



CALDERONE OMNICOOMPRESIVO DI TASHA

DUNGEONS & DRAGONS

Un magico miscuglio di nuove regole opzionali
per il più grande gioco di ruolo di sempre

CALDERONE OMNICOOMPRESIVO DI TASHA



RICONOSCIMENTI

Direzione creativa: Jeremy Crawford

Direzione artistica: Kate Irwin

Design: Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague

Design aggiuntivo: Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winninger

Sviluppo regole: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Editing: Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Responsabile design grafico: Trish Yochum

Design grafico: Trystan Falcone, Emi Tanji

Illustrazioni copertina: Magali Villeneuve

Illustrazioni interne: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Bozzetti: Shawn Wood

Progettista: Cynda Callaway

Tecnico immagini: Kevin Yee

Specialista pre stampa: Jefferson Dunlap

STUDIO D&D

Produttore esecutivo: Ray Winninger

Design principale: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Gestione design: Steve Scott

Dipartimento design: F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor

Direttore artistico senior: Richard Whitters

Dipartimento arte: Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood

Produttore senior: Dan Tovar

Produzione: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis

Direzione gestione prodotto: Liz Schuh

Gestione licenze: Hilary Ross

Gestione prodotto: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

Gestione marchio: Shelly Mazzanoble

Pubblicità: Greg Tito

Gestione community: Brandy Camel

Questo libro contiene alcuni contenuti apparsi originariamente in *Guildmasters' Guide to Ravnica*, *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*, *Mythic Odysseys of Theros* e *Eberron: Rinascita dopo l'Ultima Guerra*.



IN COPERTINA

In questa scena ritratta da Magali Villeneuve, la maga Tasha, con in mano il suo fidato tomo, lancia un incantesimo sul miscuglio che ribolle nel suo calderone.

610C7878103001 IT

ISBN: 978-0-7869-6778-0

Prima stampa in inglese: Novembre 2020

Prima stampa: Ottobre 2021



9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, il simbolo & con il drago, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, e tutti gli altri titoli Wizards of the Coast e i rispettivi loghi sono marchi di Wizards of the Coast negli Stati Uniti e in altri paesi. I nomi e le sembianze distintive dei personaggi sono di proprietà di Wizards of the Coast. Gli elementi descritti in questa dichiarazione sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America e nel resto del mondo dai trattati internazionali sulla proprietà intellettuale. Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato degli elementi qui contenuti o delle illustrazioni qui contenute può avvenire solo dietro esplicita autorizzazione scritta di Wizards of the Coast.

Stampato in Cina/Printed in China. ©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Rappresentato da: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

INDICE

Come Usare Questo Libro	4
Cap. 1: Opzioni Relative ai Personaggi ...	7
Personalizzare le Proprie Origini.....	7
Cambiare un'Abilità.....	8
Cambiare la Sottoclasse.....	8
Artefice.....	9
Privilegi di Classe.....	11
Alchimista.....	14
Armaiolo.....	15
Artigliere.....	17
Fabbro da Battaglia.....	19
Infusioni da Artefice.....	20
Barbaro.....	24
Privilegi di Classe Opzionali.....	24
Cammino della Bestia.....	24
Cammino della Magia Selvaggia.....	25
Bardo.....	27
Privilegi di Classe Opzionali.....	27
Collegio dell'Eloquenza.....	28
Collegio della Creazione.....	29
Chierico.....	30
Privilegi di Classe Opzionali.....	30
Dominio del Crepuscolo.....	31
Dominio dell'Ordine.....	33
Dominio della Pace.....	34
Druido.....	35
Privilegi di Classe Opzionali.....	35
Circolo della Fiamma.....	36
Circolo delle Spore.....	38
Circolo delle Stelle.....	39
Guerriero.....	41
Privilegi di Classe Opzionali.....	41
Opzioni di Manovra.....	42
Cavaliere Runico.....	43
Guerriero Psionico.....	45
Guide per il Maestro di Battaglia.....	46
Ladro.....	48
Privilegio di Classe Opzionale.....	48
Fantasma.....	49
Lama Spirituale.....	50
Mago.....	52
Privilegi di Classe Opzionali.....	52
Canto della Lama.....	52
Ordine degli Scribi.....	53
Monaco.....	55
Privilegi di Classe Opzionali.....	55
Via del Sé Astrale.....	56
Via della Misericordia.....	58
Paladino.....	59
Privilegi di Classe Opzionali.....	59
Giuramento delle Sentinelle.....	60
Giuramento di Gloria.....	62
Ranger.....	63
Privilegi di Classe Opzionali.....	63
Custode degli Sciami.....	65
Viandante Fatato.....	66
Compagni del Signore delle Bestie.....	68
Stregone.....	69
Privilegi di Classe Opzionali.....	69
Anima Meccanica.....	70
Mente Aberrante.....	72

