la durata della sua ira sacrificando uno slot incantesimo: questo prolunga la durata dell'ira per un numero di round pari al livello dello slot incantesimo utilizzato.

Potenza magica furiosa (Sop): All'8° livello, un profeta furioso è in grado di lanciare incantesimi con raggio d'azione "personale" su se stesso mentre è in ira, senza dover utilizzare momento di chiarezza.

Spirito guerriero (Sop): Al 9° livello, il bonus competenza conferito dall'incantesimo *guida* dello spirito guida aumenta di un numero pari al livello da profeta furioso se utilizzato per combattere esterni, folletti, non morti o creature incorporee. La capacità di conferire alla propria armatura e armi la capacità *tocco fantasma* è un'azione immediata anziché un'azione veloce.

Ira superiore (Str): Al 10° livello, quando un profeta furioso entra in ira, il suo bonus morale a Forza e Costituzione aumenta a +6 e il bonus morale a Volontà aumenta a +3.

Vendicatore Divino

Molti culti hanno al proprio interno un ordine di combattenti clericali, siano essi cavalieri sacri o guerrieri oscuri, che per la propria fede mettono a rischio le loro vite e le loro anime immortali. Sono campioni di battaglia, che preferiscono l'uso delle armi ai sermoni. Questi uomini e donne sono conduttori viventi di potere divino, fin dentro al proprio sangue, che sono pronti a versare con gioia se ciò portasse maggior gloria alla loro divinità o il giudizio divino su eretici, infedeli e ogni nemico della propria fede.

I vendicatori divini sono in genere chierici o guerrieri/chierici, anche se molti paladini (o anche paladini/chierici) si adattano comunque a questa classe. Ad ogni modo, la classe offre un'ulteriore opportunità di combinare ed affinare i loro poteri e ruolo combattivi ed amministrativi.

Ruolo: Il vendicatore divino è particolarmente abile nell'uso della magia, anche se non ai livelli di un chierico o paladino effettivo. Le sue capacità di combattimento sono notevoli ed i suoi poteri di guarigione prodigiosi, e quelli con credenze religiose affini a quelle del vendicatore troveranno in lui un valido alleato.

Allineamento: Sebbene i vendicatori legali siano piuttosto comuni, essi possono essere di qualsiasi allineamento.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un vendicatore divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Speciale: Incanalare energia come privilegio di classe.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi.

Talenti: Incanalare Allineamento o Incanalare Elementale.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Tabella 6-7: Vendicatore Divino

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+1	+0	+1	Incanalare energia, scudo del vendicatore	—
2°	+2	+1	+1	+1	Stimmate	+1 livello di classe di incantatore divino
3°	+3	+1	+1	+2	Guarigione della fede (potenziata)	+1 livello di classe di incantatore divino
4°	+4	+1	+1	+2	Ira divina	+1 livello di classe di incantatore divino
5°	+5	+2	+2	+3	Incanalare punizione, sangue infuocato	—
6°	+6	+2	+2	+3	Incanalare versatile	+1 livello di classe di incantatore divino
7°	+7	+2	+2	+4	Giudizio divino	+1 livello di classe di incantatore divino
8°	+8	+3	+3	+4	Guarigione della fede (massimizzata)	+1 livello di classe di incantatore divino
9°	+9	+3	+3	+5	Pioggia di sangue	—
10°	+10	+3	+3	+5	Castigo divino	+1 livello di classe di incantatore divino

Francesco Palazzari (order #2831428)

Abilità di classe

Le abilità di classe del vendicatore divino sono Cavalcare (Des), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del vendicatore divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un vendicatore divino è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un vendicatore divino acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse guadagnato un livello anche nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio.



Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore divino prima di diventare un vendicatore divino, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Incanalare energia (Sop): Il livello di classe del vendicatore si somma ai livelli di qualsiasi altra classe che conferisca la capacità incanalare energia.

Scudo del vendicatore (Sop): Un vendicatore può incanalare energia nel suo scudo come azione standard: quando viene indossato, lo scudo conferisce al vendicatore un bonus sacro (se energia positiva) o un bonus profano (se energia negativa) alla Classe Armatura pari al numero di dadi di incanalare energia del vendicatore stesso. Questo bonus dura 24 ore o finché il vendicatore non viene colpito in combattimento, qualunque delle due cose si verifichi prima. Lo scudo non conferisce il bonus ad altri utilizzatori, ma il vendicatore non ha bisogno di imbracciarlo per usufruire di questo potere.

Stimmate (Sop): Un vendicatore mette volontariamente il proprio sangue al servizio della sua fede, ed è marchiato da stimmate identificative della sua divinità. Egli può fermare o dar via alla fuoriuscita di sangue tramite la forza di volontà come azione standard: al 6° livello questa diventa un'azione di movimento e al 10° livello un'azione veloce. Attivare le stimmate causa danno da sanguinamento pari alla metà del livello di classe del vendicatore e tale danno non viene fermato dalla magia curativa. Mentre le stimmate sanguinano, il vendicatore ottiene un bonus sacro (se incanala energia positiva) o un bonus profano (se incanala energia negativa) pari alla metà del proprio livello di classe. Ogni volta che attiva le sue stimmate, il vendicatore sceglie se il bonus si applica ai tiri per colpire, ai danni con le armi, alla Classe Armatura, alle prove di livello dell'incantatore o ai tiri salvezza: per cambiare il bersaglio di applicazione del bonus, il vendicatore deve disattivare e riattivare le stimmate.

Mentre le stimmate sanguinano, il vendicatore ignora il risucchio di sangue e il danno da sanguinamento proveniente da qualsiasi altra fonte e può utilizzare *dissanguare* o *stabilizzare* a volontà come azione standard.

Guarigione della fede (Sop): Al 3° livello, qualsiasi incantesimo di *cura ferite* che un vendicatore lancia su se stesso viene automaticamente potenziato come se fosse influenzato dal talento Incantesimi Potenziati, tranne per il fatto che questi non utilizzano slot di livello incantesimo superiori o un tempo di lancio maggiorato. Se il vendicatore lancia su se stesso un incantesimo curativo che influenza più creature, questa capacità

Francesco Palazzari (order #2881428)

si applica su di lui soltanto. All'8° livello, questi incantesimi di guarigione divengono massimizzati anziché potenziati.

Ira divina (Mag): Al 4° livello, quando un vendicatore conferma un colpo critico, può sacrificare un incantesimo di 1° livello preparato o uno slot incantesimo di 1° livello disponibile per lanciare *devastazione* su un bersaglio come azione immediata (utilizzando il LI del vendicatore). La CD del tiro salvezza viene aumentata di +2 se la sua arma ha un moltiplicatore per il critico ×3, o di +4 se quest'ultimo è ×4. Inoltre, il vendicatore può utilizzare questa capacità in risposta ad un colpo critico subito, anche se l'attacco lo rende inabile o lo uccide.

Sangue infuocato (Sop): Al 5° livello, mentre le stimmate di un vendicatore sanguinano, il suo sangue scorre lungo la sua arma come energia liquida sacra o profana: quando egli utilizza Incanalare Punizione, il danno aumenta di 1d6 e se il bersaglio fallisce il tiro salvezza diviene infermo e subisce 1d6 danni da sanguinamento ogni round nel proprio turno. Il bersaglio può effettuare un nuovo tiro salvezza ogni round per terminare gli effetti di infermità e sanguinamento.

Incanalare punizione: Al 5° livello, il vendicatore ottiene Incanalare Punizione come talento bonus.

Incanalare versatile (Sop): Al 6° livello, incanalare energia di un vendicatore ha effetto in un cono di 9 metri o in una linea di 36 metri.

Giudizio divino (Mag): Al 7° livello, quando l'attacco in mischia di un vendicatore riduce una creatura a –1 o meno punti ferita, egli può sacrificare un incantesimo di 2° livello preparato o uno slot incantesimo di 2° livello disponibile per lanciare *rintocco di morte* su un bersaglio come azione immediata (utilizzando il LI del vendicatore). Quando i vendicatori infliggono un giudizio divino, questo non si considera un atto malvagio. La CD del tiro salvezza viene aumenta di +2 se la sua arma ha un moltiplicatore per il critico ×3, o di +4 se quest'ultimo è ×4.

Pioggia di sangue (Sop): Al 9° livello, quando le sue stimmate sanguinano, la dannosa energia incanalata dal vendicatore è accompagnata da un'esplosione di energia liquida sacra o profana, incrementando il danno di 1d6. Le creature che falliscono il tiro salvezza contro l'energia incanalata divengono inferme e subiscono 1d6 danni da sanguinamento ogni round. Le creature influenzate possono effettuare un nuovo tiro salvezza ogni round per terminare gli effetti di infermità e sanguinamento.

Castigo divino (Mag): Al 10° livello, quando un vendicatore conferma un colpo critico, può sacrificare un incantesimo di 3° livello preparato o uno slot incantesimo di 3° livello disponibile per lanciare *scagliare maledizione* su un bersaglio come azione immediata (utilizzando il LI del vendicatore). La CD del tiro salvezza viene aumenta di +2 se la sua arma ha un moltiplicatore per il critico ×3, o di +4 se quest'ultimo è ×4. Inoltre, il vendicatore può utilizzare questa capacità in risposta ad un colpo critico subito, anche se l'attacco lo rende inabile o lo uccide.

Viandante dell'Orizzonte

Chi è sospinto da uno spirito errabondo e dal desiderio di espandere i confini delle zone sicure a volte risponde al richiamo del viandante dell'orizzonte. Esperti del viaggio, sempre alla ricerca di percorsi sicuri attraverso ambienti inospitali, i viandanti dell'orizzonte si trovano a proprio agio in luoghi che la gente descrive con sussurri sommessi, e possono sia avventurarsi su sentieri poco battuti che guidare i meno esperti attraverso tali pericolose terre.

Sebbene i ranger siano maggiormente attratti dallo stile di vita itinerante tipico dei viandanti dell'orizzonte, anche barbari, guerrieri e ladri hanno imparato a trarne beneficio. I viandanti dell'orizzonte sono molto più diffusi nelle aree ai margini della civiltà, dove possono comodamente trascorrere il tempo lontani dalle noiose e conosciute strade delle terre colonizzate.

Ruolo: I viandanti dell'orizzonte hanno l'accuratezza e la duttilità per affrontare il combattimento in prima linea. Essi sono anche dotati di abilità e capacità che li rendono eccellenti esploratori e sono spesso i primi ad affrontare un pericolo e gli ultimi a ritirarsi. Ovviamente, i viandanti danno il meglio quando si avventurano in zone che corrispondono ai propri numerosi ambienti prescelti, ma molti degli espedienti da loro adottati in specifiche regioni trovano applicazione in un'ampia varietà di situazioni, consentendo ad un viandante dell'orizzonte di essere più mobile e pieno di risorse rispetto a dei combattenti comuni.

Allineamento: Chiunque può ambire a nuove prospettive e viaggi costanti, e per questo un viandante dell'orizzonte può essere di qualsiasi allineamento.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un viandante dell'orizzonte, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (geografia) 6 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del viandante dell'orizzonte sono Addestrare Animali (Car), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Linguistica (Int), Nuotare (For), Percezione (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci che seguono descrivono i privilegi della classe di prestigio del viandante dell'orizzonte.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un viandante dell'orizzonte non ottiene competenza in alcun tipo di arma o armatura.

Ambiente prescelto: Al 1° livello, un viandante dell'orizzonte può scegliere un ambiente prescelto dalla tabella del ranger

Francesco Palazzari (order #2831428)

Ambiente Prescelto (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 76). Questa funziona esattamente come la capacità ambiente prescelto del ranger. Il viandante dell'orizzonte ottiene un ambiente prescelto addizionale al 2°, 4°, 5°, 7°, 8° e 10° livello, e può incrementare il bonus derivante da un ambiente prescelto preesistente come descritto dalla capacità del ranger. Se il viandante dell'orizzonte ha capacità di altre classi che funzionano solo in un ambiente prescelto (come le capacità del ranger mimetismo e nascondersi in piena vista), tali capacità funzionano in ambienti prescelti selezionati come viandante dell'orizzonte.

Padronanza dell'ambiente: Al 2° livello, un viandante dell'orizzonte seleziona un ambiente prescelto in cui ha padronanza. Quando si trova all'interno di questo ambiente il viandante dell'orizzonte può, come azione di movimento, conferire bonus +2 alle prove di Furtività, Percezione, Scalare e Sopravvivenza effettuate dagli alleati entro 9 metri che possano vederlo e sentirlo. Il personaggio padroneggia un ambiente addizionale al 4°, 6° e 8° livello. Questo bonus dura per un numero di round pari al modificatore di Saggezza del viandante dell'orizzonte.

Ogni padronanza dell'ambiente conferisce benefici addizionali, descritti di seguito: questi benefici si applicano al viandante dell'orizzonte in ogni momento, sia che egli si trovi o meno nell'ambiente di riferimento.

Acquatico: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Nuotare e bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro creature acquatiche.

Deserto: Il viandante dell'orizzonte ottiene immunità all'esaurimento: qualsiasi cosa che lo renderebbe esausto lo rende invece affaticato.

Foresta: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Furtività.

Freddo: Il viandante dell'orizzonte ottiene resistenza al freddo 10.

Giungla: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Artista della Fuga ed aumenta la sua DMC di +4 contro le manovre di lottare.

Montagna: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Scalare e non perde il suo bonus di Destrezza alla CA quando sta scalando.

Palude: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Percezione.

Piano allineato: Se il viandante dell'orizzonte seleziona un piano con un tratto di allineamento, può scegliere di individuare tale allineamento (aggirando tutte le forme di divinazione magica) come azione immediata: questo beneficio dura finché egli non lo fa cessare (come azione gratuita).

Piano Astrale: La velocità in volo del viandante dell'orizzonte aumenta di +9 metri sui piani con assenza di gravità o a gravità soggettiva.

Piano Elementale: Acqua: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Nuotare e bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro creature acquatiche. Ottiene la capacità di respirare sott'acqua se non è già in grado di farlo.

Piano Elementale: Aria: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Volare e bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro creature volanti. Egli ottiene la capacità di respirare aria se non è già in grado di farlo.

Piano Elementale: Fuoco: Il viandante dell'orizzonte ottiene resistenza al fuoco 10.

Piano Elementale: Terra: Il viandante dell'orizzonte ottiene RD 1/adamantio.



Tabella 6-8: Viandante dell'Orizzonte

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+1	+0	+0	Ambiente prescelto
2°	+2	+1	+1	+1	Ambiente prescelto, padronanza dell'ambiente
3°	+3	+2	+1	+1	Dominio dell'ambiente
4°	+4	+2	+1	+1	Ambiente prescelto, padronanza dell'ambiente
5°	+5	+3	+2	+2	Ambiente prescelto
6°	+6	+3	+2	+2	Dominio dell'ambiente, padronanza dell'ambiente
7°	+7	+4	+2	+2	Ambiente prescelto
8°	+8	+4	+3	+3	Ambiente prescelto, padronanza dell'ambiente
9°	+9	+5	+3	+3	Dominio dell'ambiente
10°	+10	+5	+3	+3	Ambiente prescelto, esperto di ogni terra

Francesco Palazzari (order #2831428)

Piano Etereo: Il viandante dell'orizzonte ignora il 20% di probabilità di mancare per occultamento causato da nebbia e foschia, e considera l'occultamento totale derivante da queste fonti come normale occultamento.

Pianure: Il movimento del viandante dell'orizzonte non viene ridotto quando indossa armature medie o porta un carico medio.

Sottosuolo: Il viandante dell'orizzonte ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus.

Urbano: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +4 alle prove di Diplomazia.

Dominio dell'ambiente: Al 3° livello, un viandante dell'orizzonte acquisisce un controllo totale su un ambiente di cui ha padronanza dell'ambiente. Quando ha a che fare con creature native di quell'ambiente, considera il proprio bonus di ambiente prescelto per quell'ambiente come bonus di nemico prescelto (come per il privilegio di classe del ranger) contro tali creature. Questo bonus sostituisce (e non si somma con) i bonus ottenuti quando si sta combattendo un nemico prescelto.

Ogni dominio dell'ambiente conferisce benefici addizionali, descritti di seguito. Quando un viandante dell'orizzonte ottiene un nuovo dominio dell'ambiente può, se preferisce, scegliere al suo posto una padronanza dell'ambiente addizionale.

Acquatico: Il viandante dell'orizzonte ottiene una velocità di nuotare pari a 6 metri. Se ha già una velocità di nuotare naturale, questa aumenta di +6 metri.

Deserto: Il viandante dell'orizzonte ottiene resistenza al fuoco 10 e immunità all'affaticamento.

Foresta: Il viandante dell'orizzonte ottiene *terreno illusorio* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza (LI pari al livello del personaggio). Il viandante dell'orizzonte può utilizzare questa capacità soltanto per creare foreste illusorie.

Freddo: Il viandante dell'orizzonte ottiene resistenza al freddo 20 (che sostituisce la resistenza al freddo derivante da padronanza dell'ambiente freddo) e bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro creature del sottotipo freddo.

Giungla: Il viandante dell'orizzonte ottiene *charme sui mostri* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza (LI pari al livello del personaggio). Questo charme influenza solo animali, bestie magiche e creature che si trovano principalmente nella giungla.

Montagna: Il viandante dell'orizzonte ottiene RD 2/adamantio.

Palude: Il viandante dell'orizzonte ottiene percezione tellurica con un raggio d'azione di 9 metri. Un viandante deve essere almeno di 5° livello prima di poter selezionare questo potere.

Piano allineato: Allo scopo di superare la riduzione del danno, le armi naturali del viandante dell'orizzonte e quelle da lui create si considerano come fossero di allineamento opposto a quello del piano di dominio scelto. Se quest'ultimo ha più di un tipo di allineamento, egli deve sceglierne uno ai fini di questa capacità. Ad esempio, se sceglie come dominio "Inferno" (piano legale e malvagio), può optare per "malvagio" o "legale", il che vuol dire che i suoi attacchi superano rispettivamente la riduzione al danno bene o caotico. In alternativa, se le creature native del piano scelto sono vulnerabili ad un particolare materiale speciale (come il ferro freddo o l'argento), egli può far sì che le sue armi superino la riduzione al danno come se fossero di quel materiale speciale. Se sceglie questo piano più di una volta per la sua capacità dominio dell'ambiente, i suoi attacchi si considerano come se avessero un allineamento o materiale speciale addizionale (come "bene e argento" o "caotico e bene").

Piano Astrale: Il viandante dell'orizzonte ottiene bonus di competenza +1 ai tiri per colpire e ai danni contro esterni. Ottiene *porta dimensionale* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza (LI pari al livello del personaggio).

Piano Elementale: Acqua: I movimenti e le azioni del viandante dell'orizzonte non sono ostacolati quando si trova sott'acqua. Questo gli permette di parlare, effettuare attacchi e lanciare incantesimi normalmente sott'acqua (come se facesse uso di *libertà di movimento*).

Piano Elementale: Aria: Il viandante dell'orizzonte ottiene *volare* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza (LI pari al livello del personaggio).

Piano Elementale: Fuoco: Il viandante dell'orizzonte ottiene resistenza al fuoco 20 (che sostituisce la resistenza al fuoco derivante da padronanza dell'ambiente Piano del Fuoco) e bonus di competenza +1 a tutti i tiri per colpire e ai danni contro creature del sottotipo fuoco.

Piano Etereo: Il viandante dell'orizzonte ottiene *transizione eterea* come capacità magica una volta al giorno (LI pari al livello del personaggio). Deve essere almeno di 7° livello per poter scegliere questo potere.

Piano Elementale: Terra: Il viandante dell'orizzonte ottiene percezione tellurica con un raggio d'azione di 9 metri. Deve essere almeno di 5° livello per poter scegliere questo capacità.

Pianure: Il movimento base del viandante aumenta di +3 metri.

Sottosuolo: Il viandante dell'orizzonte ottiene scurovisione con raggio 18 metri. Se ha già scurovisione, il suo raggio si estende di 18 metri.

Urbano: Il viandante dell'orizzonte ottiene *charme su persone* come capacità magica un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza (LI pari al livello del personaggio).

Esperto di ogni terra (Sop): Al 10° livello, il viandante dell'orizzonte acquisisce dimestichezza e si trova a suo agio in qualsiasi ambiente possibile. Il suo bonus di ambiente in tutti gli ambienti prescelti aumenta di +2, ed egli considera tutti gli altri ambienti come fossero ambienti prescelti (bonus +2). Se una condizione climatica o atmosferica che si verifica naturalmente richiede una prova o un tiro salvezza, egli li supera automaticamente. Tutti gli alleati entro 18 metri da lui ottengono bonus +2 a queste prove o tiri salvezza: se il viandante dell'orizzonte si trova in un ambiente dove ha padronanza, questo bonus aumenta a +4.

Francesco Palazzari (order #2831428)



7 Oggetti Magici

Francesco Palazzani (order #2831428)



Fatevi avanti, allora", esclamò Seltyiel spalancando le braccia. "Vediamo di cosa siete capaci". Seoni sollevò il suo bastone e lanciò una vampata di luce che illuminò il branco. "Devi sempre provocarli?" chiese, ma in quell'attimo la massa vorticante di ombre si sollevò e avanzò fluttuante per attaccare. Forme canine sferzanti si manifestarono e svanirono rapidamente, prima che entrambi avessero il tempo di reagire, e tutto quello che la coppia poté fare fu rimanere schiena contro schiena, lasciando che la luce magica del bastone li proteggesse.

"La prossima volta che vuoi esaminare una reliquia", propose Seltyiel, "magari considera di pagare per l'ingresso…".

Francesco Palazzari (order #2831428)

Oggetti Magici

Oltre agli oggetti magici più conosciuti, dalle onnipresenti pozioni di *cura ferite leggere* fino ad apprezzate reliquie quali le spade *sacro vendicatore*, talvolta rari capolavori vengono rinvenuti fra leggendari tesori nascosti nelle profondità dei più letali sotterranei o sorprendenti invenzioni vengono create da geni e da folli. Questo capitolo va oltre i più comuni oggetti presentati in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, rivelando una ricchezza di capolavori magici, alcuni da lungo tempo rinomati, altri invece completamente sconosciuti. I GM che desiderano includere questi nuovi oggetti magici dovrebbero sentirsi liberi di rendere questi tesori elementi tanto diffusi e fondamentali quanto quelli proposti nel *Manuale di Gioco*.

Con l'eccezione di bacchette, pergamene e pozioni, in questo capitolo vengono presentati tutti i tipi di oggetti magici. I nuovi incantesimi introdotti nel Capitolo 5 sono facilmente reperibili infusi in pozioni, scritti su pergamene o racchiusi in bacchette, come quelli riportati nel *Manuale di Gioco*, e potrebbero essere realizzate seguendo le stesse regole, relative a ciascuno specifico tipo di oggetto, descritte nel Capitolo 15 del suddetto manuale.

Descrizione degli Oggetti Magici

Le seguenti descrizioni comprendono note sull'attivazione, la generazione casuale ed altro materiale. La CA, la durezza, i punti ferita e la CD per rompere vengono elencate per esempi tipici di oggetti magici di quella categoria. La CA riportata presume che l'oggetto sia incustodito ed è comprensiva della penalità –5 per la Destrezza effettiva, pari a 0, dell'oggetto. Se una creatura impugna l'oggetto, viene utilizzato il modificatore di Destrezza della creatura al posto della penalità –5.

Ciascuna delle seguenti statistiche viene riportata in forma di nota come parte della descrizione dell'oggetto.

Aura: Nella maggior parte dei casi, un incantesimo *individuazione del magico* rivelerà la scuola di magia associata all'oggetto magico e la forza dell'aura emessa dallo stesso. Vedi la descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico* per i dettagli.

Livello dell'Incantatore (LI): Il livello dell'incantatore fornisce un'indicazione del potere relativo dell'oggetto. Determina inoltre il bonus ai tiri salvezza dell'oggetto, il raggio di azione ed altri aspetti dipendenti dal livello relativi ai poteri dell'oggetto (se variabile). Determina anche il livello da superare se bersaglio di un *dissolvi magie* o di effetti simili.

Il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno pari al livello dell'incantatore dell'oggetto (e requisiti aggiuntivi potrebbero di fatto richiedere un livello minimo più elevato per il creatore).

Slot: La maggior parte degli oggetti magici può essere utilizzata solo se indossata o portata nello slot appropriato. Se l'oggetto viene riposto o conservato da un'altra parte, non funziona. Se lo slot indica "nessuno", l'oggetto funziona fintanto che rimane in possesso del personaggio.

Prezzo: Questo valore è il costo, in monete d'oro, per acquistare l'oggetto, nell'eventualità che questo sia in vendita. In generale, gli oggetti magici possono essere venduti dai PG per la metà di questo valore.

Peso: Questo valore indica il peso dell'oggetto. Quando il peso non viene indicato, l'oggetto non ha un peso degno di nota (al fine di calcolare il carico che un personaggio può trasportare).

Descrizione: Questa sezione descrive i poteri e le capacità dell'oggetto magico.

Costruzione: Ad eccezione degli artefatti, la maggior parte degli oggetti magici può essere costruita da un incantatore dotato dei talenti e dei prerequisiti appropriati. Questa sezione descrive i requisiti necessari ed il costo da sostenere per creare l'oggetto magico.

Requisiti: È necessario che un personaggio soddisfi alcuni requisiti se desidera creare un oggetto magico. Questi comprendono talenti, incantesimi e altri prerequisiti di vario tipo come livello, allineamento, razza o specie.

Un incantesimo requisito può essere fornito da un personaggio che abbia preparato tale incantesimo (o che conosca l'incantesimo, nel caso di incantatori spontanei), oppure attraverso l'uso di un oggetto magico ad attivazione o a completamento di incantesimo, o ancora da una capacità magica che produca l'effetto dell'incantesimo richiesto. Per ogni giorno dedicato al processo di creazione, il creatore deve spendere un oggetto a completamento di incantesimo od una carica di un oggetto ad attivazione di incantesimo, se un oggetto di questo tipo viene utilizzato per soddisfare un requisito.

È possibile che più personaggi collaborino alla creazione di un oggetto, e che ognuno dei partecipanti contribuisca a soddisfare uno o più requisiti. In alcuni casi la collaborazione potrebbe addirittura risultare indispensabile.

Se due o più personaggi collaborano per creare un oggetto, devono stabilire di comune accordo chi tra loro dovrà essere considerato il creatore ai fini di determinare il livello del creatore dell'oggetto.

Costo: Questo valore indica il costo in monete d'oro necessario alla creazione dell'oggetto. In genere questo costo è pari alla metà del prezzo dell'oggetto, ma componenti materiali aggiuntivi potrebbero aumentare questo valore. Il costo di creazione dell'oggetto comprende i costi derivati dal costo base più quelli delle componenti.

Nuovi Oggetti Magici in una Campagna

Quale diffusione decida di dare il GM agli oggetti magici presentati in questo capitolo è una questione legata semplicemente alle sue preferenze personali. Non c'è alcuna ragione per la quale i nuovi oggetti debbano essere ritenuti più rari rispetto a quelli presenti nel *Manuale di Gioco*, questi infatti

Francesco Palazzari (order #2831428)

possono essere integrati in una campagna con altrettanta facilità. In alternativa, i GM interessati ad aggiungere elementi inaspettati al loro successivo scontro oppure all'interno di un mucchio di tesori, potrebbero includere con facilità gli oggetti ed i tesori qui proposti. Dal momento che solitamente i giocatori si soffermano sul capitolo degli oggetti magici del *Manuale di Gioco* durante la fase di creazione dei loro personaggi, molti di loro diventano piuttosto familiari con i tesori e gli oggetti ivi riportati. Pertanto, includere uno qualsiasi tra i seguenti oggetti, in particolare quelli che attingono a nuove caratteristiche introdotte altrove in questo libro, come ad esempio le nuove verghe metamagiche, permettono al GM di sorprendere ed incuriosire anche i giocatori più esperti.

Armature

Le seguenti capacità per armature e scudi sono aggiuntive rispetto a quelle presentate in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Descrizione delle capacità speciali di armature magiche e scudi magici

Un'armatura o uno scudo dotati di capacità speciali devono avere almeno bonus di potenziamento +1.

Campione: La proprietà di questa armatura funziona solamente per le creature buone dotate della capacità sfida (come i cavalieri) o della capacità punire il male (come i paladini, i mezzi-celestiali, e le creature dotate dell'archetipo creatura celestiale). Quando è indossata da una di queste creature mentre utilizza la capacità sfida o punire, colui che la indossa ottiene bonus sacro +2 alla CA contro gli attacchi effettuati dall'avversario prescelto.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal bene* oppure *protezione dal male*; Prezzo bonus +1.

Determinazione: Uno scudo o un'armatura dotati di questa capacità hanno la capacità di combattere in circostanze apparentemente impossibili. Una volta al giorno, quando il possessore raggiungere 0 o meno punti ferita, l'oggetto attiva automaticamente l'incantesimo *respiro di vita*.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *respiro di vita*; Prezzo +30.000 mo.

Giusto: Un'armatura dotata di questa capacità spesso reca dei simboli religiosi istoriati o smaltati su di essa. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo *giusto potere*, per 10 round. Un'*armatura del giusto* è sempre allineata verso il bene (energia positiva), al fine di determinare gli effetti dell'incantesimo. Un'*armatura del giusto* fornisce un livello negativo permanente a qualsiasi creatura malvagia che tenti di indossarla. Questo livello negativo permane fintanto che l'armatura è indossata e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo livello negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno per effetto dell'incantesimo *ristorare*) fintanto che la creatura indossa l'armatura.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *giusto potere*; Costo +27.000 mo.

Iniquo: Questa armatura reca spesso cesellati su di essa simboli sacrileghi. A comando, una volta al giorno chi la indossa può invocare gli effetti dell'incantesimo *giusto potere*, per 10 round. Un'*armatura dell'iniquo* è sempre allineata verso il male (energia negativa), al fine di determinare gli effetti dell'incantesimo. Un'*armatura dell'iniquo* fornisce un livello negativo permanente a qualsiasi creatura buona che tenti di indossarla. Questo livello negativo permane fintanto che l'armatura è indossata e svanisce non appena questa viene rimossa. Questo livello negativo non può essere eliminato in alcun modo (nemmeno per effetto dell'incantesimo *ristorare*) fintanto che la creatura indossa l'armatura.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *giusto potere*; Costo +27.000 mo.

Torneo: Questa armatura aiuta colui chi la indossa a rimanere in sella e controllare la sua cavalcatura. Chi la indossa riceve bonus di competenza +5 alle prove di Cavalcare.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Cavalcare; Prezzo +3.750 mo.

Vile: La proprietà di questa armatura funziona solamente per le creature malvagie dotate della capacità sfida (come i cavalieri) o della capacità punire il bene (come gli antipaladini, i mezzi-immondi, e le creature dotate dell'archetipo creatura immonda). Quando è indossata da una di queste creature mentre utilizza la capacità sfida o punire, colui che la indossa ottiene bonus profano +2 alla CA contro gli attacchi effettuati dall'avversario prescelto.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal bene* oppure *protezione dal male*, Prezzo bonus +1.