Warlock.....	74
Privilegi di Classe Opzionali.....	74
Opzioni di Suppliche Occulte.....	74
Il Genio.....	76
L'Insondabile.....	78
Talenti.....	79
Cap. 2: Patroni del gruppo	83
Come funzionano i patroni.....	83
Accademia.....	84
Aristocratico.....	86
Essere Antico.....	88
Forza Militare.....	90
Gilda.....	93
Ordine Religioso.....	96
Organizzazione Criminale.....	98
Sovrano.....	100
Essere il Proprio Patrono.....	103
Cap. 3: Selezione Magica	105
Incantesimi.....	105
Abito Ultraterreno di Tasha.....	106
Evoca Aberrazione.....	106
Evoca Bestia d'Ombra.....	107
Evoca Celestiale.....	108
Evoca Costrutto.....	109
Evoca Elementale.....	109
Evoca Folletto.....	110
Evoca Immondo.....	110
Evoca Non Morto.....	111
Evocare Bestia.....	112
Fortezza della Mente.....	112
Lama del Disastro.....	112
Lama Roboante.....	113
Lama Verdefiamma.....	113
Lenza Elettrizzante.....	114
Miscela Caustica di Tasha.....	114
Scheggia della Mente.....	114
Scudiscio Mentale di Tasha.....	115
Sogno del Velo Celeste.....	115
Sudario Spirituale.....	116
Turbine di Spade.....	116
Incantesimi Personalizzati.....	116
Oggetti Magici.....	117
Amuleto dei Devoti.....	119
Archivio di Astromanzia.....	119
Arto Protesico.....	119
Atlante degli Orizzonti Sconfinati.....	119
Batacchio di Legno.....	120
Calderone della Rinascita.....	120
Codice Planare.....	120
Compendio Alchemico.....	121
Concertina della Baldoria.....	121
Cristallo della Cronistoria.....	121
Demonomicon di Iggywily.....	121
Denti di Dahlver-Nar.....	122
Emblema Guardiano.....	123
Falcetto Lunare.....	123
Fiala della Pozza di Sangue.....	123
Frammento Astrale.....	124
Frammento del Reame Remoto.....	124
Frammento della Coltre Oscura.....	124
Frammento della Selva Fatata.....	124

Frammento di Essenza Elementale.....	124
Frammento di Essenza Esterna.....	125
Grimorio Arcano.....	125
Incensiere del Devoto.....	125
Lira della Costruzione.....	126
Manoscritto Ingannevole.....	126
Manto della Natura.....	126
Mortaio e Pestello di Baba Yaga.....	126
Servitore Possente di Leuk-o.....	127
Sillabario delle Emozioni.....	129
Strumento per Tutti gli Usi.....	129
Tamburo Ritmico.....	129
Tarocchi delle Anime di Luba.....	129
Tatuaggio del Flusso Vitale.....	131
Tatuaggio del Miniaturista.....	131
Tatuaggio del Passo Fantasma.....	131
Tatuaggio dell'Artiglio Occulto.....	131
Tatuaggio dell'Assorbimento.....	132
Tatuaggio dell'Incantesimo.....	132
Tatuaggio della Barriera.....	132
Tatuaggio della Coltre Oscura.....	132
Tatuaggio della Furia Sanguinosa.....	133
Tatuaggio della Mascherata.....	133
Tatuaggio della Stretta Avvolgente.....	133
Tomo di Spiriti e Carne.....	133
Trattato Fulminante.....	134
Versi Protettivi.....	134
Vincastro di Rao.....	134
Cap. 4: Strumenti per il Dungeon Master	139
Sessione Zero.....	139
Seguaci.....	142
Esperto.....	142
Guerriero.....	144
Incantatore.....	146
Parlamentare con i Mostri.....	148
Regioni Soprannaturali.....	150
Fulgore Benedetto.....	150
Infestazione.....	152
Luoghi Infestati.....	154
Magia Sfibrata.....	156
Reame Remoto.....	158
Risonanza Psicica.....	160
Zona Specchio.....	162
Fenomeni Magici.....	164
Colonie di Mimic.....	164
Echi Emotivi.....	165
Frutti Primordiali.....	165
Funghi Magici.....	167
Sorgenti Incantate.....	167
Strade Ultraterrene.....	169
Tempeste Occulte.....	169
Pericoli Naturali.....	170
Cadere in Acqua.....	170
Cadere su una Creatura.....	170
Incantesimi Equivalenti ai Pericoli Naturali.....	170
Valanghe.....	171
Rompicapi.....	172
Allegati dei Rompicapi.....	189

COME USARE QUESTO LIBRO

Il *Calderone Omnicomprensivo di Tasha* offre una serie di nuove opzioni per DUNGEONS & DRAGONS, accompagnate dalle note di Tasha in persona, creatrice dell'incantesimo *risata incontenibile di Tasha* e una delle figure più rinomate di tutto il multiverso di D&D. Allevata da Baba Yaga, la madre delle streghe in persona, Tasha ha viaggiato in lungo e in largo per il mondo di Greyhawk diventando amica e talvolta nemica di altri famosi avventurieri, come Mordenkainen. Ha in seguito regnato come Strega Regina e cambiato infine il suo nome in Iggwilv, divenendo una figura leggendaria di cui si parla sottovoce, con paura e ammirazione.

Pensato tanto per i giocatori quanto per i Dungeon Master, questo libro offre opzioni per espandere personaggi e campagne in qualsiasi mondo di D&D, non importa se le tue avventure si svolgono a Greyhawk, in un'altra ambientazione ufficiale o in un mondo di tua creazione.

CONTENUTI DEL LIBRO

Il **capitolo 1** trabocca di nuovi privilegi e sottoclassi per le classi del *Player's Handbook* e introduce la classe dell'artefice, maestro di invenzioni magiche. Nel capitolo sono anche inclusi vari talenti, per chi desidera usarli.

Il **capitolo 2** illustra diversi patroni che possono diventare la forza scatenante dietro le avventure del gruppo.

Il **capitolo 3** risplende di nuove opzioni magiche, tra cui incantesimi, artefatti, libri degli incantesimi magici e tatuaggi infusi di magia, disponibili sia per i personaggi giocanti che per i mostri.

Il **capitolo 4** presenta varie regole che il DM può incorporare nella campagna, comprese regole sui seguaci che salgono di livello con i personaggi giocanti e sugli ambienti sovranaturali. Il capitolo termina con una collezione di enigmi pronti a essere usati in qualsiasi avventura dove il DM voglia far usare maggiormente il cervello ai propri giocatori.

TUTTO È OPZIONALE

Tutti i contenuti di questo libro sono opzionali: ciascun gruppo, sotto la guida del DM, può decidere quali opzioni vuole includere in una campagna, scegliendole tutte, alcune, o anche nessuna. Invitiamo a usare quelle più adatte alla storia della campagna e allo stile di gioco del gruppo.

A prescindere da quali opzioni si scelga di usare, questo libro si basa sulle regole di *Player's Handbook*, *Monster Manual* e *Dungeon Master's Guide* e può essere usato assieme alle opzioni incluse nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar* e in altri libri di D&D.

UNEARTHED ARCANA

Molti dei materiali di questo libro sono apparsi per la prima volta in *Unearthed Arcana*, una serie di articoli online pubblicati per esplorare regole che potrebbero diventare ufficialmente parte del gioco. Alcune delle proposte di *Unearthed Arcana* non sono state accolte con entusiasmo dai giocatori e sono state scartate, ma i materiali che hanno ispirato le opzioni incluse nei seguenti capitoli hanno avuto ricezione positiva e, prima di apparire qui nella loro forma ufficiale, sono stati perfezionati grazie al prezioso feedback di migliaia di fan di D&D.

DIECI REGOLE DA RICORDARE

1. IL DM GIUDICA LE REGOLE

Le regole di D&D coprono molti degli scenari che possono verificarsi, ma in un gioco dalle possibilità infinite non può esistere una regola per ogni occasione. Quando si incontra qualcosa di non previsto dalle regole o se ci sono dubbi su come interpretare una regola, è il DM a decidere come procedere, cercando di scegliere la soluzione più soddisfacente per l'intero gruppo.

2. LE ECCEZIONI SOSTITUISCONO LE REGOLE GENERALI

Ogni parte del gioco è governata da regole generali: le regole di combattimento, per esempio, dicono che le armi da mischia usano la Forza e le armi a distanza la Destrezza. Questa è una regola generale, che è valida finché qualcosa nel gioco non asserisce esplicitamente il contrario.

Il gioco contiene anche elementi, come privilegi di classe, incantesimi, oggetti magici, abilità dei mostri e altro ancora, che talvolta contraddicono delle regole generali. Quando una regola generale e un'eccezione si contraddicono, è l'eccezione a vincere: per esempio, se un privilegio dice che una creatura può attaccare con un'arma da mischia usando il proprio Carisma, potrà farlo anche se ciò contraddice la regola generale.

3. VANTAGGIO E SVANTAGGIO

Anche quando vi sono più fattori che conferiscono vantaggio o svantaggio a un tiro, si può averne soltanto uno; avere sia vantaggio che svantaggio sullo stesso tiro farà sì che questi si annullino a vicenda.