Tabella 7-1: Capacita' Speciali delle Armature

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base
01–40	01–35	01–19	*Campione*	+1 bonus[1]
41–80	36–66	20–37	*Vile*	+1 bonus[1]
81–99	67–70	38–39	*Torneo*	+3.750 mo
—	71–83	40–61	*Giusto*	+27.000 mo
—	84–96	62–80	*Iniquo*	+27.000 mo
—	97–99	81–90	*Determinazione*	+30.000 mo
100	100	91–100	Tirare ancora due volte[2]	—

[1] Aggiungere al bonus di potenziamento sulla tabella 15–3 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Se si ottiene due volte la stessa capacità speciale, se ne conta solo una.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 7-2: Armature Specifiche

Medio	Maggiore	Armatura specifica	Prezzo di mercato
01–20	01–02	*Giaco delle nebbie*	2.250 mo
21–35	03–05	*Veste dell'indovino*	10.300 mo
36–50	06	*Cuoio senz'ossa*	12.160 mo
51–65	07	*Veste nera dell'assassino*	12.405 mo
66–90	08–12	*Armatura completa pieghevole*	12.650 mo
91–100	13–27	*Armatura degli insulti*	16.175 mo
—	28–42	*Corazza di piastre del bucaniere*	23.850 mo
—	43–49	*Corazza di bande derelitta*	25.400 mo
—	50–61	*Armatura di pelle di gigante (ogre)*	39.165 mo
—	62–71	*Armatura di pelle di gigante (gigante delle colline)*	46.665 mo
	72–81	*Armatura di pelle di gigante (gigante delle rocce)*	54.165 mo
—	82–86	*Armatura di pelle di gigante (gigante del fuoco)*	54.165 mo
—	87–91	*Armatura di pelle di gigante (gigante del gelo)*	54.165 mo
—	92–96	*Armatura di pelle di gigante (troll)*	59.165 mo
—	97	*Armatura di pelle di gigante (gigante delle nuvole)*	69.165 mo
—	98	*Armatura di pelle di gigante (gigante delle tempeste)*	76.665 mo
—	99–100	*Mezza armatura stella del giorno*	81.250 mo

Tabella 7-3: Scudi Specifici

Maggiore	Scudo specifico	Prezzo di mercato
01–50	*Scudo del camminamento*	16.180 mo
51–100	*Scudo fortezza*	19.180 mo

Armature Specifiche

Armatura completa pieghevole

Aura evocazione moderata (convocazione); **LI** 10°

Slot collo (spilla) o armatura (dischiusa); **Prezzo** 12.650 mo; **Peso** — (spilla), 25 kg (armatura)

DESCRIZIONE

Questo oggetto solitamente appare come una pesante spilla o fibbia per mantello in acciaio, che spesso raffigura un pesante elmo oppure un robusto scudo. A comando, la spilla si trasforma in sferraglianti pannelli e piastre di metallo, che rivestono istantaneamente chi la indossa con una *armatura completa+1* recante la forma della spilla in bella mostra sul pettorale dell'armatura. La spilla si trasforma solamente se lo slot armatura di chi la indossa non è occupato, pertanto non funzionerà se chi la indossa porta già un'armatura.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *evocazioni istantanee*; **Costo** 7.650 mo

Armatura degli insulti

Aura ammaliamento moderato; **LI** 7°

Slot armatura; **Prezzo** 16.175 mo; **Peso** 10 kg

DESCRIZIONE

Ogni pezzo di metallo di questa armatura di *cuoio borchiato+1* assomiglia più ad un minuscolo volto sogghignante piuttosto che ad una semplice borchia. Una volta al giorno, chi indossa l'armatura può ordinare alle bocche di lanciare un torrente di abusi verbali diretti contro qualsiasi creatura ostile che si trovi entro 18 metri e sia in grado di vederlo e di sentirlo. Ognuna di queste creature deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 16 per evitare di essere sopraffatta dalla irrefrenabile compulsione di attaccare chi indossa l'armatura per i 7 round successivi. Se la creatura è impossibilitata ad attaccare nel corso del round successivo, oppure se attaccare chi indossa l'armatura la metterebbe in pericolo (se deve muoversi attraverso un quadretto minacciato, lanciarsi in una fossa, e così via), questa può agire normalmente in quel round. Questo è un effetto sonoro di influenza mentale e non ha effetto su creature che non utilizzano un linguaggio parlato.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *confusione*; **Costo** 7.675 mo

Armatura di pelle di gigante

Aura trasmutazione forte; **LI** 15°

Slot armatura; **Prezzo** 39.165 mo (ogre), 46,665 mo (gigante delle colline), 59.165 mo (troll), 54.165 mo (gigante delle rocce, del fuoco o del gelo), 69.165 mo (gigante delle nuvole), 76.665 mo (gigante delle tempeste); **Peso** 12,5 kg

DESCRIZIONE

Questa cascante *armatura di pelle+1* dalle molte pieghe viene creata con la pelle conciata di un vero gigante. Una volta al giorno, a comando, chi la indossa può crescere fino a raggiungere la dimensione dello specifico tipo di gigante, come se utilizzasse un incantesimo *forma di gigante I* (ogre, troll, gigante delle colline, gigante delle rocce, gigante del fuoco, gigante del gelo) oppure *forma di gigante II* (gigante delle nuvole o gigante delle tempeste). Questa trasformazione dura un massimo di 15 minuti e termina a comando di chi la indossa. La maggior parte delle creature buone considera ripugnante indossare la pelle di creature intelligenti. I giganti ottengono bonus morale +2 ai tiri per colpire e ai danni contro chi la indossa, o +4 se l'armatura è stata creata con la pelle di un gigante della stessa razza dell'attaccante.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *forma di gigante I* (ogre, troll, gigante delle colline, gigante delle rocce, gigante del fuoco, gigante del gelo) o *forma di gigante II* (gigante delle nuvole o gigante delle tempeste); **Costo** 19.660 mo (ogre), 23.415 mo (gigante delle colline), 29.665 mo (troll), 27.165 mo (gigante delle rocce, del fuoco, del gelo), 34.665 mo (gigante delle nuvole), 38.415 mo (gigante delle tempeste)

Francesco Palazzari (order #2881428)



Mezza Armatura Stella del Giorno



Corazza di Bande Derelitta



Armatura di Pelle di Gigante



Veste dell'Indovino



Armatura degli Insulti



Giaco delle Nebbie



Scudo Fortezza



Corazza di Piastre del Bucaniere

CORAZZA DI BANDE DERELITTA

Aura invocazione moderata; **LI** 11°

Slot armatura; **Prezzo** 25.400 mo; **Peso** 17,5 kg

DESCRIZIONE

Ogni centimetro di questa *corazza di bande+1* è ricoperto da un simbolo sacro deturpato o da un marchio altrettanto offensivo nei confronti di una o più divinità e dei loro seguaci. Chi indossa l'armatura non può lanciare incantesimi divini o utilizzare capacità magiche soprannaturali derivanti da un legame con una divinità. Ottiene RI 19 contro qualsiasi incantesimo di origine divina, capacità magica o capacità soprannaturale (come quelle derivanti da un potere di dominio o da una capacità di un esterno al servizio di una divinità) e considera il bonus di potenziamento dell'armatura come se si trattasse di un ulteriore +2 contro le creature dotate di queste capacità.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, il creatore non può essere un incantatore divino; **Costo** 12.900 mo

CORAZZA DI PIASTRE DEL BUCANIERE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot armatura; **Prezzo** 23.850 mo; **Peso** 15 kg

DESCRIZIONE

Questa *corazza di piastre+1* è fatta di metallo bluastro e decorata con motivi di onde. Consente a chi la indossa di beneficiare in modo permanente degli effetti dell'incantesimo *camminare sull'acqua*. Se una creatura indossa l'armatura mentre si trova sott'acqua, viene trasportata verso la superficie ad una velocità di 18 metri per round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *camminare sull'acqua*; **Costo** 12.100 mo

CUOIO SENZ'OSSA

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot armatura; **Prezzo** 12.160 mo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questa armatura di *cuoio+1* dona a chi la indossa la capacità di piegare e contorcere il proprio corpo praticamente in qualsiasi direzione. Concede bonus +5 alle prove di Acrobazia effettuate per ridurre i danni da caduta, bonus +5 alle prove di Artista della Fuga, bonus +5 alla DMC ed una RD 5/tagliente o perforante.

Francesco Palazzari (order #2831428)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *alterare se stesso*, il creatore deve avere almeno 5 gradi nelle abilità Acrobazia e Artista della Fuga; **Costo** 6.160 mo

GIACO DELLE NEBBIE

Aura evocazione debole; **LI** 3°

Slot armatura; **Prezzo** 2.250 mo; **Peso** 12,5 kg

DESCRIZIONE

Le sottili maglie di questo *giaco di maglia+1* creano un motivo di plumbee nuvole. A comando, una volta al giorno, chi la indossa può trasformarla in una spessa nebbia che riempie il suo spazio e fornisce copertura (20% probabilità di mancare). Questa nebbia si muove con il personaggio. Gli effetti che disperdono o distruggono la nebbia fanno ritornare l'armatura al suo stato solido sul corpo del personaggio, così come anche la parola di comando o l'ingresso in luoghi dove le magie che creano nebbia non funzionano (come sott'acqua). Se il personaggio tenta di indossare un'altra armatura mentre il *giaco delle nebbie* è in forma di nebbia, questo si riforma ai piedi del personaggio.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *foschia occultante*; **Costo** 1.250 mo

MEZZA ARMATURA STELLA DEL GIORNO

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot armatura; **Prezzo** 81.250 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

La lucentezza argentea di questa *mezza armatura+1* la fa risplendere anche sotto la più tenue luce. A volontà chi la indossa può ordinarle di brillare come per l'incantesimo *luce diurna* per 10 minuti. Una volta al giorno può comandarle di risplendere come per l'incantesimo *esplosione solare*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *esplosione solare*, *luce diurna*; **Costo** 41.000 mo

VESTE DELL'INDOVINO

Aura divinazione debole; **LI** 5°

Slot armatura; **Prezzo** 10.300 mo; **Peso** 20 kg

DESCRIZIONE

Questa *cotta di maglia+1* è in sintonia con un particolare mistero da oracolo e contiene una rivelazione associata a tale mistero (vedi la descrizione della classe oracolo). Mentre indossa l'armatura un oracolo ha accesso a tale rivelazione e può utilizzarla come se si trattasse di un suo normale privilegio di classe. L'oracolo deve avere il mistero appropriato per utilizzare l'armatura. Ad esempio una *veste dell'indovino* (*grido di battaglia*) può essere utilizzata solo da un oracolo della battaglia. Se chi la indossa possiede già tale rivelazione ed essa fornisce una capacità con un limitato numero di utilizzi al giorno, l'oracolo può utilizzare tale capacità una volta aggiuntiva al giorno. Questa capacità non ha effetto se l'armatura viene indossata da un personaggio che non è un oracolo. Per tutti gli incantesimi di divinazione con una probabilità di riuscita basata su percentuale (come *divinazione* e *presagio*), la probabilità di successo per chi indossa questa armatura viene aumentata di +5.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *presagio*, il creatore deve essere un oracolo con la rivelazione desiderata**; Costo** 5.300 mo

VESTE NERA DELL'ASSASSINO

Aura necromanzia moderata; **LI** 9°

Slot armatura; **Prezzo** 12.405 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questa *armatura imbottita dell'ombra+1* è scura come la notte ed è cucita con filo dal colore del sangue secco. Quando viene indossata da un ladro con la dote attacco sanguinante, incrementa il danno da sanguinamento causato dagli attacchi furtivi del ladro di +1.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *dissanguare*, *invisibilità*, *silenzio*; **Costo** 6.280 mo

SCUDI SPECIFICI

SCUDO DEL CAMMINAMENTO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot scudo; **Prezzo** 16.180 mo; **Peso** 22,5 kg

DESCRIZIONE

Una volta al giorno, a comando, questo *scudo torre+2* può trasformarsi in un solido muro di mattoni delle dimensioni di 3 metri per 3 metri e spesso 30 centimetri, completo di camminamenti sulla sommità e di feritoie per lanciare frecce, collocate ad una distanza di 1,5 metri l'una dall'altra. Il muro offre copertura esattamente come un qualsiasi altro muro fisico. Chi lo imbraccia può toccare il muro con una mano e comandargli di tornare ad essere uno scudo torre, appoggiato al terreno ed in equilibrio contro la sua mano, oppure legato al suo braccio in condizioni di normale utilizzo. Il muro ha tutte le caratteristiche di qualsiasi altro muro di mattoni dello spessore di 30 centimetri (durezza 8, 90 punti ferita, CD 35 per sfondare). Gli attacchi sufficienti a distruggere il muro fanno sì che questo si ritrasformi immediatamente in uno scudo, perdendo la metà dei suoi punti ferita e ottenendo la condizione rotto. Lo scudo rimane in forma di muro fino a quando non viene distrutto o gli viene ordinato di ritornare in forma di scudo. Il muro non può apparire in uno spazio troppo piccolo per contenerlo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *muro di pietra*; **Costo** 8.180 mo

SCUDO FORTEZZA

Aura evocazione moderata; **LI** 11°

Slot scudo; **Prezzo** 19.180 mo; **Peso** 22,5 kg

Francesco Palazzari (order #2881428)

DESCRIZIONE

Chi imbraccia questo *scudo torre+1* può, come azione di round completo, trasformare lo scudo in un cubo di ferro spesso 2,5 centimetri, che si para attorno a lui circondando completamente il suo spazio. Il cubo ha durezza 10 e 30 punti ferita per lato. Questo cubo fornisce al possessore copertura totale contro qualsiasi cosa si trovi all'esterno di esso, compresi (dal momento che è perfettamente sigillato) gli attacchi di sciami o quelli basati su gas. L'interno del cubo è buio, e l'aria non può entrarne o uscirne, pertanto il possessore deve trattenere il fiato a partire dal terzo round dall'attivazione del cubo. Attacchi sufficienti a distruggere un lato del cubo fanno sì che questo si ritrasformi immediatamente in uno scudo, perdendo metà dei suoi punti ferita e ottenendo la condizione rotto. Altrimenti, il cubo ritorna alla sua forma di scudo a comando, se il possessore si sposta dallo spazio in cui si trova, o se questi sviene o muore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *muro di ferro*; **Costo** 9.680 mo

Armi

Le seguenti capacità relative alle armi sono aggiuntive rispetto a quelle presentate in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1.

Alleanza: Un'*arma dell'alleanza* permette a chi la impugna di trasferire, in parte o totalmente, il suo bonus di potenziamento ad un'arma utilizzata da un alleato del possessore. Chi la impugna deve avere una linea di visuale con l'alleato prescelto. Come azione gratuita, all'inizio del suo turno e prima di utilizzare la sua arma, il possessore sceglie come ripartire il bonus di potenziamento della sua arma. Il bonus assegnato all'arma dell'alleato dura fino al turno successivo di chi impugna l'*arma dell'alleanza*. Il bonus di potenziamento conferito dall'*arma dell'alleanza* non si somma al bonus di potenziamento dell'arma dell'alleato (se presente).

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo bonus +1.

Astuzia: Questa capacità speciale permette ad un'arma di trovare delle falle nelle difese di un avversario utilizzando la conoscenza del bersaglio posseduta da chi la impugna. Ogni qualvolta un attacco dell'arma risulta in una minaccia di critico, chi la impugna ottiene bonus +2 al tiro per confermare il critico se possiede 5 o più gradi nell'abilità Conoscenze legata al tipo di creatura bersaglio (come ad esempio Conoscenze [piani] nel caso in cui l'avversario sia un esterno).

Tabella 7-4: Capacita' Speciali delle Armi da Mischia

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base[1]
01–12	01–04	01–03	*Alleanza*	+1 bonus
13–24	05–12	04–08	*Conduttiva*	+1 bonus
25–36	13–22	09–20	*Corrosiva*	+1 bonus
37–48	23–32	21–29	*Astuzia*	+1 bonus
49–58	33–40	30–38	*Furiosa*	+1 bonus
59–70	41–49	39–47	*Fiammagrigia*	+1 bonus
71–77	50–58	48–56	*Cacciatore*	+1 bonus
78–84	59–67	57–65	*Giurista*	+1 bonus
85–99	68–74	66–74	*Minacciosa*	+1 bonus
—	75–82	75–81	*Esplosione corrosiva*	+2 bonus
—	83–89	82–85	*Duello*	+14.000 mo
—	90–95	86–90	*Trasformante*	+10.000 mo
100	96–100	91–100	Tirare ancora due volte[2]	—

[1] Aggiungere al bonus di potenziamento sulla tabella 15–8 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Ritirare se si ottiene una capacità speciale duplicata, una capacità incompatibile con una capacità appena tirata, o se la capacità addizionale eccede il limite di +10. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

Divinazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *colpo accurato*; Prezzo bonus +1.

Cacciatore: Un'arma del cacciatore aiuta chi la impugna a localizzare ed a catturare la preda. Quando l'arma viene tenuta in mano, chi la impugna ottiene un bonus di potenziamento alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire le tracce di qualsiasi creatura che l'arma ha danneggiato nel corso del giorno precedente. Infligge +1d6 danni alle creature di cui sono state seguite le tracce con Sopravvivenza da chi la impugna nel corso del giorno precedente.

Divinazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *individuazione di animali o vegetali*; Prezzo bonus +1.

Conduttiva: Un'arma conduttiva è in grado di incanalare l'energia di una capacità magica o soprannaturale che richieda un attacco di contatto in mischia o a distanza per colpire il suo bersaglio (ad esempio un potere di dominio di un chierico, un potere di stirpe di uno stregone, la rivelazione di un mistero di un oracolo, oppure il potere della scuola arcana di un mago). Quando chi la impugna effettua con successo un attacco del tipo appropriato, può scegliere di spendere due utilizzi della sua capacità magica per incanalarla attraverso l'arma, al fine di colpire l'avversario, che subisce gli effetti dell'attacco dell'arma e quelli della capacità speciale. (Se chi la impugna dispone di un numero di utilizzi illimitato per una capacità speciale, può incanalarne il potere attraverso l'arma ad ogni round) Ad esempio, un paladino che colpisce

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 7-5: Capacita' Speciali delle Armi a Distanza

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base[1]
01–15	01–14	01–13	*Alleanza*	+1 bonus
16–30	15–28	14–26	*Conduttiva*	+1 bonus
31–48	29–48	27–42	*Corrosiva*[2]	+1 bonus
49–60	49–58	43–56	*Astuzia*	+1 bonus
61–72	59–69	57–65	*Cacciatore*	+1 bonus
73–94	70–91	66–87	*Giurista*	+1 bonus
95–99	92–95	88–90	*Esplosione corrosiva*	+1 bonus
100	96–100	91–100	Tirare ancora due volte[3]	—

[1] Aggiungere al bonus di potenziamento sulla Tabella 15–8 in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] Archi, balestre e fionde costruiti con questa capacità passano il potere alle loro munizioni.

[3] Ritirare se si ottiene una capacità speciale duplicata, una capacità incompatibile con una capacità appena tirata, o se la capacità addizionale eccede il limite di +10. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

un avversario non morto con il suo *spadone conduttivo* può spendere due utilizzi della capacità imposizione delle mani (un attacco di contatto in mischia soprannaturale) per infliggere il danno dello spadone e quello di un singolo utilizzo della sua imposizione delle mani. Questa capacità speciale dell'arma può essere utilizzata solamente una volta per round e funziona esclusivamente con capacità magiche dello stesso tipo dell'arma (in mischia o a distanza).

Necromanzia moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *mano spettrale*; Prezzo bonus +1.

Corrosiva: A comando, un'*arma corrosiva* si ricopre di uno strato di acido che infligge 1d6 danni aggiuntivi da acido quando colpisce il bersaglio. L'acido non danneggia chi la impugna. L'effetto permane fino a quando non viene impartito un nuovo comando.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *freccia acida*; Prezzo bonus +1.

Duello: Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'*arma del duello* (che deve essere un'arma che può essere utilizzata con il talento Arma Accurata) garantisce a chi la impugna bonus di potenziamento +4 alle prove di iniziativa, purché l'arma sia stata estratta ed impugnata quando viene effettuata la prova di iniziativa. Fornisce inoltre bonus +2 alle prove per disarmare e per fintare, bonus +2 alla DMC per resistere ai tentativi di disarmare e +2 alla CD per effettuare una finta contro chi la impugna.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *grazia del gatto*; Prezzo +14.000 mo.

Esplosione corrosiva: Un'*arma da esplosione corrosiva* funziona come un'*arma corrosiva* che scatena un'esplosione di acido quando mette a segno un colpo critico. L'acido non danneggia chi la impugna. Oltre al danno aggiuntivo da acido dovuto alla capacità *corrosiva*, un'*arma da esplosione corrosiva* infligge 1d10 danni addizionali da acido quando mette a segno un colpo critico. Se il modificatore di critico dell'arma è ×3 questa infligge 2d10 danni addizionali da acido, se invece il modificatore è ×4 infligge 3d10 danni addizionali.

Anche se la capacità *corrosiva* non è attiva, l'arma infligge comunque il suo danno addizionale da acido con un colpo critico andato a segno.

Invocazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *freccia acida*; Prezzo bonus +2.

Fiammagrigia: Quest'arma risponde all'energia positiva o negativa incanalata. Quando chi la impugna usa un'azione veloce per incanalare energia nell'arma, questa si accende di una strana fiamma grigia che illumina come una torcia, aumenta di +1 il bonus di potenziamento dell'arma, ed infligge +1d6 danni (divini, come quelli di *colpo infuocato*) alle creature da essa colpite. Questa fiamma dura 1 round per ogni d6 danni o cure che incanalare normalmente fornisce. Quando viene caricata con energia positiva, la fiamma è di colore grigio argenteo, le creature buone sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma e l'arma viene considerata come buona e di argento ai fini di superare la riduzione del danno. Quando viene caricata con energia negativa, la fiamma è di color grigio cenere, le creature malvagie sono immuni al danno addizionale inflitto dall'arma, e l'arma viene considerata come malvagia e di ferro freddo ai fini di superare la riduzione del danno.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, Incanalare Punizione, *allineare arma*; Prezzo bonus +1.

Furiosa: Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'*arma furiosa* funge da punto focale per la rabbia di chi la brandisce. Quando questi è in preda all'ira o sotto gli effetti di un incantesimo *ira*, il bonus di potenziamento dell'arma aumenta di +2 rispetto al normale. Se chi impugna l'arma possiede un potere d'ira che gli fornisce un bonus alle abilità mentre è in preda all'ira (come ad esempio, nuotatore indomabile, saltatore indomabile o scalatore indomabile), ottiene un bonus di potenziamento a tale abilità ogni qualvolta l'arma viene impugnata o tenuta in mano, anche se non è in preda all'ira: questo bonus è pari al bonus di potenziamento dell'arma (compreso il +2 di quando chi la impugna è in preda all'ira).

Ammaliamento (compulsione) moderato; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira*; Prezzo bonus +1.

Giurista: Quando un inquisitore che brandisce quest'arma utilizza la sua capacità di classe giudizio, l'arma fornisce un bonus di potenziamento alle sue prove di Percezione ed alla DMC. Il bonus è pari a +1 nel corso del primo round del suo giudizio ed incrementa di un ulteriore +1 ad ogni round.

Trasmutazione moderata; LI 4°; Creare Armi e Armature Magiche, *saggezza del gufo*; Prezzo bonus +1.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Minacciosa: Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. La proprietà di quest'arma aiuta gli alleati quando hanno a che fare con avversari attaccati ai fianchi. Quando chi la impugna è adiacente ad una creatura che è attaccata ai fianchi da un alleato, il bonus di attacco ai fianchi ai tiri per colpire di tutti gli alleati che attaccano ai fianchi aumenta di +2. Questa capacità funziona anche se chi la impugna non è uno dei personaggi che attaccano ai fianchi la creatura.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *allucinazione mortale*; Prezzo bonus +1.

Trasformante: Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'*arma trasformante* altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia dotata della medesima forma generica e durezza dell'originale; l'appartenenza dell'arma alla categoria delle armi semplici, marziali od esotiche non ha alcuna rilevanza. Ad esempio, una *spada lunga trasformante* Media può assumere la forma di una qualsiasi altra arma di mischia ad una mano Media, come una scimitarra, un mazzafrusto od un tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media (come una spada corta Media o uno spadone Medio). Può persino assumere la forma di armi comparabili di differente categoria di taglia. Ad esempio, uno spadone Piccolo è un'arma tagliente a due mani per un personaggio Piccolo, ma è un'arma tagliente ad una mano per un personaggio Medio, qualcosa di molto simile ad una spada lunga Media; uno *spadone trasformante* Piccolo può diventare una spada lunga Media, utilizzabile da una creatura Media senza penalità –2 per l'utilizzo di un'arma della taglia sbagliata. L'arma conserva tutte le sue capacità, compresi bonus di potenziamento e proprietà dell'arma, ad eccezione di quelle proibite dalla sua nuova forma attuale. Ad esempio, un'*arma affilata trasformante* funziona normalmente sotto forma di arma tagliente o perforante, ma non può usufruire della proprietà *affilata* quando si trova nella forma di un'arma contundente. Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature, *creazione maggiore*; Prezzo +10.000 mo.

Armi Specifiche

Ascia Debilitante

Aura necromanzia moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 23.310 mo; **Peso** 3 kg

DESCRIZIONE

Questa *ascia da battaglia anatema dei giganti+1* risulta insolitamente pesante, come se fosse fatta di qualcosa di più pesante di semplice metallo e legno. Una volta al giorno chi la brandisce può, con un'azione veloce, dopo avere effettuato con successo un tiro per colpire, invocare sulla creatura colpita un *raggio di indebolimento* massimizzato (11 punti di penalità alla Forza, 7 round, TS su Tempra con CD 16 per dimezzare).

Tabella 7-6: Armi Specifiche

Minore	Medio	Maggiore	Arma specifica	Prezzo di mercato
01–35	—	—	*Proiettile nube di polvere*	196 mo
36–70	—	—	*Quadrello intralciante*	226 mo
71–80	01–7	—	*Freccia incandescente*	1.516 mo
81–90	08–14	—	*Freccia sfrigolante*	1.516 mo
91–100	15–26	—	*Lancia del torneo*	4.310 mo
—	27–41	—	*Mazza testa di macigno*	6.812 mo
—	42–53	—	*Randello del colpo bestiale*	7.300 mo
—	54–60	01–04	*Tridente della stabilità*	9.815 mo
—	61–70	05–20	*Lama del legame*	12.350 mo
—	71–79	21–37	*Lancia spezzascudi*	18.310 mo
—	80–87	38–62	*Martello rimbalzante*	20.301 mo
—	88–95	63–82	*Astrum del sentiero scintillante*	21.324 mo
—	96–100	83–88	*Ascia debilitante*	23.310 mo
—	—	89–94	*Lama dello spirito*	48.502 mo
—	—	95–100	*Lama da guardia*	65.310 mo

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi Massimizzati, *evoca mostri I*, *raggio di indebolimento*; **Costo** 11.810 mo

Astrum del Sentiero Scintillante

Aura invocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 21.324 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Una flebile scia di scintille segna il passaggio di questo *astrum folgorante+1* ogni qualvolta viene lanciato. Una volta al giorno, il suo possessore può lanciarlo in modo che si trasformi in un *fulmine* da 8d6 (TS su Riflessi con CD 14 per dimezzare), per tornare poi alla sua forma originaria quando arriva al termine della corsa del *fulmine*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine*; **Costo** 10.824 mo

Freccia Incandescente

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 1.516 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa *freccia infuocata+1* continua a bruciare il suo bersaglio ad ogni round, infliggendo 1d6 danni da fuoco a partire dal turno dell'attaccante e per altri 3 round successivi. Rimuovere la freccia richiede una prova di Guarire con CD 10 e previene ogni ulteriore danno altrimenti inflitto dalla freccia (la CD aumenta a 15 se il bersaglio cerca di rimuovere la freccia dal suo stesso corpo). Rimuovere la freccia la distrugge, ma questa continua a bruciare fino a che i 3 round non sono trascorsi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *colpo infuocato*, *lama infuocata* o *palla di fuoco*; **Costo** 758 mo

Francesco Palazzari (order #2831428)

FRECCIA SFRIGOLANTE

Aura invocazione moderata; **LI** 9°
Slot nessuno; **Prezzo** 1.516 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa *freccia corrosiva+1* continua a rilasciare acido sul suo bersaglio ad ogni round, infliggendo 1d6 danni da acido a partire dal turno dell'attaccante e per altri 3 round successivi. Rimuovere la freccia richiede una prova di Guarire con CD 10 e previene ogni ulteriore danno altrimenti inflitto dalla freccia (la CD aumenta a 15 se il bersaglio cerca di rimuovere la freccia dal suo stesso corpo). Rimuovere la freccia la distrugge, ma questa si dissolve solo dopo che i 3 round sono trascorsi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *freccia acida*; **Costo** 758 mo

LAMA DA GUARDIA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 15°
Slot nessuno; **Prezzo** 65.310 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa *spada corta danzante+1* si solleva automaticamente in difesa del possessore quando questi cade a terra in combattimento o mentre sta dormendo. Per attivare il potere della spada, il possessore deve cadere a terra privo di sensi o morto mentre brandisce, o semplicemente tiene in mano, l'arma. A questo punto, ogni qualvolta una creatura che non sia alleata del possessore cerca di toccarlo o di colpirlo con un attacco in mischia, la spada lo attacca per un massimo di 4 round. Trascorsi i 4 round, l'arma cade a terra nel quadretto occupato dal suo possessore. A meno che la *lama da guardia* non sia un oggetto intelligente, manca della capacità di giudizio necessaria a valutare quale sia il migliore avversario da attaccare quindi, quando si trova a confrontarsi con più avversari che cercano di attaccare il possessore, tende a scegliere a caso ogni round quale dei bersagli attaccare.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*, *seguigio fedele*; **Costo** 32.810 mo

LAMA DEL LEGAME

Aura evocazione debole; **LI** 3°
Slot nessuno; **Prezzo** 12.350 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Questo *spadone+1* è decorato con un motivo di catene. Quando si effettua con successo un attacco usando la spada contro una creatura delle dimensioni del possessore o minori, questi può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita che non provoca alcun attacco di opportunità. Se colui che la brandisce riesce ad afferrare l'avversario, la lama della spada si trasforma in una catena di metallo, che si avviluppa attorno al bersaglio, garantendo a chi la impugna bonus +5 alle successive prove di lottare contro quell'antagonista. Se il bersaglio riesce a sfuggire alla presa, o se colui che impugna l'arma decide di rilasciare la vittima afferrata, la catena torna ad assumere la forma di spada (con l'elsa nel pugno dal possessore). Colui che impugna l'arma può anche lasciare l'impugnatura della catena mentre sta afferrando o immobilizzando il bersaglio, così facendo la catena resta nella posizione in cui si trova, facendo ottenere alla vittima la condizione intralciato (Artista della Fuga CD 20 per liberarsi, CD 28 per rompere, durezza 10, 10 punti ferita, concentrazione CD 17 per lanciare incantesimi mentre si è intralciati). Un'altra creatura può afferrare il manico della catena come azione standard e desiderare che questa si ritrasformi in spada come azione veloce, rilasciando così la creatura intrappolata. Se la catena viene distrutta, ritorna ad assumere la forma di spada, e l'arma ottiene la condizione rotta.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *animare corde*; **Costo** 6.350 mo

LAMA DELLO SPIRITO

Aura *abiurazione moderata*; **LI** 10°
Slot nessuno; **Prezzo** 48.502 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa arma, talmente sottile da sembrare quasi inconsistente, è spesso decorata da immagini di strani volti e di nebbie vorticanti. Oltre ad essere un *pugnale del tocco fantasma+3*, permette di lanciare *dissolvi magie* una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *dissolvi magie*, *spostamento planare*, il creatore deve essere almeno di 9° livello; **Costo** 24.402 mo

LANCIA DEL TORNEO

Aura invocazione debole; **LI** 5°
Slot nessuno; **Prezzo** 4.310 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questa *lancia+1* ornata e ricoperta di nastri e piccole coccarde consente a chi la brandisce di riuscire più facilmente a disarcionare un avversario dalla sua cavalcatura. Un attacco effettuato con successo con una *lancia del torneo* contro un avversario a cavallo obbliga il bersaglio ad effettuare una prova di Cavalcare (CD 10 + il danno inflitto) per evitare di essere sbalzato dalla sella. Sebbene venga utilizzata in combattimento per annullare il vantaggio di un avversario a cavallo, l'uso di una *lancia del torneo* nel corso di una giostra o di una simile competizione viene considerato un imbroglio disonorevole.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; **Costo** 2.105 mo

LANCIA SPEZZASCUDI

Aura invocazione moderata; **LI** 10°
Slot nessuno; **Prezzo** 18.310 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questa *lancia affilata+1* ha la capacità di penetrare e distruggere gli scudi. Ogni qualvolta chi la brandisce riesce a colpire un avversario che imbraccia uno scudo, lo scudo subisce lo stesso danno

Francesco Palazzari (order #2881428)



inflitto al suo possessore. Se chi brandisce la lancia effettua un attacco per spezzare contro uno scudo, questo ignora la durezza dell'oggetto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata*, *frantumare*; **Costo** 9.310 mo

MARTELLO RIMBALZANTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.301 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo martello *leggero ritornante+1* è in grado di colpire più avversari con un singolo lancio. Se il personaggio che lo brandisce ha attacchi multipli in ragione di un elevato bonus di attacco base, è in grado di lanciare il martello in maniera che questi, dopo aver colpito il primo bersaglio, rimbalzi sul secondo e così via, per ciascuno degli attacchi addizionali di chi lo ha scagliato. La distanza tra ciascuno dei bersagli si somma per calcolare l'effettiva distanza di lancio, quindi si applicano le penalità relative alla gittata. Ad esempio, un nano guerriero di 6° livello può lanciare il martello, sfruttando il suo BAB di +6, contro un bersaglio posto a 6 metri di distanza (entro un incremento di gittata, nessuna penalità di gittata); se colpisce il bersaglio, può far rimbalzare l'arma utilizzando il suo BAB di +1 contro un secondo bersaglio che si trova a 12 metri di distanza dal primo (entro tre incrementi di gittata, per una penalità di totale di –4). Il martello è in grado di rimbalzare solo se è riuscito a colpire il bersaglio, se lo manca smette di rimbalzare e non dispone di alcun ulteriore attacco nel corso di quel round, ritornando come è normale per un'arma dotata della capacità *ritornante*, nelle mani del possessore. Poiché questi attacchi di rimbalzo sono trattati come attacchi distinti, i modificatori che si applicano solamente ad un singolo tiro per colpire (come per *colpo accurato*) si applicano esclusivamente al primo tiro per colpire e non ai successivi. Gli attacchi di rimbalzo contano come attacchi addizionali per quel round compiuti da colui che utilizza l'arma.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *telecinesi*; **Costo** 10.301 mo

MAZZA TESTA DI MACIGNO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 6.812 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

La testa di questa *mazza pesante+1* è ricavata da un singolo pezzo di granito di forma approssimativamente sferica. Una volta al giorno, il possessore può ordinare alla mazza di rilasciare la sua testa, che cresce fino a diventare un macigno Grande che rotola

Francesco Palazzari (order #2831428)

rapidamente nella direzione da lui specificata. Il macigno rotola in linea retta fino a 18 metri di distanza, travolge chiunque si trovi sul suo tragitto infliggendo 3d8+5 danni (TS su Riflessi con CD 15 per dimezzare). Il macigno si frantuma in sassi e polvere alla fine del suo percorso oppure se incontra un ostacolo che non è in grado di distruggere o di superare rotolandovi sopra, creando un'area di 3 metri quadrati di terreno difficile. Una nuova testa in pietra ricresce sulla sommità del manico dell'arma nel corso delle 24 ore successive, quindi la mazza risulta inutilizzabile come arma fintanto che la sua testa non è stata ripristinata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *muro di pietra*; **Costo** 3.652 mo

PROIETTILE NUBE DI POLVERE

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 196 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questo ruvido ed irregolare proiettile per *fionda+1* esplode in una nube di polvere soffocante quando colpisce con successo il suo bersaglio. Questa nube riempie 1,5 metri cubi e segue il bersaglio per 1d6 round prima di disperdersi. Qualsiasi creatura che termini il suo turno nella nube deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 13 o rimane inferma ed accecata per 1 round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *nube maleodorante*; **Costo** 98 mo

QUADRELLO INTRALCIANTE

Aura evocazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 226 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo *quadrello ricercante+1* di un malsano colore verdastro e che reca spesso intagliate immagini di ragnatele o di liane delle paludi, quando colpisce si trasforma in una sostanza appiccicosa che intralcia il suo bersaglio e diventa dura e resiliente quando viene esposta all'aria. In aggiunta al danno del quadrello, il bersaglio è intralciato, come se fosse stato colpito da una borsa dell'impedimento.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *ragnatela* e *visione del vero* oppure il creatore deve avere almeno 5 gradi in Artigianato (alchimia); **Costo** 113 mo