4. TEMPO DI REAZIONE

Alcuni elementi di gioco permettono di effettuare un'azione speciale, detta reazione, in risposta a un evento. Un attacco di opportunità o il lancio dell'incantesimo *scudo* sono due tipiche reazioni. Se non si è certi di quando una reazione avvenga rispetto a ciò che l'ha causata, la regola è questa: la reazione si verifica subito dopo la causa, a meno che la descrizione della reazione non dica diversamente. Una volta che un personaggio effettua una reazione, non può effettuarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo.

Mio adorato, dolce, fortunato lettore, mi conosci. Conosci le mie imprese. Hai pronunciato i miei nomi: Natasha l'oscura, Hura di Ket, figlia di Baba Yaga, strega eccezionale o, se volevi tenere un basso profilo, semplicemente Tasha.

Da sempre, più a lungo di quanto possa confessare, sono andata in cerca di misteri e meraviglie ardui da descrivere (o meglio, ardui da descrivere per chi non è cresciuto in una capanna danzante immortale, come me). In questo tomo troverai un assaggio delle stranezze che ho documentato durante i miei viaggi, incluse le imprese con la famigerata Compagnia dei Sette, i miei studi con l'Arcimago Pazzo, Zagig Yargerne, e le missive scambiate con rinomati (e bigotti) luminari dei piani come Mordenkainen. Malauguratamente, su richiesta di Mordenkainen, un concilio di esperti della Gilda dei maghi di Greyhawk (che mi assicurano essere un eccellente polo didattico e non solo un'elaborata truffa per spillare denaro a stupidi nobilotti) ha ottenuto diritti editoriali su quest'opera. Come risultato, alcune delle mie scoperte "meno tradizionali" sono state irregimentate da varie regole, a loro detta per "garantire la corretta sopravvivenza delle arti mistiche, nonché in generale di tutta la vita nel multiverso".

Ma è stato vano. Combinando argomenti irrefutabili e vari incantesimi, ho convinto la direzione editoriale a fornirmi questa copia anticipata dell'opera, nella quale, durante la revisione, ho inserito varie utili note a margine.

Grazie all'aiuto delle mie riflessioni, indicazioni, minacce e critiche, mi aspetto che le menti più sveglie abbiano tutto il necessario per espandere la propria conoscenza delle infinite possibilità del multiverso. E se anche non fosse così, spero almeno possano imparare qualcosa che i miei colleghi arcimaghi avrebbero ardentemente desiderato tenere nascosto.

Sto per aprire il sipario sulla realtà solo per te. Fatti coraggio e spalanca gli occhi.

TASHA

5. BONUS DI COMPETENZA

Se il bonus di competenza di una creatura si applica a un tiro, il bonus sarà aggiunto al tiro solo una volta, anche se ci sono più elementi in gioco che fanno applicare il bonus. Inoltre, se più di un elemento dice che il bonus va raddoppiato o dimezzato, questo verrà raddoppiato o dimezzato solo una volta prima di essere applicato. Che sia moltiplicato, diviso o lasciato al suo valore normale, il bonus si può usare solo una volta per tiro.



6. INCANTESIMI COME AZIONI BONUS

Se un personaggio vuole lanciare un incantesimo con tempo di lancio di 1 azione bonus, non potrà lanciare altri incantesimi prima o dopo nello stesso turno, ad eccezione di trucchetti con tempo di lancio di 1 azione.

7. CONCENTRAZIONE

Non appena un personaggio inizia a lanciare un incantesimo o a usare un'abilità speciale che richiede concentrazione, la sua concentrazione su un altro effetto termina immediatamente.

8. PUNTI FERITA TEMPORANEI

I punti ferita temporanei non sono cumulativi: se una creatura possiede punti ferita temporanei e ne riceve altri non dovrà sommarli, a meno che un elemento di gioco non dica che può farlo, e dovrà invece decidere quali punti ferita temporanei tenere.

9. ARROTONDARE PER DIFETTO

Ogni volta che è necessario dividere o moltiplicare un numero nel gioco, si deve arrotondare per difetto se il risultato è una frazione, anche nel caso in cui la frazione raggiunga o superi la metà.

10. DIVERTITI

Non serve conoscere tutte le regole per godersi D&D. Ogni gruppo ha un suo stile distinto e un suo modo di narrare le storie e usare le regole. La cosa più importante è fare ciò che piace di più al gruppo e l'unico obiettivo è divertirsi!



LA MAGA TASHA STUDIA LE ARTI
MAGICHE NEI PRESSI DELLA
CAPANNA DELLA SUA MADRE
ADOTTIVA, BABA YAGA.