RANDELLO DEL COLPO BESTIALE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 6°

Slot nessuno; **Prezzo** 7.300 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *randello+1* è spesso decorato da grossi denti e da intagli che raffigurano le immagini stilizzate di svariati animali. Come azione standard, chi lo impugna può trasformare il randello nella testa o nell'arto di un animale, il danno dell'arma non cambia, ma cambia il tipo di danno a seconda della forma assunta dal randello: morso (perforante), artiglio (tagliente), incornata (perforante), schianto (contundente), pungiglione (perforante) o sperone (tagliente). Quando è trasformato, il randello è da considerarsi come un'arma naturale e un'arma manufatta ai fini di incantesimi ed effetti che potenziano o migliorano le armi naturali o quelle manufatte. Il randello è da considerarsi inoltre come un'arma naturale della sua attuale forma ai fini di talenti ed incantesimi che si affidano a specifiche armi naturali, quali Arma Focalizzata (morso) oppure l'incantesimo *artigli insanguinati* (vedi pag. 217). Se chi la impugna possiede la capacità forma selvatica può sfruttare un utilizzo di forma selvatica per aumentare il danno dell'arma di una categoria di taglia superiore (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 150) per l'intera durata di quella forma selvatica fintanto che rimane in contatto con l'arma; se chi la impugna può assumere la forma selvatica a volontà, il danno del randello risulta sempre aumentato in questo modo. Se lasciato incustodito, il randello ritorna alla sua forma originaria.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *randello incantato*; **Costo** 3.800 mo

TRIDENTE DELLA STABILITÀ

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot nessuno; **Prezzo** 9.815 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

La base di questo robusto ma annerito *tridente+1* ha una larga barra metallica sul fondo, ideale per fungere da robusto poggiapiedi o come una sorta di impugnatura. La barra funziona come una *verga inamovibile* ma, a differenza di quest'ultima che è dotata di un pulsante di attivazione, il suo potere di immobilità si attiva ogni volta che il possessore appoggia uno o entrambi i piedi sulla barra e termina quando non è più in contatto con essa con almeno un piede. Se il possessore rimane fermo e poggia i piedi sulla barra, ottiene bonus +10 alla sua DMC quanto cerca di resistere a tentativi di spostarlo. Chi brandisce quest'arma è sempre considerato puntato contro gli attacchi in carica imminenti. Se il possessore sta cadendo, come azione immediata può salire sulla barra per fermare la sua caduta, sebbene lo scossone improvviso implica che questi subisca il danno relativo alla distanza di caduta effettuata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *levitazione;* **Costo** 5.065 mo

Anelli

Questi anelli seguono le normali regole degli anelli magici descritte in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco.*

ANELLO DEI FOLLI CONGEGNI

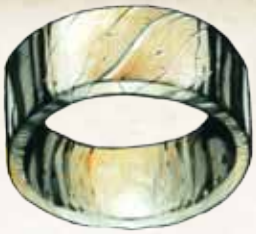
Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot anello; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello, dall'aspetto ingannevolmente prezioso, fa otte-

Francesco Palazzari (order #2881428)



Anello della Prigione del Prigioniero



Anello del Destino Rimandato



Anello del Castigo



Anello delle Zanne della Forza



Anello della Prigione del Carceriere



Anello della Rivelazione



Anello dei Folli Congegni



Anello dei Sigilli Arcani

nere a chi lo indossa bonus di competenza +5 a tutte le prove di Artigianato (costruire trappole) e Disattivare Congegni. Anche se chi lo indossa non ha alcun grado in queste abilità, può effettuare prove di Artigianato (costruire trappole) e Disattivare Congegni come fosse addestrato nel loro uso.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *astuzia della volpe*, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità pertinente; **Costo** 2.500 mo

ANELLO DEL CASTIGO

Aura invocazione forte; **LI** 13°

Slot anello; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Una volta al giorno, colui che indossa questo anello di osso annerito può, come azione immediata, farlo detonare causando un'esplosione in un raggio di 9 metri che infligge 10d6 danni da fuoco (TS su Riflessi con CD 14 per dimezzare). Se chi lo indossa rimane ucciso nell'esplosione, tutto l'equipaggiamento magico che trasporta deve effettuare il tiro salvezza o subisce i danni da fuoco, mentre quello non magico subisce il danno senza diritto ad alcun tiro salvezza. Questa esplosione non distrugge mai l'anello.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, Incantesimi Rapidi, *palla di fuoco*; **Costo** 7.500 mo

ANELLO DEL DESTINO RITARDATO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 45.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Lungo il lato esterno di questa fascia sono incastonati nove granati. Ogni qualvolta il corpo o la mente di chi la indossa sono soggetti ad effetti nocivi che consentono di effettuare un tiro salvezza per resistervi o mitigarli, questi può, come azione immediata, scegliere di posticipare l'inizio dell'effetto di 1 minuto dopo aver fallito il tiro salvezza ma prima che l'effetto abbia luogo. Questa attivazione polverizza uno dei granati. Quando il minuto è trascorso, chi lo indossa può ritardare l'inizio dell'effetto nocivo di un altro minuto, come azione immediata, semplicemente desiderando che l'anello compia tale azione, che distruggerà un altro granato, ripetendo quindi il ciclo per un altro minuto. L'effetto nocivo ritardato ha luogo solo se chi lo indossa sviene, se l'anello viene rimosso, o 1 minuto dopo l'ultima attivazione dell'anello. I round trascorsi ritardando l'effetto non contano sulla durata dell'effetto stesso (ad esempio una maledizione che dura 5 round, dura per 5 round effettivi, anche se chi indossa l'anello ha ritardato il suo effetto per diversi minuti). Gli effetti che proteggono o negano gli effetti nocivi funzionano normalmente mentre questi vengono ritardati, ad esempio *neutralizza veleno* lanciato sul possessore mentre questi ritarda gli effetti di un morso velenoso rimuove l'effetto del veleno.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *fermare il tempo*, *guarigione*; **Costo** 22.500 mo

ANELLO DELLA PRIGIONE

Aura divinazione moderata; **LI** 8°

Slot anello; Prezzo 16.000 mo (*anello del carceriere*), 250 mo (*anello del prigioniero*); Peso —

DESCRIZIONE

Un *anello della prigione del carceriere*, è in oro lavorato e reca

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 7-7: Anelli

Minore	Medio	Maggiore	Anello	Prezzo di mercato
01–10	—	—	*Anello della prigione, del prigioniero*	250 mo
11–40	—	—	*Sigilli arcani*	1.000 mo
41–80	01–25	—	*Folli congegni*	5.000 mo
81–95	26–46	—	*Destino ritardato* (1 gemma)	5.000 mo
96–100	47–52	—	*Zanne della forza*	8.000 mo
—	53–59	—	*Rivelazione, minore*	10.000 mo
—	60–70	01–02	*Destino ritardato* (2 gemme)	10.000 mo
—	71–80	03–11	*Destino ritardato* (3 gemme)	15.000 mo
—	81–85	12–29	*Castigo*	15.000 mo
—	86–90	30–35	*Anello della prigione, del carceriere*	16.000 mo
—	91–96	36–38	*Rivelazione, superiore*	16.000 mo
—	97–98	39–68	*Destino ritardato* (4 gemme)	20.000 mo
—	99	69	*Rivelazione, maggiore*	24.000 mo
—	100	70–85	*Destino ritardato* (5 gemme)	25.000 mo
—	—	86–93	*Destino ritardato* (6 gemme)	30.000 mo
—	—	94–97	*Destino ritardato* (7 gemme)	35.000 mo
—	—	98–99	*Destino ritardato* (8 gemme)	40.000 mo
—	—	100	*Destino ritardato* (9 gemme)	45.000 mo

incastonata una corniola. Questo anello è magicamente sintonizzato ad uno o più *anelli della prigione del prigioniero* in ferro. Quando chi indossa un *anello del carceriere* mette un *anello del prigioniero* ad un soggetto, il prigioniero non può rimuovere l'anello senza ricorrere ad un incantesimo quale *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *rimuovi maledizione*. Il portatore di un *anello del carceriere* può rimuovere in qualsiasi momento un *anello del prigioniero* ad esso collegato.

Il carceriere è consapevole di chiunque indossi un *anello del prigioniero* connesso al suo anello come per effetto costante dell'incantesimo *status*. In aggiunta, tutti i portatori di *anelli del prigioniero* collegati vengono considerati dal carceriere come famigli ai fini di incantesimi quali *scrutare* e *teletrasporto*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *scrutare*, *status*; **Costo** 8.000 mo (*anello del carceriere*), 125 mo (*anello del prigioniero*)

ANELLO DELLA RIVELAZIONE

Aura variabile debole o moderata; **LI** 5° (minore), 7° (superiore) o 11° (maggiore)

Slot anello; Prezzo 10.000 mo (minore), 16.000 mo (superiore), 24.000 mo (maggiore); **Peso** —

DESCRIZIONE

Un *anello della rivelazione* è un oggetto divino in sintonia con un particolare mistero da oracolo e contente una rivelazione associata a tale mistero (vedi la descrizione della classe oracolo). Mentre indossa questo anello, un oracolo ha accesso a tale rivelazione e può utilizzarla come se si trattasse di un suo normale privilegio di classe. L'oracolo deve avere il mistero appropriato per utilizzare l'anello e deve possedere il livello necessario (se richiesto) della rivelazione stessa. Ad esempio un *anello della rivelazione* (guaritore combattente) può essere utilizzato da un oracolo almeno di 7° livello con il mistero della battaglia. Se l'oracolo possiede già tale rivelazione ed essa fornisce una capacità con un limitato numero di utilizzi al giorno, l'oracolo può utilizzare tale capacità una volta aggiuntiva al giorno. Questo anello non ha effetto se indossato da un personaggio che non è un oracolo.

Un *anello della rivelazione minore* contiene una rivelazione che non ha alcun prerequisito di livello oppure un prerequisito che sia inferiore al 6° livello. Un *anello della rivelazione superiore* contiene una rivelazione che richiede che l'oracolo sia di 7° livello o superiore. Un *anello della rivelazione maggiore* contiene una rivelazione che richiede che l'oracolo sia di 11° livello o superiore.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve essere un oracolo con la rivelazione desiderata; **Costo** 5.000 mo (minore), 8.000 mo (superiore), 12.000 mo (maggiore)

ANELLO DEI SIGILLI ARCANI

Aura universale debole; **LI** 1°

Slot anello; **Prezzo** 1.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

L'amorfo blocco di cristallo rosa grosso circa 2,5 cm² che domina questo semplice anello di rame si trasforma in una specifica runa, sigillo od un simile marchio identificativo ogni qualvolta una persona lo indossa per la prima volta. Se chi lo indossa si aspetta questa trasformazione, può far sì che il cristallo adotti una forma di sua scelta. Se chi lo indossa non si aspetta questa trasformazione, il cristallo adotta una forma che simboleggia il portatore o un aspetto dominante della sua personalità. Una volta che il cristallo ha assunto questa sua forma iniziale, si adatterà a questa ogni qualvolta il portatore indosserà l'anello. Come azione standard, chi lo indossa può imprimere questa immagine su qualsiasi oggetto (come se utilizzasse *sigillo arcano*) appoggiando semplicemente ad esso l'anello. Chi lo indossa può inoltre scegliere il colore ed altri aspetti decorativi dell'immagine ogni volta che usa l'anello. Il marchio è indelebile a meno di utilizzare *cancellare*, *dissolvi magie* o incantesimi ancora più potenti.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *sigillo arcano*; **Costo** 500 mo

ANELLO DELLE ZANNE DELLA FORZA

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Francesco Palazzari (order #2881428)

Slot anello; **Prezzo** 8.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa banda nega qualsiasi incantesimo o capacità magica di forza che ha come bersaglio chi la indossa. Fare ciò fa ottenere all'anello un numero di cariche pari al livello di incantesimo dell'effetto di forza che è stato lanciato. L'anello può contenere un massimo di nove cariche. Se un attacco di forza in arrivo caricherebbe l'anello oltre il suo limite, questo non nega l'attacco né guadagna ulteriori cariche, ma l'attacco agisce normalmente sul possessore. A comando, chi lo indossa può usare l'anello per lanciare *dardo incantato*, liberando un dardo (1d4+1 danni da forza) per carica, ma in numero non superiore ai cinque dardi per round.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, Incantesimi Intensificati, *dardo incantato*; **Costo** 4.000 mo

Bastoni

I bastoni in questo capitolo seguono le normali regole dei bastoni magici descritte in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Bastone degli ostacoli

Aura variabile moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 25.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Scuro e massiccio, questo consunto bastone sembra essere stato ricavato dalla rozza pietra, eppure il suo peso e la sensazione al tatto lo fanno apparire come di legno leggero. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *muro di vento* (1 carica)
- *serratura arcana* (1 carica)
- *unto* (1 carica)
- *muro di fuoco* (2 cariche)
- *muro di ghiaccio* (2 cariche)
- *muro di pietra* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti *muro di fuoco*, *muro di ghiaccio*, *muro di pietra*, *muro di vento*, *serratura arcana*, *unto*; **Costo** 12.900 mo

Bastone dei molti raggi

Aura invocazione e necromanzia moderate; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 52.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Le elaborate volute ed i delicati granelli di metallo luccicante che adornano la sommità di questa asta di legno bianco la fanno assomigliare più ad una lunga mazza che ad un bastone. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *raggio di indebolimento* (1 carica)
- *raggio di esaurimento* (1 carica)
- *raggio rovente* (1 carica)

Tabella 7-8: Bastoni

Medio	Maggiore	Bastone	Prezzo di mercato
01–02	01	*Tossine*	12.600 mo
03–05	02	*Viaggi*	13.600 mo
06–10	03–04	*Rigore*	13.600 mo
11–18	05–08	*Grida*	14.400 mo
19–25	09–11	*Anime*	16.400 mo
26–35	12–16	*Furtività*	18.400 mo
36–42	17–20	*Rivelazioni*	20.400 mo
43–54	21–26	*Sostegno*	20.800 mo
55–59	27–28	*Trappole*	21.200 mo
60–69	29–35	*Furia ridacchiante*	23.600 mo
70–76	36–44	*Ostacoli*	25.800 mo
77–82	45–54	*Esibizione*	26.800 mo
83–86	55–60	*Accumulo*	30.016 mo
87–92	61–72	*Sonnolenza*	34.050 mo
93–95	73–83	*Visione*	41.250 mo
96–98	84–91	*Tempo Atmosferico*	44.200 mo
99–100	92–100	*Molti raggi*	52.800 mo

- *debilitazione* (2 carica)
- *disintegrazione* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *debilitazione*, *disintegrazione*, *raggio di esaurimento*, *raggio di indebolimento*, *raggio rovente*; **Costo** 26.400 mo

Bastone dei viaggi

Aura variabile moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 13.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone da passeggio, ancora rivestito di una corteccia color grigio scuro su tutta la sua lunghezza, ha la sommità divisa in una biforcazione decorativa. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *contrastare elementi* (1 carica)
- *individuazione di calappi e trabocchetti* (1 carica)
- *passare senza tracce* (1 carica)
- *passo veloce* (1 carica)
- *libertà di movimento* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *contrastare elementi*, *individuazione di calappi e trabocchetti*, *libertà di movimento*, *passare senza tracce*, *passo veloce*; **Costo** 6.800 mo

Bastone del rigore

Aura variabile moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 13.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone ferrato di legno nero concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *arma magica* (1 carica)
- *anatema* (1 carica)

Francesco Palazzari (order #2831428)

- *comando* (1 carica)
- *incuti paura* (1 carica)
- *allineare arma* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *allineare arma*, *anatema*, *arma magica*, *comando*, *incuti paura*; **Costo** 6.800 mo

BASTONE DEL SOSTEGNO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La sommità di questo bastone in legno di rosa si assottiglia per poi ingrandirsi nuovamente, ornato da una serie di anelli di metallo. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *arma magica superiore* (1 carica)
- *forza del toro* (1 carica)
- *grazia del gatto* (1 carica)
- *resistenza dell'orso* (1 carica)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *arma magica superiore*, *forza del toro*, *grazia del gatto*, *resistenza dell'orso*; **Costo** 10.400 mo

BASTONE DEL TEMPO ATMOSFERICO

Aura variabile forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 44.200 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La superficie intagliata di questa massiccia asta di quercia raffigura sempre una scena che mostra le condizioni opposte rispetto a quelle dell'attuale tempo atmosferico (pioggia in giornate asciutte, bel tempo in giornate piovose, e così via). Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *folata di vento* (1 carica)
- *muro di vento* (1 carica)
- *nube di nebbia* (1 carica)
- *tempesta di ghiaccio* (2 cariche)
- *tempesta di nevischio* (2 cariche)
- *controllare tempo atmosferico* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *controllare tempo atmosferico*, *folata di vento*, *muro di vento*, *nube di nebbia*, *tempesta di ghiaccio*, *tempesta di nevischio*; **Costo** 22.100 mo

BASTONE DELL'ACCUMULO

Aura variabile moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 30.016 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa splendida asta di tek è ricoperta da molte monete d'oro e d'argento ribattute in essa. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *aura magica* (1 carica)
- *identificare* (1 carica)
- *localizza oggetto* (1 carica)
- *scrigno segreto* (2 cariche)
- *conoscenza delle leggende* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *aura magica*, *conoscenza delle leggende*, *identificare*, *localizza oggetto*, *scrigno segreto*; **Costo** 15.008 mo

BASTONE DELL'ESIBIZIONE

Aura variabile moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 26.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Poco dopo essere stato acquisito da un nuovo proprietario, questo pezzo di legno di cedro finemente laccato sviluppa chiavi di ottone, stringhe ed altre decorazioni ornamentali che lo fanno assomigliare ad una versione stilizzata dello strumento musicale preferito dal suo proprietario. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *calmare emozioni* (1 carica)
- *loquacità* (1 carica)
- *pirotecnica* (1 carica)
- *trama ipnotica* (1 carica)
- *estasiare* (2 cariche)
- *immagine maggiore* (2 cariche)
- *modellare suono* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *calmare emozioni*, *estasiare*, *immagine maggiore*, *loquacità*, *modellare suono*, *pirotecnica*, *trama ipnotica*; **Costo** 13.400 mo

BASTONE DELLA FURIA RIDACCHIANTE

Aura variabile moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 23.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Le spine incastonate in questo bastone di legno nodoso lo rendono infido da impugnare per gli incauti. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *blocca persone* (1 carica)
- *cecità/sordità* (1 carica)
- *charme su persone* (1 carica)
- *infliggi ferite moderate* (1 carica)
- *metamorfosi funesta* (2 cariche)
- *scagliare maledizione* (2 cariche)
- *tocco del vampiro* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *blocca persone*, *cecità/sordità*, *charme su persone*, *infliggi ferite moderate*, *metamorfosi funesta*, *scagliare maledizione*, *tocco del vampiro*; **Costo** 11.800 mo

BASTONE DELLA FURTIVITÀ

Aura illusione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 18.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo nodoso bastone color grigio scuro concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *anti-individuazione* (1 carica)
- *camuffare se stesso* (1 carica)

Francesco Palazzari (order #2881428)



- *invisibilità* (1 carica)
- *invisibilità superiore* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *anti-individuazione*, *camuffare se stesso*, *invisibilità*, *invisibilità superiore*; **Costo** 9.200 mo

BASTONE DELLA SONNOLENZA

Aura variabile moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 34,050 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Spirali di fumo adornano l'intera lunghezza di questo bastone, con un effetto quasi ipnotico. Il bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *raggio di esaurimento* (1 carica)
- *sonno profondo* (1 carica)
- *incubo* (2 cariche)
- *onde di affaticamento* (2 cariche)
- *sogno* (2 cariche)
- *simbolo di sonno* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *incubo*, *onde di affaticamento*, *raggio di esaurimento*, *simbolo di sonno*, *sogno*, *sonno profondo*; **Costo** 17.025 mo

BASTONE DELLA VISIONE

Aura divinazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 41.250 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Una lente di cristallo trasparente è affissa alla sommità di questa asta di ottone e pelle squamata. Il bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *occhio arcano* (1 carica)
- *vedere invisibilità* (1 carica)
- *vista arcana* (1 carica)
- *occhi indagatori* (2 cariche)
- *scrutare* (2 cariche)
- *visione del vero* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *occhi indagatori*, *occhio arcano*, *scrutare*, *vedere invisibilità*, *visione del vero*, *vista arcana*; **Costo** 20.625 mo

BASTONE DELLE ANIME

Aura variabile moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 16.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo sinistro bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *visione della morte* (1 carica)
- *individuazione dei non morti* (1 carica)
- *riposo inviolato* (1 carica)
- *interdizione alla morte* (2 cariche)
- *parlare con i morti* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *individuazione dei non morti*, *interdizione*

Francesco Palazzari (order #2831428)

alla morte, *parlare con i morti*, *riposo inviolato*, *visione della morte*; **Costo** 8.200 mo

BASTONE DELLE GRIDA

Aura invocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 14.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

I fori presenti in questa asta di metallo fanno si che emetta un lugubre gemito quando viene roteata in aria. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *frantumare* (1 carica)
- *suono dirompente* (1 carica)
- *grido* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *frantumare*, *grido*, *suono dirompente*; **Costo** 7.200 mo

BASTONE DELLE RIVELAZIONI

Aura divinazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La sommità biforcuta di questa asta di noce assomiglia ad una unione tra una bacchetta da rabdomante e le corna ricurve di una bestia, con una delicata gemma sospesa tra le sue estremità intrecciate. Il bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *parlare con i morti* (1 carica)
- *presagio* (1 carica)
- *divinazione* (2 cariche)
- *comunione* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *comunione*, *divinazione*, *parlare con i morti*, *presagio*; **Costo** 10.200 mo

BASTONE DELLE TOSSINE

Aura variabile moderata; **LI** 9°

Slot nessuno **Prezzo** 12.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa asta di quercia rivestita di un velo di cicuta emette un vago odore di putrefazione e corruzione. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *nube maleodorante* (1 carica)
- *nube mortale* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *nube maleodorante*, *nube mortale*; **Costo** 6.300 mo

BASTONE DELLE TRAPPOLE

Aura abiurazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 21.200 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La sommità di questa asta di legno scuro reca incastonato un pezzo di pietra dura, simile a gesso. Il bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *allarme* (1 carica)
- *bocca magica* (1 carica)
- *trappola fantasma* (1 carica)
- *rune esplosive* (2 cariche)
- *sigillo del serpente* (2 cariche)
- *trappola di fuoco* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *allarme*, *bocca magica*, *rune esplosive*, *sigillo del serpente*, *trappola di fuoco*, *trappola fantasma*; **Costo** 10.600 mo.

VERGHE

Le verghe sono congegni simili a scettri che possiedono poteri magici unici e solitamente non sono dotati di cariche. Molti detengono un controllo unico sul flusso della magia. Chiunque può utilizzare una verga (sebbene le verghe metamagiche non hanno effetto se utilizzate da creature che non possono lanciare incantesimi). Le normali verghe metamagiche possono essere utilizzate con incantesimi di 6° livello o inferiori. Le verghe minori possono essere utilizzate con incantesimi di 3° livello o inferiori, mentre le verghe superiori possono essere utilizzate con incantesimi di 9° livello o inferiori.

METAMAGICA CONCENTRATA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono concentrati come se si usasse il talento Incantesimi Concentrati.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Concentrati; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (maggiore)

METAMAGICA DEBILITANTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 9.000 mo (minore), 32.500 mo (normale), 73.000 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che debilitano le creature colpite come se si usasse il talento Incantesimi Debilitanti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Debilitanti; **Costo** 4.500 mo (minore), 16.250 mo (normale), 36.500 mo (superiore)

METAMAGICA DELLA PORTATA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

Francesco Palazzari (order #2881428)



DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno con un incremento di un grado nella categoria raggio di azione (come ad esempio, da vicino a medio, oppure da medio a lungo) come se usasse il talento Incantesimi con Portata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi con Portata; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA DIROMPENTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono dirompenti come se si usasse il talento Incantesimi Dirompenti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Dirompenti; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA DUREVOLE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che durano per 1 round come se si usasse il talento Incantesimi Durevoli.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Durevoli; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA ECTOPLASMATICA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che hanno pieno effetto sulle creature incorporee come se si usasse il talento Incantesimi Ectoplasmatici.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Ectoplasmatici; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA ELEMENTALE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Ciascuna *verga metamagica elementale* viene creata con il potere di controllare e trasformare uno specifico tipo di energia (acido, elettricità, freddo o fuoco). Chi la impugna può lanciare

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 7-9: Verghe

Medio	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01–03	—	*Metamagica pietosa minore*	1.500 mo
04–06	—	*Metamagica distruttiva minore*	3.000 mo
07–11	—	*Metamagica ectoplasmatica minore*	3.000 mo
12–21	—	*Metamagica elementale minore*	3.000 mo
22–27	—	*Metamagica concentrata minore*	3.000 mo
28–33	—	*Metamagica intensificata minore*	3.000 mo
34–36	—	*Metamagica durevole minore*	3.000 mo
37–39	—	*Metamagica rimbalzante minore*	3.000 mo
40–43	—	*Metamagica della portata minore*	3.000 mo
44–53	—	*Metamagica selettiva minore*	3.000 mo
54–55	—	*Metamagica pietosa*	5.500 mo
56–58	—	*Metamagica persistente minore*	9.000 mo
59–62	—	*Metamagica debilitante minore*	9.000 mo
63–66	—	*Metamagica tonante minore*	9.000 mo
67–70	01–03	*Metamagica dirompente*	1.000 mo
71–74	04–09	*Metamagica ectoplasmatica*	11.000 mo
75–80	10–20	*Metamagica elementale*	11.000 mo
81–83	21–28	*Metamagica concentrata*	11.000 mo
84–86	29–36	*Metamagica intensificata*	11.000 mo
87–88	37–39	*Metamagica durevole*	11.000 mo
89–90	40–43	*Metamagica rimbalzante*	11.000 mo
91–93	44–46	*Metamagica della portata*	11.000 mo
94–97	47–54	*Metamagica selettiva*	11.000 mo
98	55–56	*Metamagica pietosa superiore*	12.250 mo
99–100	57–58	*Metamagica frastornante minore*	14.000 mo
—	59–60	*Metamagica dirompente superiore*	24.500 mo
—	61–63	*Metamagica ectoplasmatica superiore*	24.500 mo
—	64–69	*Metamagica elementale superiore*	24.500 mo
—	70–73	*Metamagica concentrata superiore*	24.500 mo
—	74–77	*Metamagica intensificata superiore*	24.500 mo
—	78–79	*Metamagica durevole superiore*	24.500 mo
—	80	*Metamagica rimbalzante superiore*	24.500 mo
—	81–82	*Metamagica della portata superiore*	24.500 mo
—	83–86	*Metamagica selettiva superiore*	24.500 mo
—	87–89	*Metamagica rimbalzante*	32.500 mo
—	90–91	*Metamagica debilitante*	32.500 mo
—	92–93	*Metamagica tonante*	32.500 mo
—	94–95	*Metamagica frastornante*	54.000 mo
—	96–97	*Metamagica persistente superiore*	73.000 mo
—	98	*Metamagica debilitante superiore*	73.000 mo
—	99	*Metamagica tonante superiore*	73.000 mo
—	100	*Metamagica frastornante superiore*	121.500 mo

fino a tre incantesimi al giorno che infliggono danno del tipo di energia racchiuso nella verga, al posto di quello inflitto normalmente dall'incantesimo, come se si utilizzasse il talento Incantesimi Elementali. Ad esempio una *verga metamagica elementale* (freddo) farà si che gli incantesimi infliggano sempre danni da freddo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Elementali; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (maggiore)

METAMAGICA FRASTORNANTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 14.000 mo (minore), 54.000 mo (normale), 121.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che frastornano le creature colpite come se si usasse il talento Incantesimi Frastornanti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Frastornanti; **Costo** 7.000 mo (minore), 27.000 mo (normale), 60.750 mo (superiore)

METAMAGICA INTENSIFICATA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono incrementati come se si usasse il talento Incantesimi Intensi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Intensi; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA PERSISTENTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 9.000 mo (minore), 32.500 mo (normale), 73.000 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno come se si usasse il talento Incantesimi Persistenti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Persistenti; **Costo** 4.500 mo (minore), 16.250 mo (normale), 36.500 mo (superiore)

METAMAGICA PIETOSA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore); **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che infliggono danni non letali come se si usasse il talento Incantesimi Pietosi.

Francesco Palazzari (order #2881428)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Pietosi; **Costo** 750 mo (minore), 2.750 mo (normale), 6.125 mo (superiore)

METAMAGICA RIMBALZANTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che rimbalzano come se si usasse il talento Incantesimi Rimbalzanti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Rimbalzanti; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA SELETTIVA

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno come se usasse il talento Incantesimi Selettivi. Per ogni incantesimo può scegliere fino a quattro creature a sua discrezione, all'interno dell'area di effetto, che non verranno influenzate da esso.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Selettivi; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA TONANTE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 9.000 mo (minore), 32.500 mo (normale), 73.000 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che assordano le creature colpite come se si usasse il talento Incantesimi Tonanti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Tonanti; **Costo** 4.500 mo (minore), 16.250 mo (normale), 36.500 mo (superiore)

Oggetti Meravigliosi

La categoria degli oggetti meravigliosi comprende tutti quegli oggetti che non rientrano negli altri gruppi di oggetti magici. Chiunque può utilizzare un oggetto meraviglioso (a meno che non sia diversamente specificato nella sua descrizione, come ad esempio richiedere uno specifico privilegio di classe).

AMULETO DELLA ASTUZIA MAGICA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot collo; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo medaglione in argento ha potere solamente quando viene utilizzato come oggetto di legame da un mago. Permette a quest'ultimo di preparare 3 livelli di incantesimi aggiuntivi al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *potenziamento mnemonico*; **Costo** 5.000 mo

AMULETO DELLE ARTI MAGICHE

Aura universale moderata; **LI** 9°

Slot collo; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Ogni anello d'argento che compone questa pesante catena rappresenta un ben noto concetto di teoria arcana. Un mago generico che sceglie questa collana come suo oggetto di legame (che conta come un amuleto) può scegliere ogni giorno una scuola di incantesimi quando prepara i suoi incantesimi. Può quindi utilizzare la collana per convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo di quella specifica scuola in un qualsiasi altro incantesimo arcano della medesima scuola a lui noto. L'incantesimo desiderato deve essere dello stesso livello o di un livello inferiore a quello dell'incantesimo preparato. Ad esempio, se il mago ha scelto "invocazione" quando quel mattino ha preparato i suoi incantesimi, fino alla volta successiva in cui preparerà i suoi incantesimi potrà convertire spontaneamente una *palla di fuoco* preparata in un qualsiasi altro incantesimo arcano di invocazione di 3° livello o inferiore a lui noto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *permanenza*, il creatore deve essere un mago generico; **Costo** 10.000 mo

ARPA DEL TERRORE

Aura necromanzia debole; **LI** 4°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Costruita con ossa e tendini essiccati al sole, questa arpa perfetta causa un vago senso di inquietudine in chiunque si trovi nelle sue vicinanze. Se il possessore di questo oggetto ha il privilegio di classe esibizione bardica, può utilizzarlo per esibirsi in un ispirare terrore, anche se normalmente non è di livello sufficientemente alto da avere accesso a tale capacità. Un bardo che utilizza ispirare terrore e che suona l'arpa come parte della sua esibizione aumenta il raggio di effetto di 18 metri.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *incuti paura*; **Costo** 5.000 mo

ATHAME DEL NECROMANTE

Aura necromanzia forte; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** 1 kg

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tabella 7-10: Oggetti Meravigliosi Minori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01–05	*Torcia magica*	75 mo
06–09	*Pittura da guerra del volto spaventoso*	100 mo
10–12	*Guanto assistente*	180 mo
13–15	*Bendaggi del rapido recupero*	200 mo
16–18	*Cappa vistosa*	200 mo
19–20	*Sapone dell'anima*	200 mo
21–23	*Bottiglia dei messaggi*	300 mo
24–27	*Chiave bloccaserratura*	400 mo
28–29	*Biglia del fuoco da campo*	720 mo
30–35	*Lucido defogliante*	800 mo
36–39	*Polvere dell'emulazione*	800 mo
40–42	*Corde dorso di mulo*	1.000 mo
43–45	*Veste dei mille attrezzi*	1.800 mo
46–49	*Mantello del vile acquattarsi*	1.800 mo
50–56	*Fodero del vigore*	1.800 mo
57–58	*Carillon del clamore*	2.000 mo
59–61	*Guanto luminoso*	2.000 mo
62–63	*Manette della cooperazione*	2.000 mo
64–70	*Vessillo del cavaliere* (onore)	2.200 mo
71–75	*Unguento del volo*	2.250 mo
76–78	*Stivali del terreno amico*	2.400 mo
79–80	*Mela del sonno eterno*	2.500 mo
81–83	*Calderone dell'infusione*	3.000 mo
84–85	*Filtro d'amore*	3.000 mo
86–88	*Fascia del campione di guerra*	4.000 mo
89–90	*Vessillo del cavaliere* (battaglia)	4.500 mo
91–92	*Vessillo del cavaliere* (trattativa)	4.500 mo
93–94	*Elmo dall'aspetto terrificante*	5.000 mo
95–96	*Corno del signore della caccia*	5.000 mo
97–98	*Fodero del tamponamento*	5.000 mo
99–100	*Fodero della lama furtiva*	5.000 mo

DESCRIZIONE

Questo smunto pezzo di femore appuntito è intagliato nella forma di un pugnale, ma presenta minuscoli fori praticati su di esso ad intervalli regolari, come se fosse una sorta di flauto. Un necromante che sceglie questo athame come suo oggetto di legame può utilizzarlo per convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo arcano della scuola necromanzia da lui preparato in un qualsiasi altro incantesimo arcano di necromanzia a lui noto. L'incantesimo desiderato deve essere dello stesso livello o di un livello inferiore a quello dell'incantesimo preparato.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *creare non morti*, il creatore deve essere un necromante; **Costo** 10.000 mo

BENDAGGI DEL RAPIDO RECUPERO

Aura evocazione debole (guarigione); **LI** 1°
Slot torace; **Prezzo** 200 mo; **Peso** 0,5 kg

Tabella 7-11: Oggetti Meravigliosi Medi

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01–06	*Maschera del lottatore*	5.000 mo
07–16	*Collare della furia del cuor di leone*	8.000 mo
17–19	*Amuleto della astuzia magica*	10.000 mo
20–23	*Mattone dell'incanalare costrutti*	10.000 mo
24–25	*Arpa del terrore*	10.000 mo
26–27	*Tappetino ki*	10.000 mo
28–37	*Stendardo del signore* (rapidità)	10.000 mo
38–40	*Cristallo delle mani curative*	12.000 mo
41–44	*Libro del maestro del sapere*	15.000 mo
45–48	*Braccialetto dell'indulgenza*	15.000 mo
49–56	*Calderone dell'abbondanza*	15.000 mo
57–61	*Guanti del duello*	15.000 mo
62–64	*Collana della serenità ki*	16.000 mo
65–69	*Vesti dell'eredità arcana*	16.000 mo
70–74	*Bracciale d'argento della punizione*	16.000 mo
75–82	*Veste dello scarafaggio*	16.000 mo
83–86	*Amuleto delle arti magiche*	20.000 mo
87–90	*Corno dell'antagonismo*	20.000 mo
91–93	*Diadema della luna*	20.000 mo
94–96	*Athame del necromante*	20.000 mo
97–98	*Occhiali del cecchino*	20.000 mo
99–100	*Occhiali dell'annichilimento*	25.000 mo

Tabella 7-12: Oggetti Meravigliosi Maggiori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01–08	*Calderone dei morti*	30.000 mo
09–20	*Maschera dei giganti* (inferiore)	30.000 mo
21–32	*Calderone della resurrezione*	33.000 mo
33–48	*Calderone del volo*	40.000 mo
49–64	*Calderone della visione*	42.000 mo
65–76	*Stendardo del signore* (terrore)	56.000 mo
77–88	*Stendardo del signore* (vittoria)	75.000 mo
89–96	*Maschera dei giganti* (superiore)	90.000 mo
97–100	*Stendardo del signore* (crociate)	100.000 mo

DESCRIZIONE

Questi bendaggi di lino hanno lo stesso colore e la stessa morbidezza delle piume di una colomba, ma il loro odore di antisettico suggerisce origini meno naturali. Qualsiasi creatura avvolta in questi bendaggi recupera da ferite e danni alle caratteristiche come se avesse trascorso una giornata di completo riposo, indipendentemente dalle attività svolte nel corso della stessa (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 100). Una creatura che riceve effettivamente cure a lungo termine (tramite l'abilità Guarire) o trascorre una giornata di riposo totale a letto, mentre indossa i bendaggi, ottiene bonus +4 al suo livello effettivo o ai suoi Dadi Vita per determinare quanti punti ferita recupera al giorno. I bendaggi si distruggono una volta rimossi oppure quando chi li

Francesco Palazzari (order #2881428)

indossa recupera tutti i suoi punti ferita e il danno alle caratteristiche, a seconda di cosa avvenga prima.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere*, *ristorare inferiore*, *stabilizzare*; **Costo** 100 mo

BIGLIA DEL FUOCO DA CAMPO

Aura invocazione debole; **LI** 1°

Slot nessuno; **Prezzo** 720 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa minuscola pallina di vetro si trasforma in una piccola catasta di legna ardente (60 centimetri di altezza) ogni volta che viene pronunciata la sua parola di comando. Il fuoco brucia per 8 ore o fino a quando non viene spento, per puoi ritrasformarsi nuovamente in una biglia. Il possessore dell'oggetto deve attendere il doppio del tempo trascorso con il fuoco acceso prima che possa ordinare alla biglia di ritornare nuovamente ad essere un fuoco da campo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *produrre fiamma*; **Costo** 360 mo

BOTTIGLIA DEI MESSAGGI

Aura illusione debole; **LI** 3°

Slot nessuno; **Prezzo** 300 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa bottiglia di vetro verde è dotata di una minuscola chiave di carica posizionata sul suo lungo collo che, se girata, fa sì che un nebuloso tappo si materializzi lentamente nel corso di 1 round. Qualsiasi cosa il suo possessore dica dentro la bottiglia in questo periodo (fino ad un massimo di 25 parole) viene intrappolata al suo interno quando il tappo si manifesta completamente. Non appena il tappo viene rimosso, o nel caso in cui la bottiglia venga rotta, questo messaggio viene rilasciato esattamente come se il suo proprietario avesse pronunciato le parole in quel momento. Una volta rilasciato il suo messaggio, la bottiglia si frantuma.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *bocca magica*; **Costo** 150 mo

BRACCIALE D'ARGENTO DELLA PUNIZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot polso; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo massiccio bracciale in argento è intarsiato con simboli di purezza, fedeltà, castità ed onore, e brilla di una tenue luce bianca quando il suo possessore prega. Il portatore del bracciale considera il suo livello da paladino come se fosse 4 livelli più alto del normale per quanto riguarda il suo privilegio di classe punire il male.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *allineare arma*, il creatore deve essere un paladino; **Costo** 8.000 mo

BRACCIALETTO DELL'INDULGENZA

Aura evocazione debole (guarigione); **LI** 5°

Slot polso; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Ogni gemma di questo bracciale di metallo reca incisa una minuscola iscrizione proveniente da un testo sacro. Se colui che indossa questo gioiello possiede il privilegio di classe indulgenza, guadagna l'indulgenza ammalato. Se il portatore possiede già questa indulgenza, l'effettivo livello dell'incantatore necessario per rimuovere le malattie viene incrementato di +4.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi malattia*; **Costo** 7.500 mo

CALDERONE DEI MORTI

Aura necromanzia moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 30.000 mo; **Peso** 17,5 kg

DESCRIZIONE

Questo pentolone di ferro scuro è sufficientemente grande da contenere comodamente una singola creatura di taglia Media. Quando viene riempito con una miscela di acqua ed erbe rare, il calderone trasforma qualsiasi creatura morta deposta al suo interno in uno zombi, come se si utilizzasse un incantesimo *animare morti*. Ciascun corpo animato utilizza fino a 25 mo in materiali per ogni Dado Vita, ed il calderone è in grado di animare un corpo per round. L'utilizzatore del calderone comanda i non morti così creati, fino ad un massimo di 12 DV, a meno che non sia in grado di lanciare l'incantesimo *animare morti*, nel qual caso si utilizza il limite indicato dall'incantesimo. Animare oltre questo limite fa sì che gli zombi iniziali diventino incontrollabili.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti*; **Costo** 15.000 mo

CALDERONE DEL VOLO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 40.000 mo; **Peso** 50 kg

DESCRIZIONE

Questo pentolone di ferro è sufficientemente grande da consentire a due umanoidi Medi di stare comodamente in piedi al suo interno. A comando, il calderone, e fino a 250 kg di peso aggiuntivo, può volare come se utilizzasse *volo giornaliero*. Il calderone si muove nella direzione decisa da colui che ha pronunciato la parola di attivazione. Può trasportare fino al doppio della sua capacità, ma questo riduce la sua velocità a 9 metri. È in grado di fluttuare in posizione senza dover effettuare prove di Volare. Il calderone fornisce occultamento parziale a chiunque si trovi al suo interno. Ha durezza 10 e 60 punti ferita.

Francesco Palazzari (order #2831428)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero*; **Costo** 20.000 mo

CALDERONE DELL'ABBONDANZA

Aura evocazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** 12,5 kg

DESCRIZIONE

A comando, questo magico pentolone di ferro è in grado di produrre cibi semplici ma nutrienti, sufficienti a sfamare fino a 36 persone al giorno. Una volta alla settimana è possibile ordinargli di creare un *banchetto degli eroi* per un massimo di 12 persone. Il calderone non necessita di fuoco né di ingredienti per produrre il cibo, lo crea istantaneamente quando riceve il comando.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *banchetto degli eroi*, *creare cibo e acqua*; **Costo** 7.500 mo

CALDERONE DELL'INFUSIONE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Un *calderone dell'infusione* ha l'aspetto di un'ottima pentola per cucinare, appoggiata a quattro robuste gambe. Il calderone è in grado di riscaldare qualsiasi liquido posto al suo interno, facendolo arrivare ad una specifica temperatura (che varia da appena più caldo della temperatura ambiente a caldo a sufficienza da far bollire dell'acqua salata) e di mantenerla indefinitamente, pur rimanendo solo tiepido al tocco sulla sua superficie esterna. Un calderone dell'infusione fornisce bonus di competenza +5 alle prove di Artigianato (alchimia).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve avere almeno 1 grado in Artigianato (Alchimia); **Costo** 1.500 mo

CALDERONE DELLA RESURREZIONE

Aura evocazione forte (guarigione); **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 33.000 mo; **Peso** 17,5 kg

DESCRIZIONE

L'apertura di questo pesante calderone di ferro scuro ha la forma di fauci mostruose ed è sufficiente ad accomodare una singola creatura Media. Quando il calderone viene riempito con acqua pura e certe rare erbe sacre, ed una creatura morta viene deposta al suo interno, può riportare in vita questa creatura come se si utilizzasse un incantesimo *rianimare morti* o *resurrezione*. L'effetto dipende dai componenti utilizzati: *rianimare morti* costa 5.000 mo di materiali, mentre *resurrezione* costa 10.000 mo di materiali. Il calderone può essere utilizzato una sola volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *resurrezione*; **Costo** 16.500 mo

CALDERONE DELLA VISIONE

Aura divinazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 42.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Quando viene riempito con un liquido, questo piccolo calderone consente al suo utilizzatore di vedere praticamente a qualsiasi distanza, come se utilizzasse un incantesimo *scrutare*. Potrebbe essere dotato di poteri addizionali come quelli di una *sfera di cristallo*, con gli stessi costi indicati a pag. 560 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare*; **Costo** 21.000 mo

CAPPA VISTOSA

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot spalle; **Prezzo** 200 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questa cappa argentea si ripiega e si dispiega come una bandiera ad ogni passo fatto dal suo possessore. Chi la indossa può, come azione veloce, ordinare alla cappa di trasformarsi in una indistinta sfera di forza che lo circonda da ogni lato. La sfera concede a chi circonda occultamento (20% di probabilità di mancare) contro gli attacchi a distanza, per 1 minuto oppure fino a quando chi la indossa viene mancato da un'arma a distanza grazie al potere della cappa, a seconda di cosa avviene prima. Quando la sfera termina, la cappa perde tutta la sua magia, diventando un comune indumento argenteo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo*; **Costo** 100 mo

CARILLON DEL CLAMORE

Aura illusione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 2.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo delicato carillon di latta è in grado di produrre un notevole volume di rumore, in uno specifico momento determinato dal suo possessore. Quattro parole di comando determinano quale suono dovrà emettere (battaglia, incendio, massacro o rivolta) ed una quinta per determinarne il ritardo (un qualsiasi intervallo di tempo da 1 round fino a 20 minuti) prima che il carillon inizi a riprodurre il suono desiderato. Il rumore proveniente dal carillon è forte come se provenisse da 40 persone. Il suono persiste per 2d6 round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *suono fantasma*; **Costo** 1.000 mo

CHIAVE BLOCCASERRATURA

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot nessuno; **Prezzo** 400 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questa elaborata chiave di ottone si trasforma automaticamente per adattarsi a qualsiasi buco di serratura normale

Francesco Palazzari (order #2881428)

(solitamente per le serrature create per porte utilizzate da creature Piccole o Medie, e non per i lucchetti di dimensioni deliberatamente più grandi del normale, come quelli dei portali di una fortezza nanica). Una volta inserita in una serratura, la chiave si espande al suo interno, riempiendo ogni piccolo spazio libero, dando origine ad unico solido pezzo di metallo e rendendo quindi impossibile la sua apertura, anche per mezzo della magia. Mentre custodisce una serratura, la chiave rinforza i materiali di cui è costituita, aggiungendo +2 alla durezza della serratura, 8 al totale dei suoi punti ferita, e +5 alla sua CD per spezzare. Toccare la chiave e pronunciarne la parola di comando fa sì che si disintegri, lasciando la serratura intatta ed il meccanismo nuovamente utilizzabile.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca porte*; **Costo** 200 mo

COLLANA DELLA SERENITÀ KI

Aura ammaliamento moderato; **LI** 9°

Slot collo; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa semplice corda di cuoio ha stretti nodi ad intervalli regolari e dona a chi la indossa un senso di pace interiore e di connessione con il mondo in un senso più ampio. Il portatore ottiene bonus +4 al suo livello effettivo quando determina la dimensione della sua riserva *ki* ed a tutti gli effetti legati al livello delle sue capacità relativi alla riserva *ki* (ad esempio oltrepassare la riduzione del danno).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *calmare emozioni*, *saggezza del gufo*; **Costo** 8.000 mo

COLLARE DELLA FURIA DEL CUOR DI LEONE

Aura abiurazione debole; **LI** 3°

Slot collo; **Prezzo** 8.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Le estremità di questo pesante collare in rame sono decorate con l'immagine di un leone ruggente. Il portatore ottiene bonus morale +2 ai tiri salvezza contro paura. Se il portatore è un barbaro almeno di 12° livello ottiene il potere d'ira ira indomita. Se già possiede questo potere diventa immune alla condizione in preda al panico mentre è in preda all'ira, e qualsiasi attacco che causa il panico lanciato contro di lui mentre è in preda all'ira gli fa riottenere 1 round di ira.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi paura*; **Costo** 4.000 mo

CORDE DORSO DI MULO

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot spalle; **Prezzo** 1.000 mo; **Peso** 0,1 kg

DESCRIZIONE

Queste spesse corde di cuoio si avvolgono attorno ai bicipiti ed alle spalle di chi le indossa. Quando vengono indossate fanno sembrare i muscoli più grandi del normale. Colui che le indossa considera il suo punteggio di Forza come se fosse di 8 punti superiore al normale al fine di determinare la sua capacità di trasporto (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 179). Questo bonus non si applica in combattimento, ai tiri effettuati per spezzare oggetti, o ad altri tiri legati alla forza, con la sola eccezione di quelli pertinenti alla quantità di merci ed equipaggiamento che chi le indossa è in grado di trasportare.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*; **Costo** 500 mo

CORNO DEL SIGNORE DELLA CACCIA

Aura ammaliamento moderato; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo corno oblungo si incurva nettamente verso il fondo, questo lo fa assomigliare più ad una grossa pipa che ad un attrezzo per la caccia. Una volta al giorno, un persona dotata del privilegio di classe legame del cacciatore (compagni) può suonare il corno come azione standard. Questo concede l'intero bonus di nemico prescelto (invece della metà), contro un singolo bersaglio a tutti gli alleati che si trovano entro 9 metri e sono in grado di vederlo e di sentirlo. Questo effetto dura per 1 minuto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *eroismo superiore*; **Costo** 2.500 mo

CORNO DELL'ANTAGONISMO

Aura ammaliamento debole; **LI** 3°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Ricavato da un osso di una qualche bestia gigantesca, questo grosso corno, quando viene suonato, emette un gemito inquietante che fa balzare il cuore in gola. Una persona dotata del privilegio di classe nemico prescelto, come azione standard, può suonare il corno per frastornare un tipo di nemico prescelto entro 2,7 metri per 1d4 round (tiro salvezza su Volontà CD 13 per negare). Le creature subiscono una penalità a questo tiro salvezza pari al bonus di nemico prescelto del ranger contro quel tipo di creatura. Questo è un effetto sonoro di influenza mentale, pertanto le creature che non possono sentire il corno sono immuni alla sua magia. La magia del corno funziona una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *frastornare mostri*; **Costo** 10.000 mo

CRISTALLO DELLE MANI CURATIVE

Aura evocazione moderata (guarigione); **LI** 10°

Slot collo; **Prezzo** 12.000 mo; **Peso** 10,5 kg

Francesco Palazzari (order #2831428)

DESCRIZIONE

Questo prisma scintillante è appeso ad una semplice corda di cotone. Una persona dotata del privilegio di classe imposizione delle mani può indirizzare un uso di questa energia nel cristallo, che la conserva fino a quando il portatore pronuncia una parola di comando per liberarla. Rilasciare l'energia ha come bersaglio colui che indossa il cristallo, e lo colpisce con l'effetto immagazzinato di imposizione delle mani, come se venisse toccato dalla persona che ha infuso il suo potere nel cristallo. Il cristallo è in grado di contenere un singolo uso del privilegio di classe imposizione delle mani. Quando contiene questo potere, il cristallo inizia a brillare di una bianca luce perlacea. Il portatore del cristallo può ordinare il rilascio della sua energia come azione standard. Questo funziona esattamente nello stesso modo del ricevere imposizione delle mani direttamente dalla persona che lo ha incanalato nel cristallo, compresa qualsiasi indulgenza di cui questi disponeva in quel momento.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere*, il creatore deve essere un paladino; **Costo** 6.000 mo

DIADEMA DELLA LUNA

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot fronte; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo delicato diadema in argento reca solitamente incastonata una pietra lunare, oppure un disegno intarsiato raffigurante una luna crescente, al centro. Chi indossa un diadema della luna ottiene scurovisione fino ad un massimo di 18 metri (se già non la possiede). Degli altri effetti possono beneficiare solamente i portatori in grado di lanciare incantesimi arcani.

Durante le fasi di luna crescente, il livello dell'incantatore di chi indossa il diadema viene considerato di un livello superiore per quanto riguarda le prove di livello dell'incantatore e gli effetti degli incantesimi. Durante le tre notti di luna piena, questo beneficio aumenta a due livelli in più rispetto al normale. Questo potere addizionale ha però un prezzo: durante le fasi di luna calante, il livello di incantatore di chi lo indossa viene considerato di un livello inferiore per quanto riguarda le prove di livello dell'incantatore e gli effetti degli incantesimi, e durante le tre notti di luna nuova questa penalità aumenta a due livelli in meno rispetto al normale.

Rimuovere un *diadema della luna* impone 2 livelli negativi al possessore fino alla successiva luna piena (o fino a quando il *diadema* viene nuovamente indossato, a seconda di cosa avvenga prima). Questi livelli negativi non possono essere ripristinati in alcun modo, salvo l'utilizzo di *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *luce*, *scurovisione*; **Costo** 10.000 mo

ELMO DALL'ASPETTO TERRIFICANTE

Aura necromanzia debole; **LI** 1°

Slot testa; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questo elmo di metallo è stato creato per far sembrare che chi lo indossa abbia corna, zanne ed altre caratteristiche che lo rendono somigliante ad un feroce predatore. Se chi lo indossa è un barbaro, può utilizzare il potere d'ira sguardo intimidatorio. L'elmo non ha alcun effetto se chi lo indossa non è un barbaro (o un appartenente ad un'altra classe dotata del privilegio di classe ira).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *incuti paura*; **Costo** 2.500 mo

FASCIA DEL CAMPIONE DI GUERRA

Aura abiurazione moderata; **LI** 9°

Slot torace; **Prezzo** 4.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa striscia di stoffa di color rosso vivo, ricamata con immagini che rappresentano una folla acclamante che lancia ghirlande di fiori ad un cocchio, viene drappeggiata sulla spalla del portatore e fatta scendere diagonalmente fino a raggiungere il fianco opposto. Il portatore considera il suo livello di guerriero come se fosse di 4 livelli più alto per quanto riguarda i suoi privilegi di classe addestramento nelle armature e audacia.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto*, *rimuovi paura*; **Costo** 2.000 mo

FILTRO D'AMORE

Aura ammaliamento forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo potente preparato fa sì che la creatura che lo beve si innamori perdutamente della prima creatura che scorge dopo averlo bevuto. L'atteggiamento di chi ha bevuto il filtro nei confronti di quella creatura diventa premuroso. Se è possibile un'attrazione romantica nei confronti della prima persona scorta, chi ha bevuto il filtro si innamora di questa persona. Altrimenti il suo amore è una sorta di venerazione platonica. Gli effetti del filtro sono permanenti, a meno che non vengano rimossi da *desiderio*, *desiderio limitato*, *dissolvi magie*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *charme sui mostri*, *permanenza*; **Costo** 1.500 mo

FODERO DEL TAMPONAMENTO

Aura evocazione debole (guarigione); **LI** 5°

Slot cintura; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 1 kg

Francesco Palazzari (order #2881428)

DESCRIZIONE

Questo elegante fodero in cuoio rosso è decorato da una filigrana d'oro. Si adatta a qualsiasi arma tagliente dotata di lama. Mentre lo si porta indosso, un *fodero del tamponamento* protegge contro i danni da sanguinamento. Ogni volta che il portatore subisce gli effetti del sanguinamento, il fodero automaticamente ne tampona la ferita. Non ha effetto sul danno da sanguinamento causato da effetti che richiedono di superare CD 16 oppure prove di livello dell'incantatore e prove di Guarire di livello superiore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere*; **Costo** 2.500 mo

FODERO DEL VIGORE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot cintura; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Una volta al giorno, come parte dell'azione di estrarre l'arma contenuta nel fodero, il portatore può ordinare a quest'ultimo di dotare l'arma di un bonus di potenziamento ai tiri per colpire ed al danno. La durata dell'effetto dipende dal bonus di potenziamento desiderato per l'arma.

Bonus	Durata
+4	1 round
+3	3 round
+2	5 round
+1	10 round

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *arma magica superiore*; Costo 900 mo

FODERO DELLA LAMA FURTIVA

Aura illusione debole; **LI** 5°

Slot cintura; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo pratico fodero dall'aspetto ordinario si adatta a qualsiasi arma tagliente dotata di lama, dal pugnale fino allo spadone. Quando un'arma viene riposta nel *fodero della lama furtiva*, sia il fodero che l'arma diventano invisibili (come per l'incantesimo *invisibilità*) fino a quando l'arma non viene estratta, a quel punto sia essa che il fodero ritornano ad essere visibili. L'invisibile arma riposta può comunque essere percepita al tatto, ma il portatore ottiene bonus +5 a tutte le prove di Rapidità di Mano effettuate per nascondere l'arma, ed un'ispezione casuale non ne rivelerà in alcun modo la presenza. Gli altri effetti che individuano o rivelano l'invisibile funzionano normalmente sull'arma riposta.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità*; **Costo** 2.500 mo

GUANTI DEL DUELLO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot mani; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questi morbidi guanti di pelle concedono a chi li indossa bonus +4 alla sua DMC contro gli attacchi senz'armi, i tentativi di spezzare l'arma che impugna, e gli effetti che fanno perdere la presa sull'arma (ad esempio *unto*). Chi li indossa non perde l'arma quando si trova in preda al panico oppure stordito. Se chi li indossa possiede il privilegio di classe addestramento nelle armi e sta utilizzando l'arma appropriata, il suo bonus di addestramento nelle armi aumenta di +2.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *arma magica superiore*; **Costo** 7.500 mo

GUANTO ASSISTENTE

Aura trasmutazione debole; **LI** 1°

Slot mani; **Prezzo** 180 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Chi indossa questo semplice guanto può pronunciare una parola di comando per trasformarlo in una luminosa mano incorporea. Come azione veloce chi lo indossa può farsi aiutare dal guanto a portare a termine un compito, come se utilizzasse l'azione aiutare un altro. Il guanto utilizza il bonus di attacco base o i gradi nelle abilità di chi lo indossa per effettuare la prova che determina se aiutare un altro ha avuto successo (non guadagna i benefici delle caratteristiche né altri bonus di chi lo indossa). La mano rimane fino a quando non ha tentato di effettuare un'azione o fino al trascorrere di 1 minuto, a seconda di cosa avvenga prima, dopo di che torna ad essere un guanto di pelle di agnello privo di capacità magiche.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *mano magica*, *servitore inosservato*; **Costo** 90 mo

GUANTO LUMINOSO

Aura universale debole; **LI** 1°

Slot mani; **Prezzo** 2.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Colui che indossa questo delicato guanto di pelle bianca può, come azione standard, appoggiarlo contro qualsiasi superficie o oggetto e causare la comparsa di una impronta luminosa. Questa impronta brilla di un qualsiasi colore a discrezione del possessore, è luminosa come una candela ed è facilmente visibile ad una distanza massima di 18 metri. Queste impronte durano per 1 giorno prima di svanire. L'impronta luminosa è identica alla mano del possessore in termini di dimensioni, posizione delle dita, e via dicendo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *sigillo arcano*; **Costo** 1.000 mo

Francesco Palazzari (order #2831428)



Amuleto delle Arti Magiche



Carillon del Clamore



Calderone dell'Abbondanza



Libro del Maestro del Sapere



Stivali del Terreno Amico



Guanti del Duello



Polvere dell'Emulazione



Braccialetto dell'Indulgenza

Libro del Maestro del Sapere

Aura divinazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo libro, delle ridotte dimensioni di un compendio, contiene una collezione apparentemente casuale di parole, frasi e strani aiuti mnemonici. Tre volte al giorno può essere consultato da un bardo mentre utilizza il privilegio di classe maestro del sapere, al fine di ottenere bonus di competenza +5 mentre prende 10 o 20 su una prova di Conoscenze.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza*; **Costo** 7.500 mo

Lucido Defogliante

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno **Prezzo** 800 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa scatoletta contiene una pasta dal malsano colore grigiastro in grado di ricoprire l'armatura di una creatura Media o di due creature Piccole. Gli oggetti lucidati emettono fumi color grigio scuro per le successive 24 ore. Questi fumi causano l'avvizzire e il rimpicciolirsi della vegetazione naturale non appena questa entra in contatto con l'armatura lucidata. Questo consente a chi la indossa di muoversi su un terreno reso difficile dalla presenza di vegetazione, come se si trattasse di terreno normale, sebbene la creatura lasci dietro di sé un sentiero di vegetazione distrutta. In aggiunta, le creature che appartengono al tipo vegetale che attaccano qualcuno protetto dal *lucido defogliante* con un attacco naturale o entrano in lotta con lui subiscono 1 danno per ciascun attacco di questo tipo andato a segno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rimpicciolire vegetali*; **Costo** 400 mo

Manette della Cooperazione

Aura ammaliamento debole (charme); **LI** 1°

Slot polso; **Prezzo** 2.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Queste strette manette di ferro sono in grado di adattarsi ai polsi di qualsiasi umanoide di taglia Grande o più piccola. Quando vengono poste ai polsi di un umanoide indifeso rendono il prigioniero più docile e ragionevole. Il prigioniero non tenterà mai di fuggire volontariamente ed accondiscenderà a qualsiasi richiesta ragionevole, a meno che non superi un tiro salvezza su Volontà con CD 11.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su persone*; **Costo** 1.000 mo

Francesco Palazzari (order #2881428)



Cristallo delle Mani Curative



Occhiali dell'Annichilimento



Unguento del Volo



Manette della Cooperazione



Stendardo del Signore



Elmo dall'Aspetto Terrificante



Sapone dell'Anima



Lucido Defogliante



Diadema della Luna

Mantello del Vile Acquattarsi

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot spalle; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello di un indefinito colore grigio è dotato di un cappuccio in grado di ricoprire l'intero volto di chi lo indossa. Il portatore può, come azione di movimento, coprire il suo volto e acquattarsi. Qualsiasi creatura che tenti di attaccarlo direttamente mentre si trova in questa posizione deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 11 per riuscire effettivamente a farlo (come per l'incantesimo *santuario*). Chi lo indossa non è in grado di vedere né di intraprendere alcuna azione mentre è acquattato. Questo lo rende effettivamente cieco, con tutte le normali penalità, ma non indifeso. Il portatore può smettere di rimanere acquattato semplicemente alzandosi o muovendosi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *santuario*; **Costo** 900 mo

Maschera dei Giganti

Aura trasmutazione moderata (inferiore), trasmutazione forte (superiore); **LI** 6° (inferiore), 13° (superiore)

Slot testa; **Prezzo** 30.000 mo (inferiore), 90.000 mo (superiore); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa maschera di legno rappresenta il volto sogghignante di un umanoide dotato di naso ed orecchie sproporzionati. Se colui che la indossa possiede il privilegio di classe forma selvatica, la maschera gli consente di utilizzare questo potere per assumere la forma di un umanoide dotato del sottotipo gigante. Le forme concesse ad una *maschera dei giganti inferiore* sono: ogre, troll, gigante del fuoco, gigante del gelo e gigante delle rocce. Se la forma ha una qualsiasi delle seguenti capacità, chi la indossa guadagna la suddetta capacità: fiuto, scurovisione 18 metri, visione crepuscolare. In forma di gigante, il portatore ottiene bonus di taglia +4 alla Forza, penalità –2 alla Destrezza e bonus di armatura naturale +1.

Una *maschera dei giganti superiore* ha tutti i medesimi poteri della variante inferiore, con l'aggiunta di capacità addizionali in forma di gigante. Se la forma assunta possiede una qualsiasi delle seguenti capacità, il portatore guadagna la suddetta capacità: afferrare rocce, rigenerazione 5 (acido o fuoco), scagliare rocce (gittata 18 metri, 2d6 danni), squartare (2d6 danni). Se la forma di gigante prescelta dispone di immunità o resistenza a qualsiasi tipo di energia, chi la indossa ottiene resistenza 20 a quel tipo di energia mentre si trova in forma di gigante. Se la forma di gigante ha vulnerabilità contro un tipo di energia, chi la indossa guadagnerà tale vulnerabilità quando si trova in forma di gigante. In forma di gigante, il portatore ottiene bonus di taglia +6 alla Forza, penalità –2 alla Destrezza, bonus di taglia +4 alla Costituzione e bonus di armatura naturale +4.

Francesco Palazzari (order #2831428)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forma gigante I*; **Costo** 15.000 mo (inferiore), 45.000 mo (superiore)

MASCHERA DEL LOTTATORE

Aura trasmutazione debole; **LI** 1°

Slot testa; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa maschera, confezionata con cuoio scuro, copre anche la parte posteriore della testa di chi la indossa, il suo collo e copre anche le sue spalle e la parte superiore delle braccia, lasciando scoperti solo la bocca, il naso e gli occhi. Colui che la indossa può effettuare tentativi di spingere o di lottare senza provocare alcun attacco di opportunità.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, grazia del gatto, ritirata rapida*; **Costo** 2.500 mo

MATTONE DELL'INCANALARE COSTRUTTI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mattone rosso scuro è in grado di cambiare la sua forma, facendola divenire uguale a quella del simbolo sacro del suo portatore. Se il portatore possiede il privilegio di classe incanalare energia, può focalizzare il suo potere sul mattone, che gli permette di riparare oggetti e costrutti danneggiati come se si trattasse di creature viventi. Questo oggetto funziona sia che il portatore vi incanali energia positiva che energia negativa. Se il portatore ha il dominio dell'Artificio, aggiunge +2d6 danni riparati al risultato del suo incanalare energia mentre ripara oggetti e costrutti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rendere integro*; **Costo** 5.000 mo

MELA DEL SONNO ETERNO

Aura ammaliamento moderato; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa bellissima mela rossa e matura ha un aspetto fresco ed invitante. Se qualcuno dovesse morderla (anche semplicemente assaggiarla) deve immediatamente effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 19 o viene colpito da sonno eterno, come per l'omonima fattura del fattucchiere (vedi pag. 54). La vittima può essere svegliata lanciando su di essa *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *spezzare incantamento*, oppure dal bacio di qualcuno di sangue regale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, fattura del sonno eterno; **Costo** 1.125 mo

OCCHIALI DEL CECCHINO

Aura divinazione debole; **LI** 5°

Slot occhi; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Le cinghie di cuoio connesse a queste lenti bulbose consentono al loro portatore di adattarle alla sua testa. Chi indossa questi occhiali può tentare di effettuare attacchi furtivi a distanza da una qualsiasi distanza, invece che dai normali 9 metri. Quando tenta di effettuare attacchi furtivi a distanza entro 9 metri, il portatore ottiene bonus di circostanza +2 per ogni dado di danno da attacco furtivo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *colpo accurato*; **Costo** 10.000 mo

OCCHIALI DELL'ANNICHILIMENTO

Aura trasmutazione moderata; **LI 11°**

Slot occhi; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** 0,1 kg

DESCRIZIONE

Le creature viste attraverso questi occhiali dalle lenti scure talvolta sembrano, anche se per un attimo soltanto, apparire e scomparire dall'esistenza. Un trasmutatore può utilizzare questi occhiali per convertire spontaneamente qualsiasi incantesimo di trasmutazione da lui preparato in un qualsiasi altro incantesimo arcano di trasmutazione a lui noto, l'incantesimo desiderato deve essere dello stesso livello o di un livello inferiore a quello dell'incantesimo preparato. Una volta al giorno, può utilizzare gli occhiali per lanciare spontaneamente *disintegrazione* al posto di uno dei suoi incantesimi arcani di trasmutazione preparati di 6° livello o superiore, anche se questo specifico incantesimo non gli è noto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *disintegrazione*, il creatore deve essere un trasmutatore; **Costo** 12.500 mo

PITTURA DA GUERRA DEL VOLTO SPAVENTOSO

Aura necromanzia debole; **LI** 1°

Slot nessuno; **Prezzo** 100 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo contenitore delle dimensioni di un ditale, contiene una densa ed umida crema colorata per il viso sufficiente a dipingere strisce e spirali di qualsiasi colore sul volto di una creatura. Una volta applicata, come azione veloce, il portatore può far ridistribuire la crema creando una spaventosa mescolanza di colori, così che il suo aspetto diventi momentaneamente spaventoso ed orribile. Il portatore decide quale creatura, entro 9 metri ed in grado di vedere il suo volto dipinto, subisca gli effetti di *incuti paura* (CD 11). Quando la crema è stata utilizzata in questo modo perde tutta il suo potere magico divenendo una normale crema colorata per il viso. Una volta applicata chi la indossa ha 24 ore di tempo per utilizzare il potere della pittura, altrimenti questo svanisce.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *incuti paura*; **Costo** 50 mo

Francesco Palazzari (order #2881428)

POLVERE DELL'EMULAZIONE

Aura illusione debole; **LI** 1°

Slot nessuno; **Prezzo** 800 mo ; **Peso** —

DESCRIZIONE

Una creatura ricoperta da questa scintillante polvere dorata è in grado di interagire con un oggetto o un congegno come se avesse utilizzato con successo Utilizzare Congegni Magici per emulare un privilegio di classe o di razza (se è importante conoscere l'esatto risultato della prova, si consideri che il personaggio ha ottenuto 25 come risultato). Se l'utilizzatore della polvere non seleziona mentalmente l'oggetto o il congegno su cui intende utilizzare il potere della polvere mentre si ricopre con essa, la magia della polvere si applica al primo oggetto appropriato che incontra. Può applicare il risultato di questa prova automatica quando si trova ad avere a che fare con quello specifico oggetto o congegno per 1 ora dopo essersi applicata la polvere.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cammuffare se stesso*; **Costo** 400 mo

SAPONE DELL'ANIMA

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot nessuno; **Prezzo** 200 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo piccolo pezzo di grezzo sapone grigio contiene minuscoli pezzetti di cenere, carbone o terriccio mescolati al suo interno, rendendo il suo utilizzo scomodo e lasciando chiunque si sia lavato con esso sporco come prima. Lavare una creatura con il sapone richiede dell'acqua e l'operazione dura 1 minuto, dopo di che la creatura può tentare un nuovo tiro salvezza su Volontà contro qualsiasi effetto mentale ostile da cui essa è afflitta. Le creature non consenzienti devono essere bloccate o comunque rese indifese prima che possano essere lavate. Il sapone è sufficiente a lavare una sola creatura.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*; **Costo** 100 mo

STENDARDO DEL SIGNORE

Aura moderata (varie scuole); **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 100.000 mo (crociate), 10.000 mo (rapidità), 56.000 mo (terrore), 75.000 mo (vittoria); **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Uno *stendardo del signore* è una bandiera di tessuto, in genere larga almeno 60 centimetri e lunga 1,2 metri (sebbene alcune abbiano dimensioni addirittura doppie), creata per essere portata ed esposta su una picca, su un'arma ad asta, su un apposito telaio o persino su un bastone. Non ha alcun effetto se non viene posizionata correttamente, oppure se giace a terra. Solitamente mostra le insegne o il simbolo araldico di un determinato nobile.