CAPITOLO 1

OPZIONI RELATIVE AI PERSONAGGI

DURANTE LA CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO DI D&D, il *Player's Handbook* mette a disposizione una serie di opzioni per dare vita al tipo di avventuriero che si preferisce. Questo capitolo aggiunge ulteriori opzioni per creare un personaggio ancora più sfaccettato. Mescolando queste opzioni con quelle disponibili nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*, le possibilità per i personaggi diventano enormi.

Ecco le opzioni presenti in questo capitolo:

- Un modo per personalizzare l'origine del personaggio modificandone alcuni tratti razziali.
- Guida per cambiare la sottoclasse.
- La classe artefice, un genio delle invenzioni magiche.
- Privilegi di classe e sottoclassi per ogni classe presente nel *Player's Handbook*.
- Talenti per chiunque usi questa regola opzionale.

PERSONALIZZARE LE PROPRIE ORIGINI

Al 1° livello, è possibile scegliere vari aspetti del personaggio, inclusi punteggi di caratteristica, razza, classe e background. Tutti questi elementi servono per delineare le origini del personaggio e danno la possibilità di creare molti tipi di personaggi diversi. Nonostante questa versatilità, le razze tipiche dei personaggi di D&D prevedono poca o nessuna scelta, una mancanza che può rendere difficile la realizzazione di personaggi particolari. Le seguenti sottosezioni affrontano questa mancanza aggiungendo possibilità di scelta per quanto riguarda la razza del personaggio, permettendo di personalizzare i punteggi di caratteristica, i linguaggi e determinate abilità per adattare al meglio all'origine che si ha in mente per il proprio personaggio. La razza del personaggio nel gioco rappresenta la specie fantasy a cui appartiene, combinata con alcuni presupposti culturali. Le seguenti opzioni esulano da questi presupposti e permettono di dare vita a personaggi davvero unici.

INCREMENTI DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Qualunque sia la razza di D&D scelta per il personaggio, si ottiene un tratto chiamato Incremento del punteggio di caratteristica. Questo aumento riflette un archetipo di eccellenza raggiunto dagli avventurieri di questo tipo nella storia di D&D. Per esempio, se si sceglie un nano, la sua Costituzione aumenta di 2, perché gli eroi nani in D&D sono spesso eccezionalmente resistenti. Questo incremento non si applica a tutti i nani, ma solo agli avventurieri nani, ed esiste per rafforzare un archetipo. Questo rafforzamento è utile solo ed esclusivamente se si vuole che il personaggio sia conforme all'archetipo.

Se si desidera che il personaggio segua il proprio percorso, si può ignorare il tratto Incremento dei punteggi di caratteristica e scegliere gli incrementi specifici più adatti al personaggio. Basterà prendere un qualsiasi incremento dei punteggi di caratteristica che si può ottenere con la razza o sottorazza del personaggio e applicarlo a un punteggio di caratteristica a scelta. Se si ottengono più incrementi, non è possibile applicarli allo stesso punteggio di caratteristica e non si può aumentare un punteggio oltre 20.

Per esempio, se il tratto Incremento dei punteggi di caratteristica della razza o sottorazza del personaggio aumenta la sua Costituzione di 2 e la sua Saggezza di 1, potrebbe invece aumentare la sua Intelligenza di 2 e il suo Carisma di 1.

LINGUAGGI

La razza del personaggio include dei linguaggi che si presume l'avventuriero conosca, di solito il Comune e il linguaggio dei suoi antenati. Per esempio, si presume che un avventuriero halfling conosca il Comune e l'Halfling. Tuttavia, gli avventurieri di D&D sono straordinari e il personaggio potrebbe essere cresciuto parlando lingue diverse da quelle previste dal suo tratto Linguaggi.

Per personalizzare i linguaggi che conosce, può sostituire ogni linguaggio del suo tratto Linguaggi con altri dal seguente elenco: Abissale, Celestiale, Comune, Draconico, Elfico, Gergo delle Profondità, Gigante, Gnomo, Goblin, Halfling, Infernale, Nanico, Orchesco, Primordiale, Silvano o Sottocomune.

Il DM può aggiungere o rimuovere linguaggi da tale elenco, a seconda di quali siano più appropriati per la campagna.

COMPETENZE

Alcune razze e sottorazze conferiscono delle competenze. Queste competenze sono generalmente culturali e il personaggio potrebbe non avere alcun legame con la cultura in questione o potrebbe aver perseguito una formazione diversa. Ciascuna di queste competenze può essere sostituita con una diversa a scelta, seguendo le restrizioni indicate nella tabella "Scambi di competenza".