Uno *stendardo del signore* può essere trasportato (muovendosi a piedi o a cavallo), oppure infisso nel terreno. In questo caso, il vessillo non necessita di un portatore, ma se viene gettato a terra o toccato da un nemico, perde la sua efficacia fino a quando non viene riconquistato e nuovamente infisso dagli alleati del suo possessore.

Crociate: Uno *stendardo del signore delle crociate*, dal nobile aspetto, causa gli effetti di *santificare* in un raggio di 12 metri attorno ad esso, fintanto che è trasportato da un vero credente della religione della persona il cui simbolo araldico è rappresentato sullo stendardo (questo tipo di stendardo solitamente reca un simbolo sacro a qualche altra insegna religiosa rappresentato su di esso all'interno del disegno). Lo stendardo mostra il simbolo sacro della fede unitamente al simbolo araldico del possessore.

Rapidità: Un gruppo o un'armata che viaggia sotto uno *stendardo del signore della rapidità* può compiere una marcia forzata senza dover effettuare prove di Costituzione o subire danni non letali a causa di questa, consentendogli di spostarsi a grandi distanze ed arrivare comunque in condizioni di riuscire a combattere. Gli effetti di questa capacità influenzano tutte le creature alleate entro 1,5 km, fintanto che queste sono in grado di vedere lo stendardo almeno una volta al giorno.

Terrore: I nemici del portatore di uno *stendardo del signore del terrore*, mentre si trovano entro 9 metri e sono in grado di vedere lo stendardo, devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 16 o cadono in preda al panico, fuggendo il più velocemente possibile, finché sono in grado di vedere lo stendardo; coloro che superano il tiro salvezza restano scossi. Una creatura che supera il tiro salvezza è immune agli effetti dello stendardo per 1 giorno.

Vittoria: Gli alleati del possessore di uno *stendardo del signore della vittoria* ottengono bonus morale +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza ed alle prove di abilità effettuati fintanto che riescono a vedere lo stendardo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *santificare* (crociate), *splendore dell'aquila* (autorità), *libertà di movimento* (rapidità), *paura* (terrore), *eroismo* (vittoria); **Costo** 50.000 mo (crociate), 5.000 mo (rapidità), 28.000 mo (terrore), 37.500 mo (vittoria)

STIVALI DEL TERRENO AMICO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot piedi; **Prezzo** 2.400 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Ogni paio di questi comodi stivali in cuoio è adatto ad uno specifico ambiente, come definito dal privilegio di classe del ranger ambiente prescelto (giungla, pianura e così via). Un ranger che indossa gli stivali può considerare l'ambiente corrispondente al tipo di stivali come se fosse uno dei suoi ambienti prescelti, concedendogli bonus +2. Se già possiede

Francesco Palazzari (order #2831428)

quel determinato ambiente tra i suoi ambienti prescelti, il suo bonus per quell'ambiente aumenta di +2.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce*, il creatore deve essere un ranger; **Costo** 1.200 mo

TAPPETINO KI

Aura invocazione moderata (guarigione); **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo semplice tappetino di giunchi di fiume intrecciati, consente al suo possessore di recuperare la sua tempra mentale e ripristinare la sua riserva *ki*, praticando esercizi di respirazione ed altre tecniche di meditazione. Per ogni ora che il personaggio trascorre seduto sul tappetino senza intraprendere alcuna altra azione, può tentare di trovare il suo equilibrio interiore effettuando una prova di Saggezza con CD 10 più il numero attuale di punti *ki* a disposizione del monaco (da notare che le prove di caratteristica, così come le prove di abilità, non hanno automaticamente successo con un 20). Se la prova ha successo, il monaco recupera 1 punto *ki*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *ristorare inferiore*, il creatore deve essere un monaco; **Costo** 5.000 mo

TORCIA MAGICA

Aura universale forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 75 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è una semplice *pietra magica*, grigia scura e priva del suo potere, sulla quale è stato lanciato un incantesimo *fiamma perenne*. Possiede ancora la capacità di levitare e di orbitare attorno al possessore, consentendogli di portare con sé una luce e di avere comunque le mani libere. Può avere una qualsiasi forma cristallina caratteristica delle *pietre magiche* (ellissoidale, prisma, sfera, ecc.).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *fiamma perenne*, il creatore deve essere almeno di 12° livello; **Costo** 62 mo, 5 ma

UNGUENTO DEL VOLO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 2.250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo preparato a base di erbe contiene belladonna, mandragora e digitale (nota anche come "guanto della strega") mescolate a grasso liquefatto. Quando viene spalmato sulla pelle, l'unguento concede al soggetto la capacità di volare (come per l'incantesimo *volo giornaliero*) per un massimo di 9 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero*; **Costo** 1.125 mo

VESSILLO DEL CAVALIERE

Aura abiurazione o trasmutazione moderata; LI 6°

Slot nessuno; **Prezzo** 4.500 mo (battaglia), 2.200 mo (onore), 4.500 mo (trattativa); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa stretta bandiera di tessuto è stata creata per essere legata alla punta di una lancia da cavaliere, sebbene sia possibile fissarla anche ad una picca, ad un'arma ad asta o persino ad un bastone. Non ha alcun effetto se non viene posizionata correttamente. Un *vessillo del cavaliere* concede diversi benefici, a seconda del suo colore e del motivo su di esso rappresentato.

Battaglia: Il rosso *vessillo del cavaliere della battaglia* consente al suo possessore di beneficiare degli effetti di *eroismo* una volta al giorno.

Onore: Il dorato *vessillo del cavaliere dell'onore* concede al suo possessore *protezione dal male* una volta al giorno.

Trattativa: Il bianco *vessillo del cavaliere della trattativa*, quando esposto durante una negoziazione, concede al portatore bonus di potenziamento +4 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Intuizione e Raggirare per 1 ora, fintanto che il portatore non intraprende alcuna azione ostile.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *eroismo* (battaglia), *protezione dal male* (onore), *splendore dell'aquila* (trattativa); **Costo** 2.250 mo (battaglia), 1.100 mo (onore), 2.250 mo (trattativa)

VESTE DEI MILLE ATTREZZI

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot torace; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Le cuciture attorno alle molte tasche di questa veste di cuoio leggero rappresentano gioiosi operai intenti nel loro lavoro quotidiano. Una volta al giorno, come azione standard, chi la indossa può pronunciare la parola di comando ed ordinarle di fornirgli tutti gli attrezzi comuni necessari ad effettuare prove su una qualsiasi abilità di Artigianato. Questi attrezzi appaiono nelle innumerevoli tasche della veste o, se troppo pesanti, sul pavimento, su un vicino scaffale, su un tavolo di lavoro, in una cassetta portautensili o in un armadio che appare nelle vicinanze. Una volta evocati, questi attrezzi rimangono per 24 ore oppure fino a quando un'altra creatura non li tocca, a seconda di cosa avvenga prima.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca strumento*; **Costo** 900 mo

VESTE DELLO SCARAFAGGIO

Aura necromanzia debole; **LI** 3°

Slot torace; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa veste imbottita leggermente ingombrante, confe-

Francesco Palazzari (order #2881428)

zionata con un tessuto di una tinta color marrone rossastro, causa al suo portatore un vago senso di disagio ogni volta che questi si trova disteso. Se chi la indossa è un ladro, ottiene la dote da ladro recupero. Se già possiede questa capacità, attivarla gli fa ottenere 2 punti ferita per ciascuno dei suoi livelli da ladro invece di 1.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *vita falsata*; **Costo** 8.000 mo

VESTI DELL'EREDITÀ ARCANA

Aura necromanzia moderata; **LI** 9°

Slot corpo; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Queste eleganti vesti dai colori viola scuro e blu regale sono solitamente ricamate con cuciture dorate che mostrano la linea di sangue di uno stregone, sebbene alcune di esse riportino un albero genealogico. Il ricamo cambia per adattarsi alla stirpe dello stregone che le possiede. Chi indossa le vesti considera il suo livello da stregone come se fosse 4 livelli più alto del normale al fine di determinare quali poteri di stirpe possa utilizzare ed i loro effetti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *parlare con i morti*, il creatore deve essere uno stregone; **Costo** 8.000 mo

Oggetti Maledetti

Quelli che seguono sono oggetti maledetti addizionali, generati a causa di un errato procedimento di creazione o, in alcuni casi, deliberatamente. Molti non possono essere abbandonati fino a quando *rimuovi maledizione*, *spezzare incantamento* o simili magie non vengono lanciate con successo.

ANELLO CANNIBALE

Aura trasmutazione forte; **LI** 16°

Slot anello; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo semplice e disadorno anello di rame sembra leggermente annerito, ma apparentemente allontana gli effetti della fame e di ogni altro tipo di privazione. Ogni prova lo identificherà come un *anello del sostentamento*. Ciononostante, dopo averlo indossato per 7 giorni, chi lo porta al dito inizia a soffrire quasi costantemente di una fame ed una sete che, se non vengono saziate, lo fanno impazzire al punto di farlo diventare un cannibale. Chi lo indossa deve mangiare e bere il fabbisogno giornaliero di cibo ed acqua ogni ora per evitare di effettuare prove per resistere alla fame ed alla sete. Quando chi lo indossa inizia a subire danni letali invece che non letali a causa delle prove fallite, inizia a provare il desiderio sempre crescente della carne di creature intelligenti (qualsiasi creatura con Intelligenza 3 o superiore).

Una volta che chi lo indossa si è nutrito di essa, recupera tutto il danno non letale subito a causa della fame e della sete, sebbene continui a subire danni letali a causa delle prove di fame e di sete fallite. La volta successiva in cui si trovi nella situazione di doversi nutrire della carne di una creatura intelligente dovrà effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 o nutrirsi della carne proibita. Se chi lo indossa soccombe nuovamente a questo desiderio irrefrenabile, allora recupera tutto il danno letale causato dalle prove fallite di fame e di sete e si rende conto che il cannibalismo è il modo per evitare l'acuirsi della fame e della sete; ogni giorno in cui si nutre della carne appartenente ad una creatura intelligente, non dovrà effettuare prove di fame o di sete e recupererà tutti i danni causati dai precedenti fallimenti in tali prove. Una volta attivata la maledizione l'anello non può essere rimosso fino a quando la maledizione non viene spezzata.

CREAZIONE

Oggetti magici *anello del sostentamento*

ANELLO DELLA VERITÀ

Aura ammaliamento moderato; **LI** 9°

Slot anello; **Peso** —

DESCRIZIONE

L'*anello della verità*, dall'aspetto ingannevolmente piacevole, è decorato con immagini di angelici fanciulli e di sorridenti creature divine, legati agli anelli di una pesante catena. Il portatore di questo anello maledetto diviene incapace di raccontare deliberatamente una bugia, sia verbalmente che per iscritto. Il portatore può semplicemente omettere la verità, oppure scegliere di non comunicarla, ma anche in questo caso deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 20 per evitare di rispondere in modo veritiero ad una domanda diretta. Il portatore non può rimuovere l'anello fino a quando la magia della maledizione non viene negata.

CREAZIONE

Oggetti magici *anello di scudo mentale, anello della visione a raggi x*

ARMATURA DEGLI SPIRITI SEPOLCRALI

Aura ammaliamento moderato; **LI** 10°

Slot armatura; **Peso** 10 kg

DESCRIZIONE

Questa armatura si comporta come se fosse un *cuoio borchiato del controllo dei non morti+1*, fino a quando il suo possessore non tenta effettivamente di utilizzare le sue capacità speciali. A quel punto, il possessore e tutte le creature viventi in un raggio di 6 metri devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per evitare di credersi un qualche tipo di creatura non morta per le successive 24 ore. Il GM può decidere di tirare casualmente (1d6, 1–3 zombi, 4–5 ghoul, 6

Francesco Palazzari (order #2831428)

vampiro) oppure scegliere quale tipo di non morto le creature influenzate credono di essere, adattandolo alla personalità ed alle capacità di ciascuna creatura. I soggetti influenzati dall'armatura si comportano in modo consono allo specifico tipo di non morto che ritengono essere: gli "zombi" privi di intelletto attaccano qualsiasi creatura non alleata presente nelle vicinanze, i vampiri tentano di mordere le loro vittime sul collo e via dicendo, ma non ottengono nessuna delle capacità speciali di tali creature. I soggetti influenzati reagiscono negativamente agli effetti che danneggiano il "loro" tipo di non morto, pertanto i "vampiri" eviteranno l'aglio, i "wraith" si ritrarranno di fronte alla luce del sole, e così via. Le creature continuano comunque a credersi dei non morti ed ignoreranno qualsiasi evidenza che suggerisca altrimenti. Se vengono attaccate, si difenderanno, utilizzando abilità che loro possiedono ma che il "loro" tipo di non morto solitamente non possiede: ad esempio un barbaro che si crede un ghoul può comunque utilizzare ira. Incanalare energia e altri tipi di effetti che influenzano i non morti non hanno effetto sulle creature influenzate dalla *armatura degli spiriti sepolcrali*.

Questo è un effetto di influenza mentale di ammaliamento della sottoscuola compulsione. Colui che indossa l'armatura può utilizzare questo potere fino a 3 volte al giorno, sebbene questo possa funzionare su una creatura una sola volta nel corso di 24 ore. Indipendentemente dalla maledizione, l'armatura è comunque una *cuoio borchiato+1* ed alcuni personaggi potrebbero ritenerla utile nonostante il suo (inesistente) potere sui non morti. A differenza della maggior parte degli oggetti maledetti, è possibile liberarsi di questa armatura senza alcun ausilio magico.

CREAZIONE

Oggetti magici *cuoio borchiato del controllo dei non morti+1*

CAPPELLO DELL'AVVERSIONE

Aura illusione moderata; **LI** 10°

Slot testa; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo cappello funziona esattamente come un *cappello del camuffamento*, fino a quanto il portatore non decide di camuffarsi in presenza di una creatura ostile. Una volta compiuto questo tentativo, il cappello farà sì che assuma le sembianze della creatura o della persona a cui la creatura ostile desidera maggiormente fare del male. Il cappello non farà mai assumere al portatore l'aspetto di qualcuno a cui l'osservatore non intenda fare alcun male, anche se ne avesse l'opportunità (ad esempio, il temuto capo del tempio locale).

Una volta che il cappello ha rivelato le sue vere capacità, non risponderà più ai tentativi del suo portatore di mutare le proprie sembianze. Farà invece cambiare automaticamente il suo aspetto in quello di qualcuno che gli osservatori conoscono e disprezzano, completando il tutto con delle illusioni supplementari che faranno apparire il portatore come disorientato, ferito o debole. Ad esempio, in una tana di goblin, il portatore potrebbe acquisire le sembianze del capotribù, ma sonnolento e vulnerabile. In una città umana potrebbe assumere l'aspetto dell'odiato bullo locale, ubriaco e malfermo sulle gambe. In una città malvagia, il portatore potrebbe apparire come un visitatore confuso e quindi come un bersaglio ideale per i criminali.

Per rimuovere il cappello sono necessarie magie in grado di rimuovere le maledizioni.

CREAZIONE

Oggetti magici *cappello del camuffamento*

CINTURA DEL SESSO OPPOSTO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Quando questa cintura magica viene indossata, il portatore deve effettuare immediatamente un tiro salvezza su Tempra con CD 20 oppure viene trasformato in una persona del sesso opposto. Le caratteristiche, la mente e lo spirito del personaggio rimangono immutate, solo il sesso del personaggio viene cambiato. Se il risultato del tiro salvezza del personaggio è un 1 naturale, l'oggetto rimuove tutte le caratteristiche sessuali del portatore, fornendogli un aspetto androgino e neutro. Il cambiamento è permanente, a meno che non venga annullato da magie che rimuovono le maledizioni. Una volta che la sua magia ha avuto effetto, la cintura può essere rimossa senza alcun problema. Una creatura può essere influenzata dalla stessa cintura solamente una volta, sebbene altre cinture dello stesso tipo possono causare una nuova trasformazione.

CREAZIONE

Oggetti magici qualsiasi cintura

CORONA DELLA CECITÀ

Aura illusione moderata; **LI** 10°

Slot fronte; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo raffinato diadema d'argento reca spesso incastonata un'opalescente lunaria. Quando il proprietario lo posa sul suo capo, la pietra diventa rapidamente scura, come la luna calante, e chi la indossa deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 o diventa immediatamente cieco. Il tiro salvezza deve essere effettuato ad ogni round nel quale il personaggio indossa la corona, fino a quando questi non soccombe alla cecità. Per rimuovere il diadema è necessario spezzare la maledizione. La cecità può essere curata utilizzando *rimuovi cecità/sordità* o qualsiasi incantesimo solitamente utilizzato per porre termine ad una maledizione.

CREAZIONE

Oggetti magici *fascia della prodezza mentale*, *fascia della sapienza*, *fascia della seduzione*, *fascia della superiorità mentale*, *fascia dell'ispirazione*, *diadema della luna*

Francesco Palazzari (order #2881428)

FINESTRA A SENSO UNICO

Aura divinazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Peso** 0,5 kg (10 kg nella sua forma estesa)

DESCRIZIONE

Questa piccola tavoletta di vetro di 15 centimetri quadrati cresce fino a diventare una finestra di 180 per 90 centimetri se viene posizionata su una superficie verticale sufficientemente ampia da contenerla, per poi ritornare alle sue dimensioni originarie una volta che viene rimossa. La finestra si fonde in maniera totalmente uniforme nella parete, consentendo di ignorare piccole asperità, protrusioni o qualsiasi altro ostacolo che impedirebbe di applicare una normale lastra di vetro. A comando, la superficie di vetro mostra tutto ciò che avviene nella stanza che si trova dall'altro lato della parete esattamente come una finestra, oltrepassando legno, terra o pietra fino ad uno spessore massimo 3 metri, ma non il metallo. La finestra non rivela in alcun modo la sua presenza alle creature non ostili che mostra, consentendo agli osservatori di studiarle a loro piacimento.

Al contrario, quando il proprietario utilizza la finestra per spiare creature ostili, la sua maledizione si attiva. Da quel momento in avanti, la finestra mostra al suo proprietario, ed a chiunque altro stia guardando dalla finestra, un'immagine artificiosa di quanto si trova dall'altro lato, per indurre in loro una falsa sensazione di sicurezza: i nemici sembrano addormentati o ubriachi, eventuali trabocchetti sono coperti da assi di legno per facilitarne l'attraversamento e via dicendo. Mentre mostra queste immagini a chi si trova di fronte alla finestra, rivela la presenza degli osservatori agli avversari che vengono osservati, creando una finestra a doppio senso. Le creature osservate possono vedere accuratamente coloro che stanno utilizzando lo specchio e leggere i loro pensieri come se si trovassero sotto gli effetti di *individuazione dei pensieri*. In aggiunta, l'immagine mostrata a coloro che utilizzano lo specchio non rivela che le creature che stanno osservando sono a loro volta in grado di vederli. Una volta che la maledizione è stata attivata, il possessore inizia a considerare l'utilizzo dello specchio per osservare come la sua tattica più efficace (dopotutto l'utilizzo di questo oggetto non ha alcun limite di durata), e cercherà di farne uso il più spesso possibile, fino a che un incantesimo in grado di spezzare le maledizioni non lo liberi dalla sua influenza (chiunque utilizzi lo specchio per spiare creature ostili, anche se non si tratta di colui che lo ha attivato, viene assoggettato dal desiderio di continuare ad utilizzarlo).

CREAZIONE

Oggetti magici *specchio dell'antagonismo, specchio imprigionante*

FLAUTO DELLA SOMMOSSA

Aura ammaliamento moderato; **LI** 10°

Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo semplice strumento musicale ha l'aspetto e funziona in tutto e per tutto come un qualsiasi altro tipo di flauto magico, fino a quando il suo proprietario non lo utilizza in un ambiente urbano. Una volta che ha compiuto questa azione, tutte le persone a portata di ascolto devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per evitare di cadere preda di una furia omicida. Coloro che falliscono il tiro salvezza, ottengono gli effetti di un incantesimo *ira* per le 1d6 ore successive e provano una forte compulsione (TS su Volontà con



Francesco Palazzari (order #2831428)

CD 15 per negare) ad attaccare qualsiasi straniero o persona sgradita che incontrano in questo intervallo di tempo. Se il proprietario trascorre più di 3 giorni consecutivi in un ambiente urbano, dovrà effettuare ogni giorno un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per evitare di suonare il *flauto della sommossa* in un certo momento nel corso di ognuno dei giorni seguenti. Il flauto rimane con il suonatore fino a quando non viene spezzata la maledizione.

CREAZIONE

Oggetti magici *flauto dei suoni*, *flauto dei topi*, *flauto incantatore*

MANTELLO DELL'IMMOLAZIONE

Aura invocazione forte; **LI** 12°

Slot spalle; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello sembra essere un normale capo di abbigliamento di ottima fattura che irradia magia protettiva. Il mantello può essere toccato ed esaminato senza subire alcun danno, ma quando viene indossato avvampa immediatamente in fiamme che bruciano continuamente, senza danneggiare il mantello ma solamente chi lo sta indossando. Il mantello infligge 1d6 danni da fuoco per round e non può essere rimosso fino a quando la maledizione non viene spezzata. Sufficienti quantità di acqua o di altri materiali estinguenti possono spegnere le fiamme temporaneamente, ma il mantello prende nuovamente fuoco non appena viene esposto all'aria. Incantesimi quali *protezione dall'energia*, *resistere all'energia* o simili effetti sono in grado di proteggere chi indossa il mantello dalle fiamme che lo avvolgono, fintanto che rimangono attivi.

CREAZIONE

Oggetti magici qualsiasi mantello

SCUDO DELL'INVASIONE PLANARE

Aura evocazione forte; **LI** 17°

Slot scudo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questo imponente scudo sembra essere e si comporta in tutto e per tutto come uno *scudo assorbente*, fino a quando il suo possessore non tenta di utilizzare il suo potere disintegrante in combattimento. Una volta compiuto questo tentativo, invece dell'effetto desiderato uno o più mostri si riverseranno fuori dallo scudo, che attaccheranno ad ogni round la creatura più vicina (compreso il portatore dello scudo) per 1d6 round, prima di ritirarsi dal combattimento utilizzando la via più sicura. Se non ci sono via di fuga, i mostri combatteranno fino alla morte. Per determinare la natura ed il numero dei mostri, tirate 2d4 al fine di determinare il livello dell'incantesimo *evoca mostri* e tirate 1d3 per determinare il numero di creature che appaiono. I mostri evocati con questo scudo rimangono fino a quando vengono uccisi, agiscono normalmente come mostri di quello specifico tipo e devono essere considerati come creature evocate con una durata permanente.

Una volta che la maledizione è stata attivata, lo scudo evoca mostri tre volte al giorno, approssimativamente una volta ogni 8 ore. Se i mostri non possono emergere direttamente dallo scudo e sopravvivere (ad esempio perché è sepolto o si trova sott'acqua) appaiono nella più vicina locazione sicura, entro 15 metri da esso. Le magie che rimuovono le maledizioni, se lanciate con successo sullo scudo, lo riportano alle sue sembianze iniziali di *scudo assorbente*, consentendo al suo possessore di abbandonarlo.

CREAZIONE

Oggetti magici *scudo assorbente*

SPADA DEL BUFFONE

Aura divinazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Peso** 1 kg

CREAZIONE

Questa lama ha l'aspetto di una *spada della furtività* e si comporta come tale fino a quando non viene utilizzata in combattimento. Una volta usata in combattimento, impone penalità –10 a tutte le prove di Furtività effettuate da chi la impugna. Rende inoltre praticamente impossibile al suo portatore mentire o cercare di intraprende qualsiasi tipo di sotterfugio. Ogni volta che tenta di farlo, deve effettuare un tiro salvezza su Volontà CD 15 per evitare di spifferare tutta la verità o di effettuare una qualche azione involontaria che vanifica il suo tentativo. Solo incantesimi in grado di dissolvere le maledizioni possono liberare il possessore della spada, una volta che la maledizione è stata attivata.

CREAZIONE

Oggetti magici *spada della furtività*

VERGA DELL'INCENDIARIO

Aura invocazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Tutte le analisi indicano che questo tubo di metallo cavo è una *verga dell'estinzione delle fiamme*, fino a quando il suo proprietario non la utilizza per estinguere o sopprimere un fuoco durante un combattimento o in altre situazioni pericolose. Una volta compiuto questo tentativo scoprirà che, invece di spegnere le fiamme, la verga fa sì che il fuoco penetri nel suo corpo. Questa fiamma persiste dentro di lui per le successive 24 ore, causando un leggero disagio e fornendogli la condizione infermo, ma senza causare alcun danno visibile. Quando però il possessore si trova nelle vicinanze di un oggetto o di una struttura infiammabile, desidera appiccarvi fuoco, utilizzando qualsiasi mezzo a sua disposizione. Per ogni round in cui resiste a questo forte impulso subisce 1d6 danni da fuoco, mentre le fiamme al suo interno si gonfiano e si agitano. Dopo 1 minuto di questo tormento, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15

Francesco Palazzari (order #2881428)

o soccombe alla tentazione: se il tiro salvezza ha successo il forte impulso si placa, le fiamme al suo interno smettono di danneggiarlo e quindi egli può interagire normalmente con il bersaglio infiammabile.

Una volta che la maledizione si è rivelata, il possessore deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per evitare di utilizzare la verga per estinguere o sopprimere qualsiasi fuoco che incontri e che non sia stato appiccato da lui stesso. Non può utilizzare la verga contro fuochi da lui appiccati personalmente. Una magia in grado di spezzare una maledizione lanciata con successo consente al possessore di liberarsi dal controllo della verga e di dissipare senza danno qualsiasi fuoco che ancora cova dentro lui a causa delle azioni della verga.

CREAZIONE

Oggetti magici *verga dell'estinzione delle fiamme*

Artefatti Minori

Gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici. In ogni caso si tratta di oggetti magici che non possono più essere creati, almeno non con i mezzi a disposizione dei comuni mortali.

Faro della vera fede

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Il *faro della vera fede* ha la forma di una torcia riccamente decorata fatta di elettro. La torcia è dotata di una fiamma magica inestinguibile, che non richiede né combustibile né aria e, nelle mani della maggior parte delle creature, funziona semplicemente come una torcia inestinguibile.

Quando viene impugnata da un incantatore divino, un esterno con un sottotipo di allineamento, oppure una creatura con una fede religiosa particolarmente forte (a discrezione del GM, ma solitamente occorre un talento o un tratto che rifletta questa devozione), il faro ottiene ulteriori poteri basati sull'allineamento di chi la impugna. Tutti questi sono attivati tramite una parola di comando.

Caotico (fiamma viola): *Parola del caos* una volta al giorno a comando.

Buono (fiamma bianca): Gli alleati entro 9 metri dal faro ottengono i benefici di *protezione dal male* ed *eroismo*.

Malvagio (fiamma nera): Il portatore è costantemente sotto gli effetti di *protezione dal bene* e può utilizzare *ferire* due volte al giorno

Legale (fiamma dorata): *Dettame* una volta al giorno a comando.

DISTRUZIONE

Il *faro della vera fede* viene distrutto se il portatore si rivolta contro il culto della sua divinità per abbracciare volontariamente un allineamento opposto.

Fuso della perfetta conoscenza

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Il *fuso della perfetta conoscenza* è una grande *pietra magica* di diamante, brillante e perfetta, dal taglio marquise e della dimensione del pugno di un halfling. La gemma sarebbe un tesoro di per sé, anche se fosse priva di magia, ma è anche una potente pietra magica. Il *fuso della perfetta conoscenza* funziona come una *fascia della superiorità mentale+4* e fa ottenere 5 gradi in due abilità Conoscenze a caso. Il portatore è in grado di comunicare e di comprendere i linguaggi come se utilizzasse *comprensione dei linguaggi*, *linguaggi* e telepatia in un raggio di 30 metri.

DISTRUZIONE

Il *fuso della perfetta conoscenza* viene distrutto se indossato da una creatura priva di intelletto per un anno intero.

Liuto dorato perfetto

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Si dice che il *liuto dorato perfetto* sia uno strumento impareggiabile. Il suo tono e la sua chiarezza sono ineguagliabili. È uno strumento talmente perfetto che praticamente funziona da solo, dando a chiunque lo suoni bonus di competenza +10 a tutte le prove di Intrattenere (strumenti a corda). Un personaggio con gradi in Intrattenere (strumenti a corda) può suonare il liuto per attivare controcanto, distrazione e affascinare (come le omonime esibizioni bardiche del bardo) come se fosse un bardo di 1° livello, esibendosi per un numero di round al giorno pari al suo modificatore di Carisma. Se chi utilizza il *liuto dorato perfetto* è un bardo, questo aggiunge +2 alla CD di tutte le capacità di esibizione bardica che richiedono l'utilizzo del liuto e può usare l'esibizione bardica con il liuto per 6 round addizionali al giorno.

DISTRUZIONE

Il *liuto dorato perfetto* si spezza se trascorre un giorno senza che venga suonata alcuna musica in un raggio di 1.500 km da esso, o se il suo possessore viene ucciso da un incantesimo da bardo o da un'esibizione bardica.

Martello delle saette tonanti

Aura invocazione, necromanzia e trasmutazione forte; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *martello da guerra ritornante grande+3* infligge 2d6 danni quando effettua con successo un attacco. Nelle mani di un personaggio che indossa una *cintura della forza del gigante* ed è consapevole che l'arma è un *martello delle saette*

Francesco Palazzari (order #2831428)

tonanti (e non il semplice *martello da guerra+3* che sembra essere), questo diventa un *martello da guerra ritornante anatema dei giganti Grande+5* con le due seguenti proprietà. La prima è che, ogni volta che il portatore colpisce con il martello lanciandolo, questo emette un potente rombo di tuono, che stordisce per 1 round tutte le creature in un raggio di 27 metri (TS su Tempra con CD 15 per negare), compreso il possessore. La seconda, la gittata ed il relativo incremento del martello aumentano a 9 metri.

DISTRUZIONE

Un *martello delle saette tonanti* viene distrutto se scaldato nella forgia di un gigante del fuoco e temprato nel sangue di un umanoide di allineamento buono: questo fa diventare il ferro del martello così fragile da spezzarsi quando viene nuovamente usato per colpire. Solamente bagnarlo nel sangue di un gigante del fuoco può annullare questa fragilità. Una volta spezzato non può più essere riparato.

NOCCA DELLE ALTERNE FORTUNE

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

A prima vista questo artefatto non sembra essere nulla più di un pezzo d'osso, levigato quasi fino a farlo diventare sferico, ma quando viene raccolto da una creatura, il vero potere e la vera natura della *nocca* divengono evidenti. Quando una creatura tiene in mano la *nocca delle alterne fortune* e la osserva, nota che l'osso è in realtà un dado perfettamente modellato dotato di 20 facce, ciascuna delle quali reca inciso un simbolo di potere. Quando la creatura tira il dado, invece di cadere al suolo questo ruota a mezz'aria, fermandosi all'altezza degli occhi della creatura che lo ha lanciato. A questo punto ha luogo uno specifico effetto, legato alla faccia direttamente visibile da chi lo ha lanciato. Tirate un dado a 20 facce per determinare gli effetti (vedi Tabella 7–13). Per gli effetti che vengono persi se il dado viene tirato nuovamente (come ad esempio il 17) o viene tirato un risultato specifico (come ad esempio il 14), il personaggio è conscio di questa restrizione.



Nocca delle Alterne Fortune

DISTRUZIONE

La *nocca delle alterne fortune* svanisce se la sua faccia Eha-Zah (il 20 sul dado) si presenta per 20 tiri consecutivi. Alcuni saggi credono che questo non distrugga l'artefatto, ma che lo faccia semplicemente riapparire in un punto a caso nel mondo, ma questa è un pura congettura, dal momento che non è noto di nessuno che sia riuscito a portare a termine questo compito improbabile.