SCAMBI DI COMPETENZA

Competenza	Competenza sostitutiva
Abilità	Abilità
Armatura	Strumento o arma semplice/da guerra
Arma semplice	Strumento o arma semplice
Arma da guerra	Strumento o arma semplice/da guerra
Strumento	Strumento o arma semplice

ORIGINI PERSONALIZZATE

Invece di scegliere una delle razze del gioco per la creazione del personaggio di 1° livello, è possibile usare i seguenti tratti per definire il retaggio del personaggio e avere controllo totale sugli effetti delle sue origini.

Tipo di Creatura. Il personaggio è una creatura umanoide. Il suo aspetto e la sua eventuale somiglianza con i suoi consanguinei sono decisi liberamente.

Taglia. Il personaggio può essere di taglia Piccola o Media.

Velocità. La velocità base sul terreno del personaggio è di 9 metri.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di una caratteristica a scelta aumenta di 2.

Talenti. Il personaggio ottiene un talento a scelta di cui soddisfa i prerequisiti.

Tratto Variabile. Il personaggio ottiene una di queste opzioni a sua scelta: (a) scurovisione fino a 18 metri o (b) competenza in un'abilità a scelta.

Linguaggi. Il personaggio sa parlare, leggere e scrivere in Comune e in un'altra lingua che, in accordo con il DM, è appropriata al personaggio.

Per esempio, gli avventurieri elfi alti hanno competenza con le spade lunghe, che sono armi da guerra. Consultando la tabella "Scambi di competenza", si nota che gli elfi alti possono scambiare quella competenza con una diversa in un'altra arma o in uno strumento. L'elfo potrebbe essere un musicista, che sceglie la competenza in uno strumento musicale, ovvero un tipo di strumento, invece che nelle spade lunghe. Analogamente, gli elfi inizialmente hanno competenza nell'abilità Percezione. L'elfo potrebbe non avere i sensi acuti tipici dei suoi simili e potrebbe invece acquisire competenza in un'abilità diversa, come Intrattenere.

Nel capitolo "Equipaggiamento" del *Player's Handbook* sono indicati le armi e gli strumenti adatti per questi scambi e il DM potrebbe consentire opzioni aggiuntive.

PERSONALITÀ

La descrizione di una razza potrebbe suggerire diversi elementi sul comportamento e la personalità degli avventurieri archetipici di un determinato popolo. Ovviamente, è possibile ignorare questi suggerimenti, che si tratti di allineamento, stati d'animo, interessi o qualsiasi altro tratto caratteriale. La personalità e il comportamento del personaggio sono unicamente frutto delle proprie decisioni.

CAMBIARE UN'ABILITÀ

Può capitare di scegliere una competenza in un'abilità che alla fine non si rivela particolarmente utile nella campagna o che non è più affine alla storia del personaggio. In questi casi, è necessario parlare con il DM per sostituire quella competenza in una determinata abilità con un'altra disponibile per la classe del personaggio al 1° livello. Il momento giusto per apportare tali modifiche è quando si raggiunge un livello in cui si ottiene il privilegio Incremento dei punteggi di caratteristica, che indica che il personaggio ha trascorso uno o due livelli studiando la nuova abilità, tralasciando quella vecchia.

CAMBIARE LA SOTTOCLASSE

Ogni classe di personaggi prevede la scelta di una sottoclasse al 1°, 2° o 3° livello. Una sottoclasse rappresenta un'area di specializzazione e offre diversi privilegi di classe man mano che si sale di livello. Con il consenso del DM, il personaggio può cambiare la sottoclasse quando normalmente guadagnerebbe un nuovo privilegio di sottoclasse. Se decide di apportare questa modifica, sceglierà un'altra sottoclasse che appartiene alla sua classe e sostituirà tutti i vecchi privilegi con quelli della nuova sottoclasse per il nuovo livello attuale e quelli precedenti.

TEMPO DI ADDESTRAMENTO

Per cambiare la sottoclasse, il DM potrebbe chiedere al personaggio di dedicare del tempo alla transizione, in modo da studiare approfonditamente la nuova specializzazione. La transizione richiede un numero di giorni pari al doppio del nuovo livello di classe ottenuto; un livello più alto significa dover imparare più cose.

Il DM potrebbe anche richiedere una spesa in denaro per pagare l'addestramento, i reagenti magici o altri beni necessari per la transizione. Il costo è in genere di 100 mo moltiplicato per il nuovo livello raggiunto. Questo costo potrebbe essere accompagnato anche da una missione. Per esempio, a uno stregone che vuole adottare la Discendenza Draconica potrebbe essere richiesto di ottenere sangue, una benedizione o entrambi da un antico drago.

Se il personaggio torna in una sottoclasse avuta in precedenza, non dovrà pagare il costo in oro e il tempo necessario per la transizione sarà dimezzato.