TALISMANO DEI DESIDERI RILUTTANTI

Aura evocazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Un *talismano dei desideri riluttanti* appare identico nell'aspetto ad una *pietra del controllo degli elementali della terra*, una roccia irregolare che sembra pulsare di un potere interno. I suoi poteri sono alquanto differenti e dipendono dal Carisma del possessore. Qualsiasi personaggio che tocchi un *talismano dei desideri riluttanti* deve effettuare una prova di Carisma con CD 15.

Se la prova fallisce, il talismano agisce come una *pietra del peso* (*Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, 576). Gettarla via causa 5d6 danni al personaggio, dopodiché il talismano svanisce.

Se la prova riesce il talismano rimane con il personaggio per 5d6 ore, oppure fino a quando non viene utilizzato per esprimere un *desiderio*, a seconda di cosa avvenga prima. Dopo di che il talismano svanisce.

Se il tiro del dado risulta in un 20 naturale, il talismano rimane per un numero di mesi pari al punteggio di Carisma del personaggio, resistendo ad ogni tentativo di liberarsene e riapparendo tra gli oggetti in possesso del personaggio, in una tasca laterale, sul fondo dello zaino o in posti simili.

L'artefatto concede un *desiderio* ogni 6 punti di Carisma del personaggio (arrotondati per difetto). Diventa caldo e comincia a pulsare ogni qualvolta il suo possessore si trova entro 6 metri da una trappola magica o meccanica (se il talismano non viene tenuto in mano il suo calore ed il pulsare di avvertimento non hanno alcuna efficacia).

Indipendentemente da quale reazione abbia luogo, il *talismano dei desideri riluttanti* svanisce quando il suo tempo termina, lasciando al suo posto un grosso diamante, del valore di 1.000 mo per ogni punto di Carisma del personaggio.

DISTRUZIONE

Un *talismano dei desideri riluttanti* può essere distrutto desiderando che ciò avvenga, utilizzando uno dei suoi *desideri* oppure un incantesimo *desiderio* proveniente da una fonte esterna. La pietra esplode, causando 5d6 danni a chi la impugna.

Artefatti Maggiori

Gli artefatti maggiori sono oggetti unici: ne esiste solo uno per ciascun tipo e la loro creazione va oltre ogni mezzo mortale.

BOTTIGLIA DEI PRIGIONIERI

Aura abiurazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 2 kg

Francesco Palazzari (order #2881428)

Tabella 7-13: Nocca delle Alterne Fortune

d20	Nome della runa	Effetto
1	Eya-Doh	Il personaggio ottiene 1 livello negativo permanente.
2	Bvu	Il personaggio è soggetto ad una potente compulsione di non tirare mai più la *nocca delle alterne fortune*. Può superare questa compulsione solamente superando un tiro salvezza su Volontà con CD 25. Può tentare questo tiro salvezza solamente 1 volta al giorno.
3	Eij	Il personaggio è afflitto da un incantesimo *ferire* (LI 15).
4	Hor	Il personaggio è soggetto ad una potente compulsione a tirare immediatamente per altre tre volte la *nocca delle alterne fortune* (tiro salvezza su Volontà con CD 25 Volontà nega). Tutti i tre tiri vengono effettuati con penalità –5 al tiro di dado della nocca (minimo 1).
5	Veh	Il personaggio rimane accecato come per effetto di *cecità/sordità* (nessun tiro salvezza).
6	Chu	Il personaggio subisce 5d10 danni da freddo (tiro salvezza su Tempra CD 25 per dimezzare) e si muove a metà della sua velocità per la mezz'ora successiva (il successo nel tiro salvezza non nega la riduzione della velocità).
7	Roh	Per le successive 24 ore il personaggio subisce penalità –2 a tutte le prove di abilità e di caratteristica.
8	Seh	Il personaggio rimane paralizzato per le successive 2d12 ore, come per effetto di *blocca mostri*, con la sola eccezione che non può tentare nuovi tiri salvezza per liberarsi da questo effetto.
9	Kog	Per tutta la settimana successiva il personaggio emette un odore nauseabondo. Subisce penalità –4 a tutte le prove di Diplomazia e di Furtività.
10	Vis	Una volta nel corso delle 24 ore successive, il personaggio può ritirare un singolo tiro di dado che ha appena effettuato ed accettare il nuovo risultato, come se utilizzasse il potere buona fortuna del dominio della Fortuna.
11	Fyeh	Il personaggio ottiene 100 punti di immunità al fuoco, come per effetto di *protezione dall'energia*.
12	Xal	Il personaggio ottiene i benefici di un incantesimo *eroismo* per i successivi 200 minuti.
13	Yaq	Per le 24 ore successive, quando il personaggio colpisce un avversario che sta attaccando ai fianchi con un'arma da mischia, l'attacco infligge +1d6 danni da precisione.
14	Gib	Una volta nel corso delle 24 ore successive, il personaggio può lanciare *luminescenza* (LI pari al suo livello di personaggio). Questa capacità viene persa se il personaggio tira nuovamente la *nocca delle alterne fortune* prima che siano trascorse le 24 ore.
15	Xku	Il personaggio è immune alla paura per le 24 ore successive.
16	Lev	Una volta, nel corso delle 24 ore successive, il personaggio può lanciare *fulmine* (LI pari al suo livello di personaggio). Questa capacità viene persa se il personaggio tira nuovamente la *nocca delle alterne fortune* prima che siano trascorse le 24 ore.
17	Nhi	Per i 7 giorni successivi, quando il personaggio è bersaglio di magie curative, si cura di ulteriori 2d8 punti. Questo effetto viene perso se il personaggio tira nuovamente la *nocca delle alterne fortune* prima che siano trascorse le 24 ore.
18	Zmi	Per le 24 ore successive, ogni qualvolta il personaggio supera un tiro salvezza contro effetti dannosi che causano danni parziali o dimezzati in caso di fallimento del tiro salvezza, il personaggio che possiede la *nocca* non subisce alcun danno o effetto.
19	Tem	Per le 24 ore successive il personaggio conferma automaticamente tutti i colpi critici.
20	Eha-Zah	La prima volta che il personaggio muore, questo ritorna in vita il mattino successivo, come se fosse stato soggetto ad un incantesimo *resurrezione*. Questo effetto viene perso se il personaggio tira nuovamente la *nocca delle alterne fortune* prima che siano trascorse le 24 ore.

DESCRIZIONE

La *Bottiglia dei Prigionieri* è un'antica bottiglia in ottone con un collo sottile e una pancia tonda, leggermente appiattita sul fondo così da rimanere diritta quando appoggiata su un tavolo. Il tappo della bottiglia, saldamente chiuso su di essa, è inciso con sigilli di legame ed è sigillato con piombo. La leggenda narra che un mago dotato di potere e saggezza immensi incantò un'armata diabolica e la intrappolò al suo interno per l'eternità. La Legione dei Prigionieri può essere richiamata dalla bottiglia ed obbligata a servire, così come un tempo fu obbligata a costruire una antica e fantastica città, da tempo sepolta sotto la polvere del tempo. Ma la bottiglia sopravvive, con i suoi abitanti ancora confinati al suo interno.

Chiunque aspiri ad utilizzare la *Bottiglia dei Prigionieri* deve conoscere i tre comandi segreti: la Parola di Apertura, per togliere i sigilli di chiusura e poter rimuovere il tappo; la Parola di Legame, per evocare e comandare i suoi abitanti; e la Parola di Esilio, per far ritornare i Legati nella bottiglia. Il possessore che conosce le parole può usare la bottiglia come un incantesimo *evoca mostri IX* a volontà, con l'eccezione che gli sarà possibile evocare solo creature con il sottotipo malvagio. Le creature evocate rimangono fino al calare o al sorgere del sole e nessuna

Francesco Palazzari (order #2831428)

nuova creatura può essere evocata dalla bottiglia fino alla distruzione o al ritorno delle creature evocate inizialmente.

Nessuna forza conosciuta può aprire la bottiglia senza la Parola di Apertura. Se la bottiglia viene aperta senza utilizzare la Parola di Legame, i suoi 666 prigionieri vengono liberati, uno ogni minuto, a partire dalle creature di 1° livello e avanzando verso quelle di livello superiore, fino a quando ognuna di essa è fuggita. Se uno dei Prigionieri viene evocato e comandato senza che la Parola di Esilio venga pronunciata, questi sarà libero dopo aver compiuto il compito per il quale è stato evocato. Le parole per utilizzare la *Bottiglia dei Prigionieri* sono andate perdute da innumerevoli anni, sebbene alcuni saggi credono di conoscere almeno una o due di esse.

DISTRUZIONE

La *Bottiglia dei Prigionieri* può essere distrutta solo se tutte le creature confinate al suo interno sono state uccise o bandite ed il contenitore vuoto viene distrutto con un'arma *sacra*.

CASTELLO SULLE NUVOLE DEL SIGNORE DELLE TEMPESTE

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un tempo era la fortezza di un tiranno leggendario noto solamente come il Signore delle Tempeste: ora questo castello vaga per l'universo conosciuto, talvolta seguendo il volere del suo padrone, ma spesso andando alla deriva senza una meta, infestato da mostri potenti, ignari o incapaci di utilizzare il suo fantastico potere.

Questo imponente ed opulento castello rimane sospeso e sospinto da fondamenta di nuvole tempestose, perennemente percorse da tuoni roboanti e da crepitanti scariche elettriche. Sulla cima della massiccia nube tempestosa si erge il castello, una fortezza quadrata con torri di guardia alte 24 metri ad ogni angolo. Al centro sorge una torre alta 42 metri, dotata di sette piani e di più di 30 stanze. La torre centrale è dotata di molte sale, salotti, stanze regali, bagni, cucine (con dispense che si riempiono magicamente di cibo ogni due settimane) e laboratori adatti a studi arcani ed alchemici. Ognuna delle torri di guardia è dotata di salotti e caserme in grado di ospitare fino a 25 guardie, una delle torri è adiacente ad una stalla che può ospitare fino ad una dozzina di grifoni, ippogrifi, pegasi e persino cavalcature terrestri. In totale la torre è in grado di ospitare comodamente una popolazione di 300 creature Medie.



Castello sulle Nuvole del Signore delle Tempeste

Sebbene sia stato creato dal leggendario Signore delle Tempeste millenni or sono, il castello sulle nuvole ha avuto diversi padroni da quando questi è svanito misteriosamente, più di un migliaio di anni fa. Molti ritengono che il Signore delle Tempeste sia divenuto una divinità, mentre altri credono che venne catturato ed imprigionato da un rivale, un signore dei demoni o addirittura da una divinità, che desiderava rimuovere una minaccia: questo potrebbe voler dire che il Signore delle Tempeste un giorno potrebbe ritornare a reclamare il suo castello.

Al fine di prendere il completo controllo del castello, una creatura deve essere almeno di 17° livello, possedere il talento Autorità e almeno 17 gradi in Conoscenze (arcane). Se il castello possiede già un padrone, costui deve essere sconfitto prima che un altro possa prenderne il posto. Il movimento del castello viene controllato per mezzo di una stanza di controllo situata al suo centro (una stanza centrale che si trova al 4° piano). In questa stanza una fonte di pura acqua elementale funge da congegno scrutatore per il padrone del castello, sebbene gli consenta di visualizzare solamente luoghi all'interno del castello o entro 30 metri da esso. Il padrone (o una persona da esso designata) può dirigere il movimento del castello dall'interno della stanza. Vola ad una velocità di 75 metri (maldestra) e utilizza il modificatore di Volare della persona che ne controlla gli spostamenti. Il castello può rimanere fermo in posizione senza dover effettuare prove di Volare e non rischia mai di cadere a causa di una prova fallita. Quando non è sotto controllo, il castello si muove in maniera casuale, talvolta cambiando direzione ogni minuto, talvolta mantenendo una rotta per diversi giorni, ma evitando sempre il terreno ed altri pericoli. È noto che il castello abbia viaggiato fino a raggiungere altri piani, sebbene nessun padrone, ad eccezione del Signore delle Tempeste stesso, abbia mai evocato tale potere. Il padrone del castello ottiene le seguenti capacità magiche.

- *Invocare tempesta di fulmini* 1/giorno. Il padrone deve trovarsi nella stanza di controllo o in una qualsiasi delle torri per usare questa capacità.

Francesco Palazzari (order #2881428)

- *Muro di vento* a volontà. Questo effetto circonda l'intero castello ad una distanza di 30 metri, e può essere innalzato o abbassato dal padrone (o da una creatura da esso designata), come azione standard, dalla stanza di controllo o da una qualsiasi torre.
- *Tempesta di vendetta* 1/giorno. Il padrone deve trovarsi nella stanza di controllo per utilizzare questa capacità; la tempesta si scatena dalla base nuvolosa del castello su qualsiasi cosa si trovi sotto di essa, entro il raggio di azione (660 metri).
- *Vigilanza e interdizione* 1/giorno sulla torre centrale.

DISTRUZIONE

Il *Castello sulle Nuvole del Signore delle Tempeste* può essere distrutto solo se disperso da venti sufficientemente forti. Gli unici venti in grado di dissiparlo si trovano nelle più turbolente vastità del Piano dell'Aria (naturalmente, dal momento che nessuno conosce il metodo per farlo viaggiare tra i piani, coloro che vogliono distruggerlo lo devono trovare già nel Piano dell'Aria per avere questa possibilità). Qualsiasi altro attacco può causare il crollo di mura e persino quello delle torri laterali, ma la stanza centrale ed i piani sotto di essa continueranno ad esistere in forma di rovine, erette su una nube tempestosa di dimensioni più piccole, fintanto che non si verificano le condizioni necessarie per la sua distruzione.

FORCONE DEL DIMENTICATO

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 6 kg

DESCRIZIONE

Questa *corsesca sacrilega infuocata del ferimento+5* un tempo fu l'arma di un potente arcidiavolo che, si dice, controllava un intero girone infernale. Quando tentò di sfidare il Principe delle Tenebre fu sconfitto e bandito in una fredda e remota prigione ai confini del multiverso. Questo forcone, che possiede ancora traccia delle vestigia infernali del potere del diavolo dimenticato, concede a chi lo impugna bonus +10 alle prove di Diplomazia e Intimidire ed il potere di utilizzare *raggio rovente* tre volte al giorno.

A qualsiasi creatura non malvagia che tocchi il *Forcone del Dimenticato* viene offerta una scelta: diventare immediatamente legale malvagia oppure morire. Coloro che scelgono di morire vengono uccisi istantaneamente (TS su Tempra con CD 30 per negare). Coloro che scelgono di diventare legali malvagi cambiano immediatamente allineamento (nessun tiro salvezza) e sono soggetti ad un incantesimo *esigere* (TS su Volontà con CD 25) che richiede loro che ritrovino il Dimenticato e lo liberino dalla sua gelida prigione. Si presume che, dopo essere stato liberato, questi li obblighi a servirlo nei suoi piani di vendetta contro coloro che lo hanno imprigionato.

DISTRUZIONE

Il *Forcone del Dimenticato* viene distrutto quando un paladino di 19° livello o superiore lo tocca e sceglie di morire piuttosto che diventare legale malvagio. Questo sacrificio uccide il paladino, sebbene questi possa poi essere riportato in vita.

IL DIAMANTE GEMENTE

Aura trasmutazione schiacciante; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Il *Diamante Gemente* ha l'aspetto di un diamante grezzo delle dimensioni di un pugno umano. Emette continuamente un gemito dolente, come se si lamentasse in preda a dolori. A dispetto di questo suono fastidioso, il *Diamante Gemente* non è malvagio. Tre volte al giorno, il portatore può attivare il suo potere di scolpire pietra e terra, come per effetto dell'incantesimo *scolpire pietra*, influenzando 150 m^3 di materiale. Una volta al giorno, il *Diamante Gemente* è anche in grado di evocare un elementale della terra anziano, con i punti ferita massimi consentiti, che serve l'incantatore fino a quando non viene ucciso. È possibile evocare un solo elementale alla volta.

DISTRUZIONE

Il *Diamante Gemente* può essere frantumato dal potere congiunto di tre diversi principi elementali, ciascuno dei quali proveniente rispettivamente dal Piano dell'Aria, dell'Acqua e della Terra. Anche in questo caso, la polvere deve essere gettata in un luogo nel quale non si depositerà mai su della pietra.

LO SCUDO DEL SOLE

Aura abiurazione forte; **LI** 20°
Slot nessuno; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo *scudo grande+5*, decorato con il simbolo del sole consente a chi lo imbraccia di lanciare incantesimi come se fosse un paladino di 20° livello con Carisma 20. Gli incantesimi ottenuti si sommano a qualsiasi incantesimo giornaliero di cui il personaggio normalmente dispone, compresi quelli offerti dai livelli da paladino. Lo *Scudo del Sole* fa ottenere inoltre a chi lo imbraccia RI 15. Lo scudo assorbe i primi 10 danni da qualsiasi attacco di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonoro). In cambio di tutti questi vantaggi, una volta all'anno, il proprietario dello scudo deve impegnarsi in una cerca su ordine di una divinità legale buona (nessun tiro salvezza per rifiutare).

Un personaggio caotico o malvagio ottiene quattro livelli negativi quando imbraccia lo *Scudo del Sole*. I livelli negativi persistono fintanto che lo scudo è in suo possesso e non possono essere eliminati in alcun modo (neanche per effetto dell'incantesimo *ristorare*). I livelli negativi spariscono quando lo scudo viene riposto oppure non è più presente tra le proprietà di chi lo indossava.

DISTRUZIONE

Lo *Scudo del Sole* può essere distrutto se un personaggio di allineamento buono lo getta nel Pozzo della Notte Eterna, la sua luce svanisce nelle buie profondità fino a scomparire per sempre. Se è un personaggio non buono a compiere questa azione lo scudo non viene distrutto ma va semplicemente perduto, e una ricerca nel Piano delle Ombre potrebbe consentire di ritrovarlo.

Francesco Palazzari (order #2831428)



8 Nuove Regole

Francesco Palazzari (order #2831428)



Un vero guerriero non abbandona la sua spada", ammonì Seelah, ma la gelatinosa carne di diavolo riempì le orecchie e la bocca di Seltyiel impedendogli di rispondere, se non con un grido soffocato.

Seelah studiò il lemure mentre sollevava il mezzelfo per lanciarlo. Squarciare la sua carne gelatinosa avrebbe dato al suo compagno la possibilità di attaccare, e se fossero riusciti a strapparle la spada, sarebbe finita. Invece, attese proprio di fronte alle creature, per ascoltare il fischio rivelatore dell'agitazione del mazzafrusto del diavolo d'ossa dietro di lei. Si abbassò appena in tempo...

Francesco Palazzari (order #2831428)

Nuove Regole

Anche se *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* fornisce un regolamento completo, con linee guida ed esempi per aiutare il GM nella creazione di altre regole di cui potrebbero avere bisogno, l'eclettismo del regolamento permette espansioni e rifiniture infinite. Anche se da considerare opzionali, i GM dovrebbero sentirsi liberi di adottare, anche inventare, elementi aggiuntivi se così facendo rendono una battaglia più cinematografica, aumentano la drammatizzazione dei personaggi, o semplicemente rendono il gioco più divertente. Questo capitolo presenta tre nuovi sottosistemi di regole progettate proprio per migliorare le sessioni di gioco di Pathfinder in questi tre modi. Sebbene la maggior parte di questo libro sia progettata per fornire nuove regole ai giocatori, l'uso di ogni nuovo contenuto deve prima essere approvato dal loro GM. Nel caso di questo capitolo, le nuove funzionalità sono rivolte esclusivamente al GM, che può prenderle in considerazione ed adottarle nelle sue avventure. Mentre la maggior parte di questi elementi favorisce i giocatori, non c'è ragione per cui debbano essere utilizzati unicamente per i PG: molti mostri furbi sono in grado di fare uso di nuove manovre in combattimento, mentre anche gli antagonisti potrebbero essere in grado di utilizzare i punti eroe.

Elenchiamo ora i tre sottosistemi di nuove regole presentati in questo capitolo, insieme ai motivi per cui il GM potrebbe scegliere di includerli nelle sue partite.

Manovre in combattimento: Ampliando quanto detto sulle manovre in combattimento in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* come disarmare, lottare, sbilanciare e così via, queste nuove opzioni concedono a tutti i combattenti di compiere nuove azioni in battaglia, indipendentemente da razza o classe. Mirando a rendere la mischia più flessibile e dinamica, queste nuove tattiche consentono un maggiore controllo degli avversari sul campo di battaglia e danno la possibilità di usare condizioni debilitanti ed effetti coloriti.

Punti Eroe: Una regola comune personalizzata, standardizzata e ampliata per *Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* questo sistema fornisce ai giocatori una certa misura di controllo sul destino e sul casuale lancio dei dadi. Invece di far dipendere l'esito di un'avventura dalla semplice sfortuna, i punti eroe concedono ai PG una risorsa con cui possono influenzare il destino, o almeno avere una seconda possibilità quando ne hanno più bisogno.

Tratti: Questo sistema dà ai giocatori un modo per trarre vantaggi dalle storie e dai background dei loro personaggi, dando loro motivo di investire più tempo nella vita dei personaggi e fornendo al GM agganci per collegare i PG alla campagna principale. Queste regole, da tempo collaudate e perfezionate nelle pagine delle *Saghe di Pathfinder,* sono qui raccolte ed ampliate.

Manovre in Combattimento

Ci sono molte sfumature durante una battaglia oltre al caricare nella mischia e colpire, o superare la guardia di un avversario per attaccare da una posizione più vantaggiosa. Le regole di combattimento di *Pathfinder GdR*, nonostante siano dettagliate e flessibili, ed abbiano lo scopo di fornire una simulazione di battaglia, non rappresentano necessariamente ogni colpo di ogni momento del combattimento. Un tiro per colpire che non infligge danno, per esempio, potrebbe significare che la lama rimbalza sull'armatura dell'avversario, che è stato respinto con la magia o è stato semplicemente schivato. Per lo stesso motivo, il gioco non fa differenza tra un pugno normale e un colpo all'orecchio. Senza allontanarsi dagli elementi interpretativi che molti GM amano introdurre durante gli scontri, le manovre in combattimento offrono una varietà di nuove tattiche da usare in battaglia. Queste manovre forniscono una serie di nuove opzioni interessanti e aggiungono un maggiore grado di dettaglio cinematografico a qualsiasi scontro.

Le manovre di combattimento permettono a un personaggio di eseguire azioni speciali in combattimento, diverse dal semplice attacco con un'arma o dal lancio di un incantesimo. Mentre *Pathfinder GdR Manuale di Gioco* copre i più comuni tipi di manovre in combattimento che un personaggio può eseguire, le meccaniche delle manovre possono essere usate per un'ampia varietà di trucchi e acrobazie.

Le seguenti quattro manovre in combattimento possono essere eseguite utilizzando le stesse regole per tutte le altre manovre (vedi *Pathfinder GdR Manuale di Gioco,* 209-212). Ognuna richiede che il personaggio attaccante effettui un tiro per colpire, aggiungendo al risultato il Bonus da Manovra in Combattimento (BMC) al posto del suo bonus di attacco normale. Se il risultato è uguale o superiore alla Difesa da Manovra in Combattimento (DMC) del bersaglio, la manovra ha successo. Le manovre riposizionare e trascinare hanno vari livelli di successo a seconda di quanto il risultato dell'attaccante è superiore alla DMC del bersaglio.

Riposizionare

È possibile tentare di riposizionare un nemico come azione standard. È possibile riposizionare solo un avversario che non sia più grande di di una categoria di taglia di chi effettua la manovra. Un tentativo di riposizionare costringe un nemico a passare a una posizione diversa a seconda della posizione del personaggio senza infliggere alcun danno. Se non si possiede il talento Riposizionare Migliorato o una capacità simile, il tentativo di riposizionare un nemico provoca un attacco di opportunità dal bersaglio della manovra. Non è possibile utilizzare questa manovra per spostare un nemico in uno spazio che è pericoloso, come una fossa o un *muro di fuoco.*

Se l'attacco ha successo, è possibile spostare il bersaglio di 1,5 metri in una nuova posizione. Per ogni 5 punti per cui

Francesco Palazzari (order #2831428)



l'attacco supera la DMC dell'avversario è possibile spostare il bersaglio di 1,5 metri aggiuntivi. Il bersaglio deve rimanere entro portata in ogni momento durante questo movimento, tranne per gli 1,5 metri finali di movimento, che possono avvenire in uno spazio adiacente alla portata.

Un nemico spostato con riposizionare non provoca attacchi di opportunità a causa del movimento a meno che non si possieda il talento Riposizionare Superiore. Non è possibile spostare una creatura in un quadretto occupato da un oggetto solido o un ostacolo.

Rubare

Si può tentare di prendere un oggetto da un nemico come azione standard. Questa manovra può essere utilizzata in mischia per prendere qualsiasi oggetto che non sia tenuto in mano o nascosto in una borsa o uno zaino. È necessario disporre di almeno una mano libera (che non impugni nulla) per tentare questa manovra. È necessario selezionare l'oggetto da prendere prima di tirare il dado. Oggetti che sono semplicemente inseriti in una cintura o legati debolmente (come spille o collane) sono i più facili da prendere. Oggetti fissati a un nemico (come mantelli, armi inguainate o sacche) sono più difficili da prendere, e concedono all'avversario bonus +5 (o superiore) alla sua DMC. Gli oggetti indossati (come armature, zaini, scarponi, abbigliamento o anelli) non possono essere presi con questa manovra. Oggetti impugnati (come armi o bacchette), non possono essere presi con la manovra rubare ed è necessario invece utilizzare la manovra in combattimento disarmare. Il GM è l'arbitro finale per quanto concerne gli oggetti che è possibile prendere. Se non si possiede il talento Rubare Migliorato o una capacità simile, il tentativo di rubare un oggetto provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra.

Sebbene questa manovra possa essere eseguita solo se il bersaglio è entro portata, è possibile utilizzare una frusta per rubare un oggetto da un bersaglio entro portata, con penalità –4 all'attacco.

Se l'attacco ha successo, è possibile prendere un oggetto dall'avversario. È necessario essere in grado di raggiungere l'oggetto da prendere (a discrezione del GM). L'avversario si accorge immediatamente del furto a meno che non si possieda il talento Rubare Superiore.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Sporco Trucco

Si può tentare di ostacolare un avversario in mischia come azione standard. Questa manovra comprende qualsiasi tipo di attacco di circostanza che impone una penalità a un nemico per un breve periodo di tempo. Gli esempi includono tirare sabbia in faccia ad un avversario per accecarlo per 1 round, tirare giù i pantaloni ad un nemico per dimezzarne la velocità o colpirlo in un punto sensibile per renderlo nauseato per un round. Il GM è l'arbitro di ciò che può essere realizzato con questa manovra, ma essa non può essere utilizzata per infliggere una penalità permanente, ed i risultati possono essere annullati se il bersaglio utilizza un'azione di movimento. Se non si possiede il talento Sporco Trucco Migliorato o una capacità simile, tentare uno sporco trucco provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra.

Se l'attacco ha successo, il bersaglio subisce una penalità. La penalità è limitata ad una delle seguenti condizioni: accecato, abbagliato, assordato, intralciato, scosso o nauseato. Questa condizione dura per 1 round. Per ogni 5 punti per cui l'attacco supera la DMC dell'avversario, la penalità dura 1 round aggiuntivo. Questa penalità di solito può essere rimossa se il bersaglio effettua un'azione di movimento. Se si possiede il talento Sporco Trucco Superiore, la penalità dura per 1d4 round, più 1 round per ogni 5 punti con cui l'attacco supera la DMC dell'avversario. In aggiunta, la rimozione della condizione richiede che il bersaglio sfrutti un'azione standard.

Trascinare

Si può tentare di trascinare un nemico come azione standard. È possibile trascinare soltanto un avversario che non sia più grande di una categoria di taglia di chi effettua la manovra. Lo scopo di questa manovra è quello di trascinare dietro a sé un nemico in linea retta senza fare alcun danno. Se non si possiede il talento Trascinare Migliorato o una capacità simile, trascinare provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra. Se l'attacco ha successo, sia l'attaccante che il suo bersaglio si spostano indietro di 1,5 metri, con l'avversario che occupa lo spazio originale dell'attaccante e l'attaccante che occupa quello dietro in linea retta. Per ogni 5 punti con cui l'attacco supera la DMC dell'avversario è possibile trascinare il bersaglio di 1,5 metri aggiuntivi. È necessario essere in grado di muoversi con il bersaglio per eseguire questa manovra. Se non si ha a disposizione abbastanza movimento, il trascinamento arriva fino al massimo movimento disponibile e termina. Un nemico trascinato non provoca attacchi di opportunità a causa del movimento, a meno che non si possieda il talento Trascinare Superiore. Non è possibile spostare una creatura in un quadretto occupato da un oggetto solido o da un ostacolo. Se c'è un'altra creatura nel mezzo del movimento, il trascinamento termina adiacente a quella creatura.

Stabilità: Alcuni personaggi o tipi di creature risultano particolarmente stabili, quindi più difficili da abbattere e spostare per il campo di battaglia. Ogni capacità razziale che concede un bonus alla DMC contro i tentativi di spingere concede lo stesso bonus contro la manovra in combattimento trascinare.

Punti Eroe

Ci sono momenti in ogni lotta che influenzano il risultato. Riuscirà il prode guerriero ad abbattere il nemico prima che possa finire di lanciare un incantesimo devastante? Potrà l'astuto ladro evitare di essere scoperto mentre si intrufola nel covo del capo dei giganti? Il pio chierico riuscirà a lanciare il suo incantesimo di guarigione prima che la pioggia di frecce elimini i suoi compagni? Solo pochi tiri di dado determinano ognuno di questi momenti critici, e anche se il fallimento è sempre una possibilità, i veri eroi trovano un modo per avere successo, incuranti delle statistiche. I punti eroe rappresentano questo potenziale di grandezza. Essi concedono agli eroi la possibilità di riuscire anche quando i dadi sono avversi.

I punti eroe vengono assegnati solo ai personaggi giocanti. PNG, compagni animali, famigli, seguaci e cavalcature non ricevono punti eroe. A differenza di altri punti nel gioco, i punti eroe non si rinnovano nel tempo o con il riposo. Una volta esauriti, sono andati per sempre. I punti eroe vengono assegnati quando un personaggio avanza di un livello o compie una prodezza davvero eroica. Il GM è l'arbitro finale per l'assegnazione e l'utilizzo dei punti eroe.

Assegnare i Punti Eroe

Ogni personaggio inizia a giocare con 1 punto eroe, indipendentemente dal suo livello. Inoltre, ogni volta che un personaggio avanza di livello, guadagna un punto eroe aggiuntivo. Oltre a queste regole di base, l'attribuzione di punti eroe supplementari sta al GM. Le seguenti opzioni sono solo alcuni dei motivi per cui un GM potrebbe assegnare punti eroe aggiuntivi.

Storia del personaggio: Il GM può assegnare 1 punto eroe per il completamento del background di un personaggio scritto. Questo premio incoraggia i giocatori ad assumere un ruolo attivo nella storia. Inoltre, il GM può utilizzare questo background per generare un momento cruciale per il personaggio riguardante il suo passato. Quando questo evento fondamentale viene risolto, il GM può assegnare un altro punto eroe. In alternativa, il GM può assegnare un punto eroe per aver dipinto una miniatura o per aver disegnato il ritratto di un personaggio, aiutando il resto del gruppo a visualizzare l'eroe.

Completare archi narrativi: Il GM può assegnare 1 punto eroe a ciascuno dei PG coinvolti nel completamento di un capitolo importante o dell'arco narrativo della campagna. Questi punti eroe vengono assegnati se i PG hanno avuto successo o hanno portato avanti la storia in modo significativo.

Fede: In una campagna dove gli dèi hanno un ruolo importante nella vita di ogni personaggio, i punti eroe potrebbero rappresentare il loro favore. Il GM può assegnare punti eroe ai PG ogni volta che difendono i principi della loro fede in modo epico, o ogni volta che sconfiggono uno dei principali nemici della loro fede. Questi punti eroe potrebbero essere temporanei e, se non impiegati per un compito preciso, svanire.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Servizio al gruppo: Il GM può assegnare punti eroe anche per azioni avvenute al di fuori del gioco. Comprare la pizza per il gruppo, aiutare a ripulire dopo, o addirittura ospitare il gioco per una sera potrebbe portare ad ottenere un punto eroe. Questo tipo di punti eroe dovrebbe essere dato per generosità, non come pagamento.

Azioni eroiche: Ogni volta che un personaggio compie un'azione eroica eccezionale può ricevere 1 punto eroe. Ciò potrebbe includere qualsiasi cosa, come uccidere un drago malvagio mentre il resto del gruppo porta in salvo i paesani da un edificio in fiamme, nonostante le terribili ferite. Non devono essere azioni per forza correlate al combattimento. Convincere un re titubante ad inviare truppe contro dei banditi o saltare con successo un crepaccio potrebbe far guadagnare ad un personaggio un punto eroe, a seconda delle circostanze. Si noti che i punti eroe dovrebbero essere concessi soltanto se il personaggio coinvolto non ha speso punti eroe per realizzare il compito.

Ritornare dall'aldilà: Quando un personaggio muore, non perde nessuno dei punti eroe che ha accumulato. Se muore senza punti eroe rimanenti, guadagna 1 punto eroe quando ritorna in vita attraverso una magia potente, come *rianimare morti* o *resurrezione*.

Punti eroe massimi: I personaggi non possono avere più di 3 punti eroe. I punti eroe in eccesso vanno perduti.

Utilizzare i Punti Eroe

I punti eroe possono essere spesi in qualsiasi momento e non richiedono l'uso di un'azione (le azioni che vengono modificate consumano parte del turno del personaggio normalmente). Non si può spendere più di 1 punto eroe durante un unico round di combattimento. Ogni volta che un punto eroe viene speso, può avere uno qualsiasi dei seguenti effetti.

Agire fuori dal turno: È possibile spendere 1 punto eroe per effettuare il proprio turno immediatamente. Va considerato come un'azione preparata che sposta la propria iniziativa subito prima di quella della creatura che sta agendo in quel momento. È possibile effettuare solo un'azione standard o di movimento in questo turno.

Bonus: Se usato prima di effettuare un tiro di dado, 1 punto eroe concede bonus di fortuna +8 a ciascun tiro di d20. Se usato dopo aver effettuato un tiro di dado, questo bonus è ridotto a +4. È possibile utilizzare un punto eroe per concedere questo bonus ad un altro personaggio, finché ci si trova nello stesso luogo e il personaggio può ragionevolmente influenzare l'esito del tiro (distraendo un mostro, gridando parole di incoraggiamento o altrimenti aiutando un altro con la prova). I punti eroe spesi per aiutare un altro personaggio concedono solo metà del bonus (+4 prima del tiro, +2 dopo il tiro).

Azione extra: È possibile spendere 1 punto eroe durante il proprio turno per ottenere un'azione standard o di movimento aggiuntiva nello stesso turno.

Ispirazione: Se ci si sente bloccati a un certo punto dell'avventura, è possibile spendere 1 punto eroe per chiedere al GM un suggerimento su cosa fare. Se il GM ritiene che non vi siano informazioni da acquisire, il punto eroe non viene speso.

Recuperare: Si può spendere 1 punto eroe per recuperare un incantesimo già lanciato o per avere un altro utilizzo di una capacità speciale altrimenti limitata. Questo dovrebbe essere utilizzato solo su incantesimi e capacità possedute dal personaggio che si recuperano a livello giornaliero.

Ritirare il dado: È possibile spendere 1 punto eroe per ritirare un tiro di d20 appena effettuato. Va tenuto il risultato del secondo tiro, anche se peggiore del primo.

Speciale: È possibile chiedere al GM di permettere di utilizzare 1 punto eroe per tentare quasi tutto ciò che normalmente sarebbe quasi impossibile. Tali usi non sono garantiti e dovrebbero essere considerati con attenzione dal GM. Le possibilità includono lanciare un incantesimo di livello superiore di quanto si potrebbe normalmente lanciare (o un incantesimo di 1° livello se non si è un incantatore), effettuare un attacco che acceca un nemico o ignora del tutto la sua riduzione del danno o tentare di usare Diplomazia per convincere un drago furioso a rinunciare al suo attacco. Indipendentemente dall'azione desiderata, il tentativo dovrebbe essere accompagnato da un tiro difficile o da una penalità al tiro per colpire. Nessun punto eroe aggiuntivo può essere speso per un simile tentativo, sia dal personaggio che dai suoi alleati.

Beffare la morte: Un personaggio può spendere 2 punti eroe per beffare la morte. Decidere come questo avviene spetta al GM, ma in genere il personaggio sopravvive, con punti ferita negativi ma sarà comunque stabilizzato. Ad esempio, un personaggio sta per essere ucciso dal colpo critico di una freccia. Se il personaggio spende 2 punti eroe, il GM decide che la freccia ha trafitto il simbolo sacro del personaggio, riducendo il danno subito in modo da evitare di morire e concedendogli in automatico la riuscita del tiro per stabilizzarsi alla fine del turno. Beffare la morte è l'unico modo che ha un personaggio di spendere più di 1 punto eroe in un turno. Il personaggio può spendere i punti eroe in questo modo per impedire la morte di un famiglio, compagno animale, eidolon o cavalcatura speciale, ma non di un altro personaggio o PNG.

Regole addizionali sui Punti Eroe

I punti eroe sono regole opzionali. Altre meccaniche relative ai punti eroe sono state incluse per evitare confusione nel resto del manuale. I seguenti talenti, incantesimi, ed oggetti magici hanno tutti a che fare con i punti eroe in un modo o nell'altro.

TALENTI RELATIVI AI PUNTI EROE

I seguenti talenti potenziano la capacità di recuperare e guadagnare punti eroe.

Destino dell'Eroe

Anche all'inizio della sua carriera, è chiaro che si è destinati a compiere grandi imprese e che la propria leggenda crescerà con ogni avventura.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Beneficio: Si ottiene 1 punto eroe. Il numero massimo di punti eroe che si può avere contemporaneamente aumenta a 5.

Normale: Non si possono avere più di 3 punti eroe contemporaneamente.

Speciale: I PNG con questo talento guadagnano 1 punto eroe e possono averne fino a 3 (non 5) contemporaneamente.

Fortuna dell'Eroe

Si ha la sensazione di essere piuttosto fortunati.

Prerequisito: Destino dell'Eroe.

Beneficio: Quando si spende 1 punto eroe per ritirare i dadi o per ottenere un bonus prima che i dadi vengano tirati, c'è una probabilità che il punto eroe non si consumi.

Ogni volta che il personaggio spende 1 punto eroe, si tiri un d20. Se il risultato è superiore a 15, il punto eroe non viene consumato. Non è possibile usare questo talento per beffare la morte.

Sangue dell'Eroe

Si ha un senso del proprio destino e si ha sempre successo, anche quando le probabilità sono contrarie.

Prerequisito: Destino dell'Eroe.

Beneficio: Ogni volta che si avanza di livello si guadagnano 2 punti eroe invece di 1.

Normale: Quando si avanza di livello si guadagna 1 punto eroe.

Incantesimi relativi ai punti eroe

I seguenti incantesimi concedono punti eroe temporanei o ne prevengono il consumo.

Fato spezzato

Scuola ammaliamento; **Livello** chierico 3, fattucchiere 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5m + 1,5 m/2 livelli)
Bersaglio una creatura vivente
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Il bersaglio viene maledetto, impedendogli di giocare coi poteri del destino. L'obiettivo è scosso e non può utilizzare i punti eroe per tutta la durata dell'incantesimo. Questo effetto può essere rimosso da *dissolvi magie, rimuovi maledizione* o altri effetti simili.

Fortuna eroica

Scuola invocazione; **Livello** alchimista 2, bardo 2, chierico 2, paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD, M (polvere di diamante del valore di 100 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo concede 1 punto eroe al bersaglio da spendere entro la durata dell'incantesimo, o va perduto. Questo punto eroe viene speso prima di tutti gli altri posseduti dal bersaglio.

Fortuna eroica di massa

Scuola invocazione **Livello** bardo 4, chierico 5
Componenti V, S, FD, M (polvere di diamante del valore di 1.000 mo)
Raggio di azione vicino (7,5m + 1,5 m/2 livelli)
Bersaglio una o più creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra

Come *fortuna eroica*, tranne per quanto specificato.

Maledizione

Scuola necromanzia [male, morte]; **Livello** mago/stregone 3, fattucchiere 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (polvere d'onice per un valore di 500 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio creatura vivente toccata
Durata istantanea/1 minuto per DV del bersaglio; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Lancia una terribile *maledizione* sul corpo di una creatura morente, consentendo di consumare la sua forza vitale. Per lanciare questo incantesimo bisogna toccare un essere vivente che ha –1 o meno punti ferita. Se il bersaglio fallisce il suo tiro salvezza, muore e l'incantatore guadagna 1 punto eroe per ogni 5 Dadi Vita posseduti dal bersaglio (minimo 1, massimo 3). Questi punti eroe durano per un numero di minuti pari ai Dadi Vita del bersaglio. Ogni punto eroe rimanente scompare al termine della durata dell'incantesimo.

Sbrogliare il destino

Scuola divinazione; **Livello** chierico 3, mago/stregone 3, fattucchiere 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5m + 1,5 m/2 livelli)
Bersaglio una creatura
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si pronuncia una terribile profezia, disfacendo il destino e il fato attorno al bersaglio. Questo effetto inquietante causa al bersaglio penalità cumulativa –2 a tutte le prove di caratteristica, tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità per ogni punto eroe posseduto. Il bersaglio può ridurre la penalità spendendo i punti eroe normalmente, ma subendo 2d6 danni per ogni punto eroe speso mentre è sotto l'effetto di questo incantesimo.

Oggetti magici relativi ai punti eroe

I seguenti oggetti magici concedono ulteriori punti eroe ai personaggi o consentono loro di recuperare quelli spesi.

Anello degli eroi

Aura moderata (nessuna scuola); **LI** 7°
Slot anello; **Prezzo** 8.000 mo; **Peso** —

Francesco Palazzari (order #2881428)

DESCRIZIONE

Scolpito a forma di due nobili leoni bronzei che caricano un granato, questo anello concede a chi lo indossa il talento Fortuna dell'Eroe. L'anello deve essere indossato per 24 ore prima che abbia efficacia. Il possessore può anche evocare il potere dell'anello per guadagnare 1 punto eroe da utilizzare immediatamente, anche se ciò causa la perdita permanente dei poteri dell'anello.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, Fortuna dell'Eroe; **Costo** 4.000 mo

BASTONE DELLA FORTUNA

Aura invocazione (moderata); **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 44.400 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone in oro e avorio è sormontato da un grande quarzo perfetto. Consente di utilizzare i seguenti incantesimi.

- *Fortuna eroica* (1 carica)
- *Fortuna eroica di massa* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *fortuna eroica*, *fortuna eroica di massa*; **Costo** 37.200 mo

ELISIR DI FORTUNA

Aura invocazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.600 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo elisir dorato garantisce buona sorte a chi lo beve. Dopo aver bevuto l'elisir, si ottengono 3 punti eroe che devono essere utilizzati entro 1 ora e non contano contro il limite del bevitore. Questi punti eroe possono essere utilizzati solo per aiutare il bevitore e non per aiutare i tiri di altri. Non si può beneficiare di più di un *elisir di fortuna* al mese.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi; *fortuna eroica*; **Costo** 1.800 mo

LAMA DELL'EROE

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 17.315 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Il pomo di questa *spada lunga+2* rappresenta un drago dorato attorcigliato con sei scaglie di diamante sul dorso. Quando viene creata, questa spada ha 6 punti eroe. Il possessore può utilizzare questi punti in ogni momento e non contano nel limite dei punti del possessore. Per ogni punto eroe utilizzato, un diamante sul dorso del drago si tramuta in carbone. Dopo l'utilizzo dell'ultimo punto eroe, la *lama dell'eroe* rimane una spada *lunga+2*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *fortuna eroica*; **Costo** 8.815 mo

LAMA DEL SACCHEGGIATORE

Aura necromanzia moderata; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 80.318 mo; **Peso** 5 kg

Punti Eroe per i GM

Anche se tutte le opzioni presentate in questo manuale devono essere attentamente valutate prima di essere inserite nelle vostre partite, i punti eroe meritano un esame più attento. Anche se i punti eroe non aumentano drasticamente la potenza dei PG, concedono loro la possibilità di aumentare notevolmente le probabilità di successo durante i momenti critici. Anche se il gioco è impostato per dare un vantaggio ai personaggi giocanti, i punti eroe potrebbero andare un po' oltre, forse più di quanto si voglia.

Il pregio dei punti eroe è quello di aggiungere tensione drammatica al momento culminante del gioco. La maggior parte degli utilizzi di punti eroe non garantisce il successo, rendendo il momento in cui sono utilizzati anche più importante per i giocatori. I punti eroe sono una risorsa molto limitata e il loro uso deve essere descritto con maggiore dettaglio e stile drammatico. Utilizzati in questo modo, possono contribuire a creare molte sessioni memorabili per voi e per i vostri giocatori.

Anche se i PNG generalmente non ricevono punti eroe, ci sono modi che possono permettere loro di utilizzare questa meccanica. Un certo numero di incantesimi e oggetti magici, così come il talento Destino dell'Eroe, concedono punti eroe a un personaggio. Tali punti eroe devono essere usati con parsimonia e dovrebbero essere riservati agli antagonisti o a personaggi veramente importanti. Se usati troppo, i giocatori iniziano a risentirne, rendendo ciò più un problema che un'opportunità per migliorare il gioco.

Antieroi

Un PG può scegliere di non utilizzare il sistema dei punti eroe, potenziando invece le sue abilità e caratteristiche. Questi personaggi non ricevono punti eroe, indifferentemente dalla fonte, e non possono mai trarre beneficio dal loro uso. In cambio, questi personaggi ottengono un talento bonus al 1° livello. L'opzione di permettere l'uso di antieroi è a discrezione del GM.

DESCRIZIONE

La lama nera di questa *falce affilata sacrilega+2* riflette vaghe immagini delle anime delle sue vittime. Ogni volta che la falce viene usata per portare una creatura a –1 o meno punti ferita, la creatura deve effettuare immediatamente un tiro salvezza su Volontà con CD 14 o rimane uccisa all'istante. Se la *lama del saccheggiatore* uccide una creatura, che sia a causa dei danni inflitti o perché la vittima ha fallito il tiro salvezza su Volontà, il possessore guadagna immediatamente 1 punto eroe. Questo punto eroe va consumato entro un'ora o è perduto. Il possessore non può guadagnare altri punti eroe dalla falce finché il primo punto non viene consumato o perduto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche; *estremità affilata*, *maledizione*, *influenza sacrilega*; **Costo** 40.318 mo

Francesco Palazzari (order #2831428)

Tratti

I tratti dei personaggi sono capacità che non sono legate alla razza o alla classe del personaggio. Possono accrescere le caratteristiche, le capacità razziali, le capacità di classe o altre statistiche del personaggio, consentendo di personalizzarlo ulteriormente. Alla base dei tratti dei personaggi c'è il principio che debbano avere circa la metà della potenza di un talento, così che due tratti dei personaggi equivalgono a un talento bonus. Un tratto non è l'ennesimo potere che potete semplicemente aggiungere al vostro personaggio: è un modo per quantificare (e favorire) la costruzione di un background del personaggio che si inserisca all'interno del mondo della campagna.

Bisogna pensare ai tratti come il punto di partenza per il background; dopo avere scelto i due tratti, si avrà una fonte di ispirazione per costruire la personalità e la storia del vostro personaggio. Alternativamente, se si è già pensato o scritto il background del personaggio, è possibile scegliere i suoi tratti di conseguenza, cercando quelli più adatti a consolidare le idee proprio come le caratteristiche di un PG quantificano i suoi punti di forza e di debolezza.

Molti tratti conferiscono un nuovo tipo di bonus: il "bonus di tratto". I bonus di tratto non si sommano, poiché sono stati creati per dare un piccolo vantaggio sui PNG dello scenario, non per creare delle "massimizzazioni". È certamente possibile, per esempio, che un tratto "Coraggioso"possa trovarsi sia tra i Tratti Razziali Nanici sia tra i Tratti Base (nella categoria Tratti Marziali), ma selezionarli entrambi non può rendere un personaggio nano doppiamente coraggioso.

I tratti dei personaggi sono per i PG. Se si vuole che un PNG abbia dei tratti, dovrà "acquistarli" con il talento Tratti Addizionali (vedi pag. 185) I personaggi giocanti sono speciali: sono i protagonisti del gioco, e se hanno qualche vantaggio sui PNG la cosa è del tutto sensata.

Acquisire i Tratti

Quando generate il vostro personaggio per una campagna, chiedete al vostro GM quanti tratti potete selezionare. In genere, un nuovo PG potrà avere due tratti, cioè l'equivalente di un talento bonus. Alcuni GM potrebbero limitare la scelta, a seconda del loro stile di gioco; al vostro personaggio potrebbe essere assegnato un solo tratto, o il GM potrebbe concederne tre o più. Anche se il vostro GM non permette di avere tratti "gratuiti", potrete sempre averne qualcuno scegliendo il talento Tratti Addizionali per il vostro personaggio (vedi pag. 185).

Categorie di Tratti

Ci sono cinque categorie di Tratti Personaggio tra cui scegliere: Tratti Base (suddivisi a loro volta in quattro categorie: Magici, Marziali, Mistici e Sociali), Tratti Razziali, Tratti Regionali, Tratti Religiosi e i Tratti della Saga. Questo documento presenta solo una selezione di Tratti Personaggio; troverete altri tratti appartenenti a tutte queste categorie nei supplementi di *Pathfinder GdR*, disponibili nei negozi di giochi della vostra città o sui siti e-wyrd.com e paizo.com.

Tratti Base: Ci sono in totale 40 tratti base, dieci per ognuna delle quattro categorie (magici, marziali, mistici e sociali). Ognuna di queste quattro categorie è più o meno legata ai quattro tipi di avventuriero, ma non alle specifiche classi. È possibile avere un ladro religioso, o un guerriero ossessionato con la magia. I tratti base sono "generici", e dovrebbero inserirsi in qualsiasi campagna senza sforzo.

Tratti Razziali: I Tratti Razziali sono legati a particolari razze o etnie. Per scegliere un tratto razziale, il vostro personaggio deve appartenere a una determinata razza o etnia. Se la razza o etnia di un personaggio cambia (cosa possibile con magie di metamorfosi o con l'incantesimo *reincarnazione*), i benefici di un tratto razziale rimangono tali solo se non sono legati alla forma materiale originale e la memoria non viene cancellata. Ovviamente, quando la mente di un personaggio cambia è altamente probabile che non solo i tratti, ma tutti i suoi talenti e gli altri poteri vadano perduti.

Tratti Regionali: I Tratti Regionali sono legati a regioni specifiche, sia grandi (come nazioni o regioni geografiche) sia piccole (come una città o una montagna). Per selezionare un Tratto Regionale, il personaggio deve avere trascorso almeno un anno nella regione d'origine. Notate che al primo livello è possibile scegliere un solo Tratto Regionale (cioè quello legato al luogo di nascita o di adozione del personaggio), a prescindere dal numero di nazionalità che si vogliono attribuire al proprio personaggio.

Tratti Religiosi: I Tratti Religiosi indicano che il personaggio ha una fede solida in una particolare divinità. Un personaggio non deve appartenere a una classe che usa la magia divina per scegliere questo tratto, ma deve avere una divinità patrona e qualche elemento religioso nel proprio background per giustificare la scelta. Diversamente dalle altre quattro categorie di tratti, i Tratti Religiosi possono essere perduti se un personaggio abbandona la sua religione, come spiegato nel paragrafo seguente.

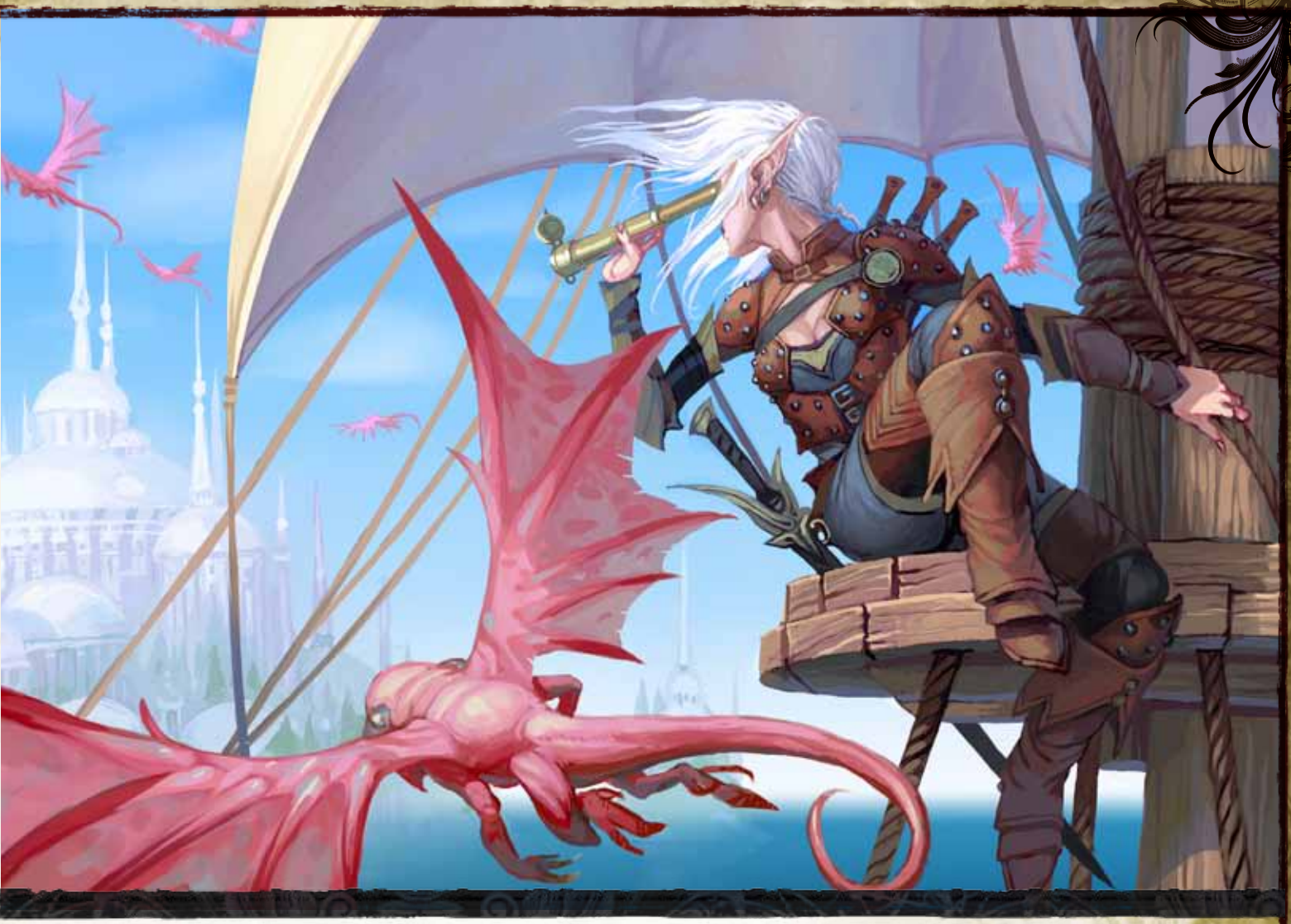
Tratti della Saga: Questi tratti sono creati appositamente per dare al vostro personaggio una ragione specifica per iniziare la prima avventura della campagna. I Tratti della Saga specifici di ogni saga di *Pathfinder GdR* si trovano all'interno del primo manuale della campagna.

Restrizioni alla Scelta dei Tratti

Per cominciare, il GM decide con quanti tratti può iniziare un PG, assumendo due come numero standard. Quando scegliete i tratti, non potete selezionarne più di uno dalla stessa lista. Certe categorie di tratti possono avere ulteriori requisiti, come spiegato in precedenza.

Ricordate anche che i tratti sono stati pensati per quantificare importanti aspetti del background del vostro personaggio prima che diventasse un avventuriero, oppure, nel caso di ulteriori tratti acquisiti con il talento Tratti Addizionali, durante lo svolgimento della campagna. Anche se un personaggio diventasse

Francesco Palazzari (order #2881428)



eremita e abbandonasse la società, conserverebbe sempre il ricordo dei modi aristocratici che gli venivano da uno specifico Tratto Sociale. L'unica eccezione sono i Tratti Religiosi, perché richiedono una viva fede in una specifica divinità, e possono essere persi se questa viene meno. Se questo succede, il GM può decidere semplicemente di annullare il tratto o di rimpiazzarlo con quello relativo a una nuova divinità patrona scelta dal personaggio. Un'altra possibilità è perdere il Tratto Religioso fino a che non si sale al livello successivo, quando lo si potrà sostituire con un Tratto Base della categoria Mistica.

TRATTI BASE

Questi tratti si suddividono in quattro categorie. I Tratti Magici rappresentano un'influenza particolare della magia sul passato del personaggio. I Tratti Marziali esprimono particolari qualità fisiche e relative al combattimento del personaggio. I Tratti Mistici rispecchiano tendenze filosofiche e spirituali. I Tratti Sociali, infine, sono un'ampia categoria che riguarda l'estrazione sociale o l'educazione del PG.

Tratti Magici

Questi tratti sono associati alla magia, e focalizzati sul lancio di incantesimi e la manipolazione delle energie arcane. Un PG non deve essere un incantatore per scegliere un tratto magico (anche se molti di questi tratti non sono utili agli altri personaggi). I Tratti Magici possono rappresentare contatti con energie arcane in tenera età, o una passione precoce per lo studio degli incantesimi.

Allievo dotato: L'interesse del PG per la magia è stato ispirato dalla vista di un incantesimo lanciato in modo particolarmente drammatico, e che forse lo ha influenzato fisicamente o mentalmente. Questa particolare esposizione alla magia gli ha reso più semplice lanciare lo stesso incantesimo per conto proprio. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere un incantesimo da lanciare a LI +1.

Bravura magica: Che si tratti di una sua capacità innata, del capriccio degli déi o delle lunghe ore passate su tomi arcani, il PG è diventato maestro dei trucchetti. Il PG può scegliere un incantesimo di livello o e può lanciarlo una volta al giorno come fosse una capacità magica. Questa capacità magica viene

Francesco Palazzari (order #2831428)

utilizzati a un livello dell'incantatore pari al LI più alto posseduto dal PG o a LI 1 (se il PG non ne ha nessuno). La CD del tiro salvezza contro la capacità magica è basata sul Carisma.

Educazione magica rigorosa: L'educazione scolastica del PG o il suo apprendistato si sono concentrati sull'applicazione diretta delle arti magiche. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Sapienza Magica, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Istinto magico: Il PG è stato cresciuto da una creatura magica. La creatura lo ha adottato dopo averlo trovato abbandonato nei boschi, oppure ha trascorso molto tempo con il personaggio per volere dei genitori. La costante esposizione alla magia ha reso i suoi misteri facili da comprendere per il personaggio, anche se poi, da grande, il PG si è dedicato ad altre attività. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere una delle sue classi e ottenere bonus di tratto +2 al livello dell'incantatore in quella classe, a meno che il bonus non aumenti il suo LI oltre la somma dei suoi Dadi Vita.

Lignaggio magico: Uno dei genitori del PG era un abile incantatore che non solo usava spesso i suoi talenti metamagici, ma ha creato molti oggetti magici e perfino sviluppato uno o due incantesimi del tutto nuovi. Il personaggio ha ereditato una piccola parte di questa grandezza. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere un incantesimo. Quando applicherà un talento metamagico all'incantesimo, con conseguente aumento del suo livello ai fini della preparazione, questo scende di uno.

Mago risparmioso: Il PG è stato per lungo tempo apprendista di un artigiano che spesso costruiva oggetti destinati ad essere incantati. Dal suo maestro, il PG ha imparato alcune tecniche per risparmiare tempo e denaro. Quando il PG crea un oggetto magico, può ridurne le spese richieste del 5%.

Mente focalizzata: L'infanzia del PG è stata dominata o da lezioni di qualche tipo (musicali o accademiche) o da una famiglia terribile, che ha sviluppato la sua capacità di tenere a freno le emozioni per concentrarsi solo sul da farsi al momento. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di concentrazione.

Pericolosamente curioso: Il PG è sempre stato intrigato dalla magia, forse perché è figlio di incantatori. Spesso ficcava il naso nel laboratorio di famiglia per pasticciare con componenti magiche e congegni vari, e quasi sempre combinava dei guai, facendo impazzire i suoi genitori. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Utilizzare Congegni Magici, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Prodigio della matematica: La matematica non è mai stata un problema per il PG, che ha spesso trovato il modo di applicarla in situazioni concrete. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (arcane) e Conoscenze (ingegneria), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Scettico: Crescendo, il PG ha visto gli effetti della magia talmente tante volte da imparare che molti di essi sono falsi ed ingannevoli. Ottiene bonus di tratto +2 a tutti i tiri salvezza effettuati contro le illusioni.

Tratti Marziali

Questi tratti sono associati ai duelli, alle battaglie e alla potenza muscolare; danno al personaggio dei bonus minori in combattimento e derivano da lotte e conflitti di natura fisica nell'infanzia o nell'adolescenza.

Abile a schivare: Nascere in un quartiere malavitoso o in un ambiente pericoloso ha affinato i sensi del PG. Ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Riflessi.

Amante delle corazze: Il PG ha portato un'armatura fin dai primi ricordi, o per addestrarsi a diventare scudiero o per emulare le gesta del suo eroe preferito. L'armatura della sua infanzia era solo un'imitazione, ma gli pesava addosso ugualmente, e il PG ha imparato a portarla con disinvoltura. Quando indossa un'armatura di qualsiasi tipo, la sua penalità di armatura è ridotta di 1 fino a un minimo di 0.

Anatomista: Il PG ha studiato l'anatomia del corpo, o come servo di un guaritore o come sguattero di un necromante. Sa come colpire gli organi vitali e ottiene bonus di tratto +1 a tutti i tiri per confermare i colpi critici.

Combattente insidioso: Il PG non sarebbe sopravvissuto all'infanzia senza l'aiuto di un fratello, compagno o amico che distraeva i nemici abbastanza a lungo per permettergli di colpirli più duramente. Il compagno può essere un altro PG o PNG (che magari non c'è più). Quando il PG attacca ai fianchi un nemico, infligge 1 danno addizionale (il danno è aggiunto a quello base e viene moltiplicato in caso di colpo critico). Il danno addizionale è considerato un bonus di tratto.

Coraggioso: L'infanzia del PG è stata durissima, eppure è riuscito a cavarsela con la propria forza di volontà e con la certezza di superare un giorno anche le più aspre difficoltà. Il PG ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro paura.

Omicida: Il PG ha ucciso per la prima volta quando era molto giovane, e ha provato un certo gusto nel farlo. È particolarmente orgoglioso quando colpisce con durezza, e gli piace rigirare il coltello nelle ferite. Il PG infligge danni addizionali pari al moltiplicatore di critico della sua arma quando mette a segno un colpo critico. Questo danno addizionale è aggiunto al totale senza essere moltiplicato, ed è considerato un bonus di tratto.

Reattivo: Il PG è stato spesso aggredito da bambino, ma non ha mai sviluppato un'indole offensiva. È diventato piuttosto capace di anticipare gli attacchi improvvisi e di reagire alla svelta. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa.

Schermidore: Da ragazzo il PG ha praticato la scherma per ore e ore, o prendendo lezioni da un maestro di spada pagato dai genitori o come allievo di uno spadaccino solitario, probabilmente un fuorilegge. Ottiene bonus di tratto +1 agli attacchi di opportunità effettuati con pugnali, spade e armi simili dotate di lama.

Tosto: Crescendo in un vicinato violento o in un luogo selvaggio, il PG si è abituato a una dieta misera e a condizioni di vita molto dure. La sua resistenza gli fa ottenere bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Tempra.

Vessato da piccolo: Il PG veniva spesso vessato da bambino, e ora è perennemente all'erta per difendersi a pugni quando un

Francesco Palazzari (order #2831428)

potenziale nemico si avvicina. Ottiene bonus di tratto +1 agli attacchi di opportunità effettuati senz'armi. Notate che questo tratto non conferisce la capacità di effettuare attacchi di opportunità senz'armi, per cui il PG dovrà possedere un livello da monaco, il talento Colpo Senz'Armi, o qualche altro potere simile per avvantaggiarsi di questo Tratto. Non essere in grado di usare questo Tratto non impedisce di selezionarlo, ma il PG non ne riceverà alcun beneficio finché non ne avrà soddisfatto le condizioni sopra indicate.

Tratti Mistici

Questi tratti si fondando sulla convinzione, la percezione e la spiritualità, ma non sono direttamente collegati a una specifica divinità. Un PG non ha bisogno di una divinità patrona per avere un Tratto Mistico, poiché si tratta di un aspetto dello spirito slegato completamente da ogni forma di culto formale.

Amante della natura: La venerazione del PG per il mondo naturale o per una divinità della natura lo rende affine a concetti del genere. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (geografia) e Conoscenze (natura), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Facile al misticismo: Il mentore del PG, la persona che gli ha trasmesso la sua spiritualità fin dall'infanzia, gli ha fatto comprendere che la magia divina non dipende da una particolare religione, ma è comune a tutte. Questa visione filosofica rende più facile al PG interagire con persone che non condividono il suo punto di vista. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Figlio del tempio: Il PG ha servito a lungo in un tempio della città, educato con le buone maniere tipiche dell'aristocrazia, e ha studiato teologia sui libri. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (nobiltà) e Conoscenze (religioni), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Parto sacro: La nascita del PG è stata difficile e dolorosa per sua madre, che ha avuto bisogno di una potente magia divina per metterlo al mondo (la madre potrebbe non essere sopravvissuta). L'energia infusa nel corpo del PG appena nato gli permette di usare la magia divina con più facilità. Quando il PG incanala l'energia, ottiene bonus di tratto +1 alla CD della sua energia incanalata.

Passato eretico: Il PG è stato cresciuto con convinzioni eretiche, che non solo gli hanno reso difficile accettare le religioni, ma hanno fatto spesso passare dei guai alla sua famiglia. Di conseguenza, il PG ha voltato le spalle agli insegnamenti religiosi, e finché non possiede livelli in una classe che conferisce la capacità di usare incantesimi divini, ottiene bonus di tratto +1 a tutti i tiri salvezza effettuati contro incantesimi divini.

Premuroso: Il PG è figlio di un erborista o ha lavorato come garzone nell'infermeria di un tempio, occupandosi spesso di persone malate o ferite. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Guarire, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Segno mistico: Il PG è nato con uno strano segno che ricorda il simbolo sacro della divinità che ha deciso di adorare in seguito. Il segno può servire come focus per lanciare incantesimi divini. Inoltre, come manifestazione fisica del suo misticismo, potenzia la devozione del PG alla divinità prescelta. Di conseguenza, il PG ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e compulsione.

Spiritualità indomita: Il PG è nato in una regione dove la sua fede era impopolare, ma non l'ha mai abbandonata. La sua lotta costante per mantenerla ha rafforzato le sue convinzioni. Ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Volontà.

Studioso del Grande Oltre: Gli interessi del PG da bambino non erano rivolti alle cose del mondo, al punto da sentirsi sempre nel posto o nel tempo sbagliato. Il PG partecipa con facilità alle discussioni storiche e filosofiche, specialmente quelle che riguardano il Grande Oltre. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (piani) e Conoscenze (storia), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Tocco sacro: Il PG è stato esposto a una potente sorgente di energia positiva alla nascita, forse perché nato sotto un particolare segno cosmico, o forse perché uno dei suoi genitori era un abile guaritore. Come azione standard, il PG può stabilizzare automaticamente una creatura che sta morendo.

Tratti Sociali

I Tratti Sociali sono un'ampia categoria che riflette l'educazione del personaggio, il suo background nell'alta società (o la sua mancanza), e il suo rapporto con genitori, fratelli, amici, rivali e nemici.