CAMBIO IMPROVVISO

A volte un personaggio cambia drasticamente le proprie convinzioni e abilità. Quando un personaggio vive un episodio rivelatore che aumenta la sua consapevolezza di sé o affronta un'entità o un luogo di potere, bellezza o terrore travolgenti, il DM potrebbe consentire un immediato cambiamento di sottoclasse. Ecco alcuni esempi:

- Un paladino del Giuramento di Devozione non è riuscito a impedire che un'orda demoniaca devastasse la sua patria. Dopo aver trascorso una notte in dolorosa preghiera, la mattina dopo si risveglia con i privilegi del Giuramento di Vendetta, pronto per dare la caccia all'orda.
- Un mago si assopisce sotto una quercia le cui radici raggiungono la Selva Fatata. Nei suoi sogni, si susseguono visioni di molteplici futuri possibili. Quando si risveglia, i suoi privilegi di sottoclasse sono stati sostituiti da quelli della Scuola di Divinazione.
- Un chierico del Dominio della Guerra combatte da anni contro i nemici del suo tempio. Ma un bel giorno, si ritrova in una radura illuminata a tratti dai raggi del sole, dove una volta il suo dio versò una lacrima di misericordia per le sofferenze del mondo. Dopo aver bevuto dal ruscello della radura, l'animo del chierico trabocca di compassione per tutti gli esseri viventi. Ora possiede i poteri del Dominio della Vita ed è pronto a curare invece che a combattere.



ARTEFICE

Straordinari inventori, gli artefici usano l'ingegno e la magia per svelare le capacità straordinarie degli oggetti. Vedono la magia come un sistema complesso in attesa di essere decodificato e poi incanalato nei loro incantesimi e nelle loro invenzioni. Le prossime sezioni illustrano tutto ciò che serve per interpretare uno di questi inventori.

Gli artefici usano diversi strumenti per incanalare il loro potere arcano. Per lanciare un incantesimo, un artefice può usare le scorte da alchimista per creare un potente elisir, le scorte da calligrafo per iscrivere un sigillo di potere o gli strumenti da inventore per creare un incanto temporaneo. La magia degli artefici è legata ai loro strumenti e ai loro talenti. Pochi altri personaggi sono capaci di produrre gli strumenti giusti per portare a termine un lavoro come sanno fare gli artefici.

ARTEFICI IN MOLTI MONDI

In tutto il multiverso di D&D, gli artefici creano invenzioni e oggetti magici di pace e di guerra. Molte vite sono state illuminate o salvate grazie al lavoro di artefici gentili, ma tante esistenze sono state spezzate a causa della distruzione di massa scatenata dalle creazioni di alcuni loro.

Nei Forgotten Realms, l'isola di Lantan ospita molti artefici, mentre nel mondo di Dragonlance, gli gnomi inventori sono spesso membri di questa classe. Le strane tecnologie sui Picchi della Barriera del mondo di Greyhawk hanno ispirato alcuni a intraprendere il cammino per diventare artefici, e a Mystara, varie nazioni impiegano gli artefici per mantenere dirigibili e altri meravigliosi dispositivi.

Gli artefici della Città di Sigillia condividono scoperte da tutto il multiverso e da lì la gnoma artefice Vi gestisce un'attività che abbraccia l'intero cosmo e che assume avventurieri per risolvere problemi che gli altri ritengono impossibili. Nel mondo natale di Vi, Eberron, la magia viene utilizzata come una forma di scienza ed è adoperata da tutta la società, in gran parte grazie ai risultati della meravigliosa ingegnosità degli artefici.