Adottato: Il PG è stato adottato da qualcuno estraneo alla sua razza e allevato in una società diversa dalla sua. Di conseguenza, ha preso un Tratto Razziale della famiglia adottiva. I tratti Razziali si possono trovare in alcuni prodotti della linea *Pathfinder GdR*. Se non si ha accesso a tali prodotti, conviene scegliere un altro Tratto Sociale.

Affascinante: Fisicamente bello, il PG ha imparato a sfruttare il fatto che gli altri lo trovano attraente. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia e Raggirare con i PNG che potrebbero trovarlo sessualmente attraente, e bonus di tratto +1 alla CD di qualsiasi incantesimo dipendente dal linguaggio che lancia su di loro.

Figlio della strada: Il PG è cresciuto nelle strade di una grande città, e come conseguenza ha imparato a svuotar tasche e nascondere piccoli oggetti su di sé. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Rapidità di Mano, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Genitori ricchi: Il PG è nato in una famiglia ricca, forse perfino nobile. Quando ha deciso di diventare avventuriero, il PG ha ottenuto una donazione che ha incrementato le sue finanze iniziali a 900 mo.

Gergo nativo: Il PG è cresciuto in mezzo a ladri e canaglie, e il loro insolito modo di comunicare e girare le frasi non lo confonde in nessun modo. Chiunque provi a effettuare una prova di Raggirare per inviare un messaggio al PG ottiene bonus +5 al tiro del dado. Quando il PG prova a intercettare un messaggio segreto usando Intuizione, ottiene bonus di tratto +5.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Leader nato: Da piccolo il PG si è trovato in situazioni in cui gli altri bambini guardavano a lui come un capo, e si ricorda un evento della sua infanzia in cui ha guidato un gruppetto di monelli in una piccola ma gloriosa impresa. Tutti i gregari, i seguaci e le creature evocate che si trovano sotto la sua guida ottengono bonus morale +1 ai tiri salvezza su Volontà per negare gli effetti magici che influiscono negativamente sulla mente. Se il PG prende il talento Autorità, ottiene bonus di tratto +1 al punteggio relativo.

Parlantina sciolta: Il PG aveva una certa attitudine a finire nei guai da piccolo, e ha sviluppato la capacità di togliersi d'impiccio con le parole. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Raggirare, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Poveraccio: L'infanzia del PG è stata dura, e i suoi genitori dovevano contare ogni singola moneta di rame. La fame lo accompagnava costantemente, e spesso doveva cibarsi di radici o dormire all'aperto. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Sopravvivenza, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Prepotente: Il PG è cresciuto in un ambiente dove i deboli erano disprezzati, e ha dovuto spesso ricorrere alle minacce e alla violenza per essere ascoltato. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Intimidire, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Sospettoso: Da piccolo il PG ha scoperto che qualcuno di cui si fidava, forse un genitore o un fratello maggiore, gli mentiva in continuazione su questioni importanti. Questo ha lasciato al PG una fondamentale sfiducia nella parola altrui che a volte si rivela utile. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Intuizione, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

TRATTI RAZZIALI

I Tratti Razziali sono legati a razze o etnie specifiche. Al fine di selezionare un Tratto Razziale, il personaggio deve appartenete alla specifica razza o etnia. Di seguito sono elencati esempi di tratti per ogni differente razza di PG.

Tratti Razziali degli Elfi

Solo gli elfi possono selezionare uno dei seguenti tratti.

Antico guerriero: Da bambino, il PG passava lunghe ore esercitandosi nel combattimento, e anche se il tempo ha ormai reso quel periodo un pallido ricordo, il PG ha ancora talento nell'affrontare rapidamente i problemi. Il PG ottiene bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa.

Dimenticato: Avendo vissuto al di fuori della società elfica tradizionale per gran parte o per tutta la sua vita, il PG sa quanto il mondo possa essere crudele, pericoloso e spietato con i deboli. Il PG ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Tempra.

Tratti Razziali degli Gnomi

Solo gli gnomi possono selezionare uno dei seguenti tratti.

Amico degli animali: Il PG è da molto tempo amico degli animali, e si sente più sicuro quando ci sono animali nelle vicinanze. Ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Volontà finché un animale (di taglia Piccola o superiore, che sia almeno indifferente nei confronti del personaggio) si trova entro 9 metri, e Addestrare Animali viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Mascalzone: Il PG ha passato tutta la vita a deridere le istituzioni ed è orgoglioso dei suoi conflitti con la legge. In qualche modo, nonostante tutti i comportamenti maliziosi della sua vita, non è mai stato catturato. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Artista della Fuga e bonus di tratto +1 alle prove di iniziativa.

Tratti Razziali degli Halfling

Solo gli halfling possono selezionare uno dei seguenti tratti.

Ben informato: Il PG si vanta di conoscere tutti e di essere collegato a tutto ciò che lo circonda. Frequenta le migliori taverne, partecipa a tutti gli eventi giusti, e aiuta gentilmente chiunque ne abbia bisogno. Per questo motivo, il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia per raccogliere informazioni e Conoscenze (locali), e una di queste abilità (a scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Combattente della libertà: I genitori del PG hanno permesso a degli schiavi in fuga di nascondersi in casa loro, e le storie che ha sentito da loro hanno instillato in lui un odio profondo per la schiavitù. Ottiene bonus di tratto +1 a qualsiasi prova di abilità o tiro di attacco effettuato durante una fuga dalla cattura o mentre aiuta uno schiavo a fuggire, e Artista della Fuga viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Tratti Razziali dei Mezzelfi

Solo i mezzelfi possono selezionare uno dei seguenti tratti.

Apprendista mancato: Da bambino, il PG è stato inviato dai suoi genitori nella lontana torre di un mago come apprendista in modo che potesse imparare le arti arcane. Purtroppo, il PG non ha nessun talento arcano di sorta, anche se ha imparato molto sul funzionamento degli incantesimi e sul come resistere loro. Ha bonus di tratto +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi arcani.

Riflessi elfici: Uno dei genitori del PG era membro di una tribù di elfi selvaggi, e il PG ha ereditato parte dei suoi riflessi scattanti. Il PG ottiene bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa.

Tratti Razziali dei Mezzorchi

Solo i mezzorchi possono selezionare uno di questi tratti.

Bruto: Il PG ha lavorato per un signore del crimine, come scagnozzo di basso livello o come guardia, ed è abile a spaventare le persone. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Intimidire, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Reietto: Scacciato da città dopo città a causa del suo retaggio, il PG è diventato abile a vivere in disparte. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Sopravvivenza, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Francesco Palazzari (order #2881428)

Tratti Razziali dei Nani

Solo i nani possono selezionare uno dei seguenti tratti.

Fiutatesori: I sensi acuti del PG lo guidano verso tesori nascosti. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove relative alla percezione di metalli, gioielli e pietre preziose.

Guerriero sotterraneo: Grotte e gallerie sono una seconda casa per il PG. Mentre si trova sottoterra, riceve bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa e bonus di tratto +1 ai danni delle armi quando effettua un colpo critico (questo danno viene moltiplicato quando si conferma un colpo critico).

Tratti Razziali degli Umani

Solo gli umani possono selezionare uno di questi tratti.

Giramondo: La famiglia del PG ama molto viaggiare, vagando per tutto il mondo. Il PG ha visto decine di culture e ha imparato ad apprezzare la diversità di ciò che il mondo ha da offrire. Selezionare una delle seguenti abilità: Conoscenze (locali), Diplomazia o Intuizione. Il PG ottiene bonus di tratto +1 in tale abilità, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Studioso delle rovine: Dal momento in cui poteva camminare e parlare, il PG è sempre stato affascinato dalle rovine di antiche civiltà. Perciò, il PG possiede un intuito speciale riguardo la geografia, nonché le competenze per esplorare luoghi perduti. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (geografia) e Conoscenze (dungeon). Una di queste abilità (a scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

TRATTI REGIONALI

I Tratti Regionali sono legati a particolari regioni, spesso determinate nazioni, territori o città in una campagna. I seguenti Tratti Regionali presentano regioni "generiche" che possono essere utilizzate nella maggior parte delle ambientazioni.

Figlio del deserto (deserti): Il PG è nato e cresciuto nei deserti rocciosi. È abituato a temperature elevate e ottiene bonus di tratto +4 a tutti i tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti di caldo e bonus di tratto +1 a tutti i tiri salvezza contro effetti di fuoco.

Figlio della savana (pianure): Il PG è nato e cresciuto in una pianura o in una savana. Ha trascorso gran parte della sua giovinezza esplorando questi vasti luoghi e conosce molti dei loro segreti. Selezionate una delle seguenti abilità: Addestrare Animali, Cavalcare o Conoscenze (natura). Il PG ottiene bonus di tratto +1 in tale abilità, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Montanaro (colline o montagne): Il PG è nato e cresciuto fra le montagne o colline rocciose ed è diventato un esperto nell'eludere i predatori e i mostri che infestano gli altipiani. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Furtività, che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Questo bonus di tratto aumenta a +2 in zone collinari e rocciose.

Ratto di fiume (paludi o fiumi): Il PG ha imparato a nuotare subito dopo aver imparato a camminare. Da giovane, una banda di pirati di fiume lo ha costretto a lavorare nuotando di notte nei fiumi e canali con un pugnale tra i denti in modo da poter spezzare gli ancoraggi delle corde delle navi mercantili. Il PG ottiene bonus di tratto +1 ai danni inflitti con un pugnale e bonus di tratto +1 alle prove di Nuotare, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Scalatore di alberi (foreste): Il tempo trascorso saltando da un ramo all'altro ha insegnato al PG come a mantenere l'equilibrio. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Acrobazia e bonus di tratto +1 alla DMC quando cerca di resistere a tentativi di sbilanciare.

Vagabondo (centri urbani): Il PG è cresciuto tra i reietti e fuorilegge della sua società, imparando a sopravvivere nell'ambiente urbano. Selezionate una delle seguenti abilità: Artista della Fuga, Disattivare Congegni o Furtività. Il PG ottiene bonus di tratto +1 in tale abilità, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Veterano della milizia (qualsiasi città o villaggio): Il primo lavoro del PG è stato prestare servizio nella milizia della propria città. Le abilità apprese in questo periodo per proteggere i suoi concittadini gli hanno permesso di sviluppare un intuito speciale riguardo la vita militare. Selezionare una delle seguenti abilità: Cavalcare, Professione (soldato) o Sopravvivenza. Il PG ottiene bonus di tratto +1 in tale abilità che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

TRATTI RELIGIOSI

I Tratti Religiosi sono legati a specifiche divinità. I seguenti Tratti Religiosi si riferiscono alle divinità presentate a pag. 41 di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*.

Bevitore temprato (Cayden Cailean): I sacri liquori di Cayden Cailean rinvigoriscono la mente del PG, rendendolo meno suscettibile agli attacchi mentali. Ogni volta che assume una qualsiasi bevanda alcolica, il PG ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza effettuati contro effetti di influenza mentale per 1 ora.

Cacciatore di demoni asmodeano (Asmodeus): Cresciuto nella chiesa di Asmodeus (anche nel caso non ne fosse ancora seguace), il PG ha focalizzato i suoi studi soprattutto sull'eliminazione dei demoni. Ottiene bonus di tratto +3 alle prove di Conoscenze (piani) riguardo ai demoni e bonus di tratto +2 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi ed effetti di influenza mentale generati da demoni.

Fiamma del Fiore dell'Alba (Sarenrae): Il PG è stato educato a vedere se stesso come una lama al servizio di Sarenrae, o ha deciso di diventarlo di propria iniziativa. Ogni volta che effettua un colpo critico con una scimitarra, il PG infligge 2 ulteriori danni da fuoco al bersaglio.

Figlio della natura (Gozreh): Il PG è stato benedetto da Gozreh facendolo sentire a casa propria quando si trova nelle terre selvagge. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di Sopravvivenza per trovare cibo e acqua e bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (natura). Una di queste abilità (a scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Francesco Palazzari (order #2831428)

Figlio delle stelle (Desna): Desna ha percepito la passione che il PG ha per i viaggi e gli ha promesso che sarebbe sempre stato in grado di ritrovare la strada di casa. Il PG è sempre in grado di determinare dov'è il nord. Ottiene bonus di tratto +4 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi.

Guardiano della forgia (Torag): I sacri doveri di Torag sono quelli di proteggere i fedeli, prendere lezioni dai grandi artigiani e strateghi del passato e prepararsi contro tempi bui. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (ingegneria) e di Conoscenze (storia). Una di queste abilità (a scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Guerriero divino (Iomedae): Fin dalla più tenera età il PG è stato addestrato da un ordine militare di chierici. Si è dedicato sia agli insegnamenti di Iomedae sia alla loro diffusione tramite la forza.
Il PG ottiene bonus di tratto +1 ai danni in mischia quando lancia un incantesimo divino che influisce sulle armi.

La magia è vita (Nethys): La fede del PG nella magia gli permette di utilizzare intelligentemente l'energia degli effetti ricevuti da ogni incantesimo per salvarsi dalla morte. Finché è sotto gli effetti di un qualsiasi incantesimo, il PG ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di morte. Se il PG viene portato a punti ferita negativi mentre è sotto l'effetto di un qualsiasi incantesimo, le prove di stabilizzazione per fermare il sanguinamento vengono confermate automaticamente.

Occhi e orecchie della città (Abadar): La formazione religiosa del PG ha comportato il servizio nella guardia cittadina di una grande città. Il suo primo incarico fu quello di fare da sentinella sulle mura della città. Il PG ottiene bonus tratto +1 sulle prove di Percezione, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Orecchio musicale (Shelyn): Il PG ha passato ore e ore della sua giovinezza in uno dei templi di Shelyn, ascoltando meravigliosi musicisti e cantanti. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di una categoria di Intrattenere e bonus di tratto +2 a qualsiasi prova di Conoscenze (locali) relative all'arte o alla scena musicale locali.

Ottimista paziente (Erastil): Il PG sa che ogni cosa svanisce col tempo ed è abituato a dover ripetere più volte i suoi discorsi per convincere anche il credente più ostinato. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di Diplomazia per influenzare creature ostili o maldisposte, e se il primo tentativo fallisce è possibile riprovare una seconda volta.



Prostituta calistriana (Calistria): Il PG ha lavorato in uno dei templi di Calistria come prostituta o prostituto sacri e sa come adulare, soddisfare e (soprattutto) ascoltare. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia effettuate per raccogliere informazioni e di Intuizione, e una di queste abilità (a scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Saggezza nella carne (Irori): Le ore che il PG ha passato meditando sulla perfezione interiore e sulla natura della forza e della velocità gli permettono di concentrare i suoi pensieri per realizzare cose che il suo corpo, di norma, non potrebbe essere in grado di fare da solo. Selezionate qualsiasi abilità basata su Forza, Destrezza o Costituzione. Effettuare le prove relative a quella abilità utilizzando il modificatore di Saggezza invece del modificatore associato normalmente. Tale abilità viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Sterminatore di non morti (Pharasma): Istruito in giovane età secondo i dogmi della fede di Pharasma, il PG vede i non morti come abomini che devono essere distrutti, così che le loro anime possano mettersi in viaggio per essere giudicate. Il PG ottiene bonus di tratto +1 ai danni delle armi contro i non morti.

Veterano di guerra (Gorum): Il PG ha combattuto in diverse battaglie, e ogni volta poteva sentire la presenza di Gorum a guidarlo, rendendolo pronto a scattare. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di iniziativa e, se sta agendo in un round di sorpresa, è in grado di estrarre un'arma (ma non una pozione o un oggetto magico) come azione gratuita durante quel round.

TRATTI DELLA SAGA

I Tratti della Saga sono progettati appositamente per collegare il vostro personaggio alla trama della campagna e dargli una ragione per iniziare la prima avventura. Per questa ragione, spesso i GM creano di propria mano dei Tratti della Saga per i loro PG. Se il vostro GM utilizza i Tratti della Saga, uno dei tratti iniziali del vostro personaggio deve essere un Tratto Saga. L'altro tratto può essere liberamente scelto fra quelli delle altre categorie.

Questo è un elenco di esempi di Tratti della Saga, creati per la campagna

Francesco Palazzari (order #2881428)

di James Jacobs "Ombre sotto Sandpoint" presso gli uffici Paizo, ambientato nella città varisiana di Sandpoint (vedi *Pathfinder GdR Saga: "Ascesa dei Signori delle Rune"*). Sebbene siano stati creati per quella campagna, con poche modifiche, potrebbero essere facilmente utilizzati in qualsiasi campagna ambientata in una piccola cittadina costiera assediata da strani orrori delle profondità.

Figlio Prediletto

Il PG è nato e cresciuto nella città di Sandpoint o nei suoi poderi circostanti. Sa molto sui segreti della regione, ed è molto conosciuto dai suoi abitanti. È ben voluto in città, e ha un sacco di amici nella regione, ma una parte più dura della città lo vede come una spia o un omosessuale. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (locali), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, è possibile selezionare un qualsiasi cittadino rispettoso della legge di Sandpoint qui elencato come alleato; a seconda della persona selezionata, si otterranno benefici differenti.

Ameiko Kaijitsu (nobile locale e proprietaria della locanda Il Drago Arrugginito): Ameiko è una dei nobili più amati ed influenti di Sandpoint. La sua taverna è la più popolare in città, e come suo amico, avrete la garanzia di un posto per mangiare e dormire gratis. Ha un sacco di interessanti contatti con i commercianti e potrà vendere i vostri bottini per voi, di conseguenza, facendo guadagnare al PG un ulteriore 10% sull'importo di mo che si otterrebbero normalmente vendendo il tesoro.

Belor Hemlock (sceriffo della città): Belor, braccio duro della legge di Sandpoint, è come lo zio che il PG non ha mai avuto. I vantaggi di essere amici stretti dello sceriffo della città sono molti, consentendo al personaggio di chiedergli favori, una volta per ogni sessione di gioco. Potrebbe aiutare il PG a liberarsi di un intoppo giuridico, offrirgli un aggancio con una guardia cittadina per chiedere aiuto, o dargli una sola volta bonus di +10 ad una prova di Diplomazia, Intimidire o Raggirare effettuata contro uno qualsiasi degli abitanti di Sandpoint.

Pecora Nera

Il PG è nato e cresciuto nella città di Sandpoint. Sa molto sui segreti della regione, ed è molto conosciuto dai suoi abitanti. Non è proprio odiato dalla città, ma la gente sembra pensare che sia un provocatore e un bastardo e che di lui non ci si possa fidare. La parte più dura della città lo rispetta, ma i cittadini rispettosi della legge non lo fanno. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (locali), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Inoltre, è possibile selezionare un qualsiasi cittadino famigerato di Sandpoint qui elencato come alleato: a seconda della persona selezionata, si otterranno benefici differenti.

Aliver "Onisco" Podiker (farmacista): Tutti sospettano che il sudaticcio Onisco dallo sguardo losco venda veleni nel suo rudere di negozio disordinato e dall'odore acre. Il PG è uno dei pochi a saperlo per certo. Il PG comincia il gioco con veleni per un valore di 400 mo e Onisco continuerà a vendergli veleni finché il PG terrà la bocca chiusa.

Titus Scarnetti (nobiluomo risentito): Palazzo Scarnetti ha subito un brutto colpo di recente, e la rivelazione dei legami di Scarnetti con i criminali Sczarni ha molto danneggiato la sua reputazione. È desideroso di ricostruire la sua presenza in città, e il PG è uno di quelli da lui scelti come agenti. Selezionate una delle seguenti abilità: Furtività, Raggirare o Rapidità di Mano. Il lavoro svolto per Scarnetti concede al PG bonus di tratto +1 in tale abilità, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

Straniero

Il PG non è originario di Sandpoint; da poco è giunto in città venendo da chissà dove con la speranza di fare fortuna. Selezionare una delle seguenti ragioni per cui il PG è giunto a Sandpoint.

Esiliato: Per qualche motivo, il PG è stato costretto a lasciare la sua patria. Il caso o il destino l'ha condotto a Sandpoint, ed è qui che il suo denaro si è esaurito, lasciandolo bloccato in questa piccola città. Il personaggio è inoltre perseguito dai nemici dalla patria d'origine; ciò l'ha reso paranoico e pronto a reagire al pericolo. Ottiene bonus di tratto +2 alle prove di iniziativa.

Missionario: Il PG è giunto a Sandpoint per cercare di rafforzare la propria fede dopo aver ricevuto visioni che gli hanno detto la sua fede è necessaria nella Varisia; per quale ragione lo sia, però, non è proprio sicuro. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (religioni) che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Se il PG è in grado di lanciare incantesimi divini, selezionarne tre dalla sua lista degli incantesimi. Il PG risulta particolarmente abile nel lanciare questi incantesimi, facendo sì che funzionino a livello dell'incantatore +1 quando lanciati da lui, e la CD dei loro tiri salvezza (se presente) aumenta di +1.

Ricercatore: I segreti delle antiche civiltà perdute di Thassilon intrigano il PG, in particolare le tradizioni magiche della sua cultura prevalentemente mistica. Ha studiato intensamente la magia, e spera di aumentare le sue conoscenze con l'aggiunta delle tradizioni Thassiloniane. È giunto nella Varisia per perseguire tali studi, e ha scelto come base Sandpoint perché distante dalle grandi città, sperando di trovare meno concorrenza nello studiare i monumenti della regione. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (arcane), che viene aggiunta alle sue abilità di classe. Se il PG è in grado di lanciare incantesimi arcani, selezionarne tre dalla sua lista degli incantesimi. Il PG risulta particolarmente abile nel lanciare questi incantesimi, facendo sì che funzionino a livello dell'incantatore +1 quando lanciati da lui, e la CD dei loro tiri salvezza (se presente) aumenta di +1.

Francesco Palazzari (order #2831428)

GUIDA DEL GIOCATORE - INDICE ANALITICO

acrobata (ladro) 119
adattare personaggi esistenti 76
addestratore esperto (cavaliere) 33
alchimia (alchimista) 26–28
alchimia istantanea (alchimista) 31
alchimia rapida (alchimista) 31
alchimista 26–32
  lista degli incantesimi 32, 202
anatema (inquisitore) 60
anatema maggiore (inquisitore) 60
anelli 308–311
antipaladino (paladino) 139–143
  ex-antipaladini 143
  lista degli incantesimi 202–203
araldo condottiero 276–278
archivista (bardo) 84
arciere (guerriero) 110
arciere zen (monaco) 130
armature 191–192
  magiche 299–303
armi 188–191
  magiche 303–308
artefatti 333–337
artista di strada (bardo) 85–85
aspetto (convocatore) 40
aspetto superiore (convocatore) 41
attrezzi di classe e abilità 197–199
avvelenamento rapido (alchimista) 31
avvelenatore (ladro) 119
balestriere (guerriero) 110–111
barbaro selvaggio (barbaro) 82
barbaro 78–83
  poteri d'ira 78–81
bardo di corte (bardo) 85–86
bardo 84–90
  lista degli incantesimi 203–204
bastoni 311–314
bomba (alchimista) 28
bruto ubriaco (barbaro) 82
cambiaforma (ranger) 144–145
cantore dei mari (bardo) 865
carica del cavaliere (cavaliere) 33
carica possente (cavaliere) 34
carica suprema (cavaliere) 34
cavalcatura (cavaliere) 32
cavaliere splendente (paladino) 136
cavaliere 32–37
chierico 91–102
  lista degli incantesimi 204–205
classi di prestigio 274–295
classi razziali preferite 8
classi 24–157
combattente con due armi (guerriero) 111
combattente della sacra luce (paladino) 136
combattente selvaggio (guerriero) 111–112
combattente totemico (barbaro) 82
conoscenza dei mostri (inquisitore) 57
convocatore 38–48
  eidolon 41–48
  lista degli incantesimi 48, 205
costruttore di trappole (ladro) 119–120
custode della natura 279–281
denaro iniziale 26
detective (bardo) 86–88
difensore divino (paladino) 137
difensore indomito 281–284
distruttore (barbaro) 82
dominio (inquisitore) 57–58
doppio eidolon (convocatore) 41
druido acquatico (druido) 103
druido artico (druido) 103
druido dell'avvizzimento (druido) 103–104
druido delle caverne (druido) 104
druido del deserto (druido) 104–105
druido della giungla (druido) 106
druido delle montagne (druido) 106
druido delle paludi (druido) 106–107
druido delle pianure (druido) 107
druido urbano (druido) 107
druido 103–109
  lista degli incantesimi 206–207
duellante arcano (bardo) 88
eidolon (convocatore) 38–39
elfi 10–11
equipaggiamento 186–199
equipaggiamento d'avventura 193–195
equipaggiamento per animali 199
esploratore (ladro) 120
evoca mostri I (convocatore) 39
fantasma famelico (monaco) 131–132
fattucchiere 49–56
  famiglio 54
  incantesimi del patrono 54–56
  lista degli incantesimi 56, 207
fattura (fattucchiere) 50–51
fattura maggiore (fattucchiere) 52–53
fattura superiore (fattucchiere) 53–54
figlio degli elementali (barbaro) 82
flagello dei non morti (paladino) 137
fondere forme (convocatore) 41
furfante (ladro) 120
furia in sella (barbaro) 82–83
giudizio (inquisitore) 58–59
gnomi 12–13
grande scoperta (alchimista) 31–32
guerriero con arma a 2 mani (guerriero) 112
guerriero con lo scudo (guerriero) 112–113
guerriero con mano libera (guerriero) 113–114
guerriero mobile (guerriero) 114
guerriero 110–116
guida (ranger) 145–146
halfling 14–15
incantesimi 200–273
  incantesimi relatici ai punti eroe 344
indiv. allineamento (inquisitore) 59
infiltrato (ranger) 146–147
iniziativa astuta (inquisitore) 60
inquisitore 57–61
  ex-inquisitori 61
  lista degli incantesimi 61, 208
intrepido (ladro) 120
investigatore (ladro) 120–121
iracondo invulnerabile (barbaro) 83
irregolare di cavalleria (guerriero) 114–115
ladro 117–122
  doti da ladro 117–118
  doti avanzate da ladro 118–119
lanciare oggetti (alchimista) 28
lanciatore (barbaro) 83
legame vitale (convocatore) 39–40
lottatore brutale (barbaro) 83
maestro d'arma (guerriero) 115
maestro delle armi ad asta (guerriero) 115–116
maestro spia 284–286
maestro tattico (cavaliere) 34
maestro ubriaco (monaco) 131
mago 123–129
  scuole arcane elementali 123–125
  elementalista (incantesimi) 208–211
  lista degli incantesimi 212–214
maledizione dell'oracolo (oracolo) 63–64
manovre in combatimento 340–342
  riposizionare 340–341
  rubare 341
  sporco trucco 342
  trascinare 342
mastro chimico 286–289
merci e servizi 193
mescere pozioni (alchimista) 28
mezzelfi 16–17
mezzorchi 18–19
mistero (oracolo) 62–63
mistero della battaglia (oracolo) 64–66
mistero dei cieli (oracolo) 66–67
mistero della fiamma (oracolo) 67–68
mistero della natura (oracolo) 68–69
mistero delle onde (oracolo) 69–70
mistero delle ossa (oracolo) 70–71
mistero della pietra (oracolo) 71–72
mistero del sapere (oracolo) 72–73
mistero del vento (oracolo) 73–74
mistero della vita (oracolo) 74–75
mistico del ki (monaco) 131
monaco 130–135
  del loto 132
  della mano guaritrice 132–133
  della mano vuota 134
  della montagna sacra 134
  dei quattro venti 134–135
mutageno (alchimista) 28
mutageno persistente (alchimista) 31
nani 20–21
nuove regole 338–353
oggetti da intrattenimento 199
oggetti e sostanze speciali 195–197
oggetti magici 296–337
  anelli 308–311
  armature 299–303
  armi 303–308
  artefatti 333–337
  bastoni 311–314
  oggetti maledetti 329–333
  oggetti meravigliosi 317–329
  oggetti relativi ai punti eroe 344–345
  verghe 314–317
oggetti maledetti 329–333
oggetti meravigliosi 317–329
oracolo 62–75
  lista degli incantesimi 204–205
ordine (cavaliere) 33
ordine della cockatrice (cavaliere) 34–35
ordine del drago (cavaliere) 35–36

Francesco Palazzari (order #2831428)

GUIDA DEL GIOCATORE - INDICE ANALITICO

ordine del leone (cavaliere) 36
ordine dello scudo (cavaliere) 36–37
ordine della spada (cavaliere) 37
ordine della stella (cavaliere) 37
ospedaliere (paladino) 138
paladino 136–143
  lista degli incantesimi 211–212
per la vita (convocatore) 40–41
prestante (inquisitore) 60
prestigiatore (bardo) 88–89
privilegi di classe alternativi 76
profeta furioso 289–291
punti eroe 342–345
ranger spirituale (ranger) 147
ranger urbano (ranger) 147–148
ranger 144–150
  lista degli incantesimi 212
razze 6–23
  regole opzionali razziali 8
resistenza al veleno (alchimista) 28
ribelle (ladro) 121
richiamo del creatore (convocatore) 40
riposizionare 340–341
rivela bugie (inquisitore) 60
rivelazione (oracolo) 64
rivelazione finale (oracolo) 64
rubare 341
sabotatore (ladro) 121–122
scaldo selvaggio (bardo) 89
schermagliatore (ranger) 148–149
sciamano dell'aquila (druido) 107–108
sciamano del leone (druido) 108
sciamano del lupo (druido) 108–109
sciamano dell'orso (druido) 109
sciamano del serpente (druido) 109
scoperta (alchimista) 28–31
scudo alleato (convocatore) 40
scudo alleato superiore (convocatore) 40
scuola dell'acqua (mago) 123
scuola dell'aria (mago) 123–124
scuola del fuoco (mago) 124
scuola della terra (mago) 124–125
scuole arcane focalizzate (mago) 125–129
secondo giudizio (inquisitore) 60
seguace dell'arma (monaco) 135
seguire tracce (inquisitore) 60
sensi del legame (convocatore) 40
servitore sacro (paladino) 138
sfida (cavaliere) 33
sfida impegnativa (cavaliere) 34
sfruttare debolezze (inquisitore) 60
sguardo austero (inquisitore) 59
signore delle bestie (ranger) 149 – 150
signore dei cavalli (ranger) 150
soldato della falange (guerriero) 116
sottodomini (chierico) 91–102
spia (ladro) 122
sporco trucco 342
stendardo (cavaliere) 34
stendardo superiore (cavaliere) 34
stirpe acquatica (stregone) 151
stirpe boreale (stregone) 151–152
stirpe ombra (stregone) 152
stirpe protean (stregone) 153–154
stirpe serpentiforme (stregone) 154
stirpe sognatrice (stregone) 154–155
stirpe sotterranea (stregone) 155–156
stirpe stellare (stregone) 156
stirpe tempestosa (stregone) 156–157
stirpe verdeggiante (stregone) 157
stregone 151–157
  lista degli incantesimi 212–214
superstizioso (barbaro) 83
tagliaborse (ladro) 122
talenti 158–185
  talenti di combattimento 160
  talenti di metamagia 160
  talenti di squadra 160
  talenti relativi ai punti eroi 343–344
talento bonus (cavaliere) 34
talento di squadra (inquisitore) 60
tattiche solitarie (inquisitore) 60
tattico (cavaliere) 33
tattico superiore (cavaliere) 34
terzo giudizio (inquisitore) 60
tiratore scelto (ladro) 122
trascinare 342
trasposizione (convocatore) 40
tratti razziali 8
tratti 346–353
uccisore (inquisitore) 60
umani 22–23
uomo dei sogni (bardo) 89–90
uso dei veleni (alchimista) 31
vendicatore divino 291–293
verghe 314–317
vero giudizio (inquisitore) 60
vestiario 199
viandante dell'orizzonte 293–295

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Francesco Palazzari (order #2831428)

PORTATE IL GIOCO AL LIVELLO SUCCESSIVO!



Viaggiate nelle profondità inesplorate del gioco di ruolo con *Pathfinder GdR Guida del Giocatore*! Potenziate i vostri personaggi con nuove regole per tutte le 11 classi base e le sette razze di Pathfinder Gioco di Ruolo o createne uno nuovo con una delle sei nuove classi. Che vogliate creare il vostro personaggio come un enigmatico convocatore, fare danni con un sinistro alchimista o insegnare ad un ladro un nuovo trucco, questo manuale vi presenta tutto quello di cui avete bisogno per rendere il vostro eroe ancora più eroico.

Pathfinder GdR Guida del Giocatore è un compagno indispensabile di *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*. Costruito su un sistema testato in 10 anni e sviluppato da un team delle menti creative più autorevoli del settore e da oltre 50.000 giocatori, Pathfinder vi darà in assoluto la miglior esperienza di gioco di ruolo possibile e porterà il gioco stesso ad una nuova era.

La Guida del Giocatore di Pathfinder GdR contiene:

- Sei nuove classi base: l'inquisitore cacciatore di mostri, l'esplosivo alchimista, il nobile cavaliere, l'oracolo funestato dalle profezie, il convocatore creatore di mostri ed il fattucchiere con le sue malie
- Più di cento nuovi ed innovativi talenti e capacità di combattimento per tutte le classi, inclusi Assalto Sanguinario, Incantesimi Ectoplasmatici e Muro di Scudi
- Capacità varianti per le classi base, sottosistemi di regole ed archetipi tematici per le 11 classi base, come l'antipaladino, il mago elementalista ed il monaco dei quattro venti
- Centinaia di nuovi incantesimi ed oggetti magici, da *vendetta fantasma* al *Castello sulle Nuvole del Signore delle Tempeste*
- Nuovo equipaggiamento, come l'astrolabio, ghiaccio liquido e dadi truccati
- Nuove classi di prestigio, come il Mastro Chimico e l'Araldo Condottiero
- E TANTO ALTRO ANCORA!

paizo

wyrd edizioni

PATHFINDER GIOCO DI RUOLO

3.5 • OGL COMPATIBLE

e-wyrd.com/pathfinder

WRD 0022 - web - €12,99

9 788895 322315

Francesco Palazzari (order #2831428)