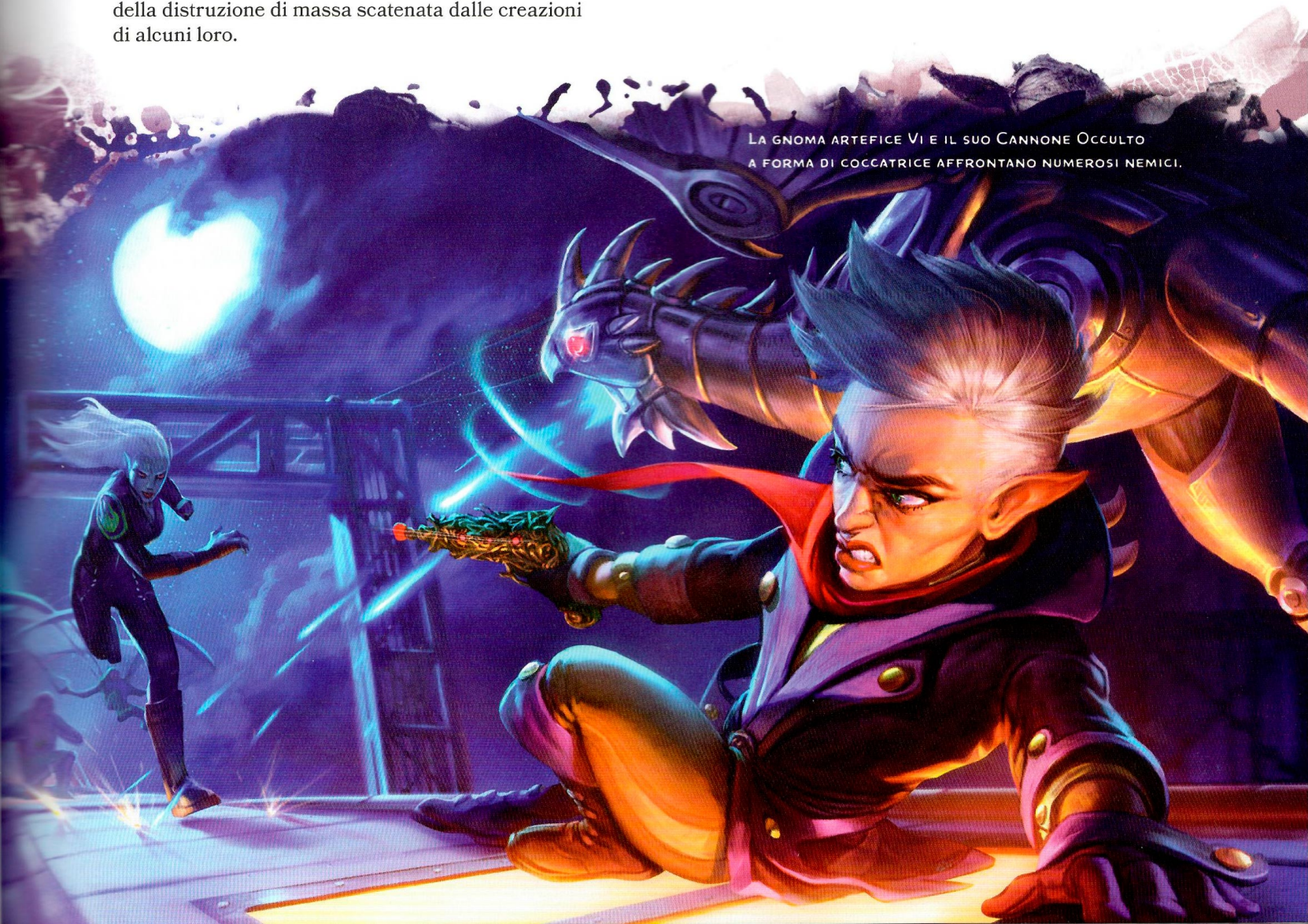
CREARE UN ARTEFICE

Gli artefici inventano problemi innovativi e poi cercano di risolverli, di solito con molto rumore e moltissimi danni collaterali.

TASHA

Per la creazione di un artefice, le seguenti sottosezioni spiegano i punti ferita, le competenze e l'equipaggiamento iniziali dell'artefice. Inoltre, la tabella "Artefice" indica quali privilegi ottiene a ogni livello. Le descrizioni di questi privilegi sono disponibili nella sezione "Privilegi dell'Artefice".

LA GNOMA ARTEFICE VI E IL SUO CANNONE OCCULTO
A FORMA DI COCCATRICE AFFRONTANO NUMEROSI NEMICI.



L'ARTEFICE

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi di Classe	Infusioni Conosciute	Elementi Infusi	Trucchetti Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo—				
						1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Invenzione magica, Incantesimi	—	—	2	2	—	—	—	—
2°	+2	Infondere negli Oggetti	4	2	2	2	—	—	—	—
3°	+2	Specializzazione da Artefice, Lo Strumento Più Adatto	4	2	2	3	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	2	2	3	—	—	—	—
5°	+3	Specializzazione da Artefice	4	2	2	4	2	—	—	—
6°	+3	Maestria negli Strumenti	6	3	2	4	2	—	—	—
7°	+3	Lampo di Genio	6	3	2	4	3	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	6	3	2	4	3	—	—	—
9°	+4	Specializzazione da Artefice	6	3	2	4	3	2	—	—
10°	+4	Adepto degli Oggetti Magici	8	4	3	4	3	2	—	—
11°	+4	Oggetto che Custodisce l'Incantesimo	8	4	3	4	3	3	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	8	4	3	4	3	3	—	—
13°	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14°	+5	Sapiente degli Oggetti Magici	10	5	4	4	3	3	1	—
15°	+5	Specializzazione da Artefice	10	5	4	4	3	3	2	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	10	5	4	4	3	3	2	—
17°	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18°	+6	Maestro degli Oggetti Magici	12	6	4	4	3	3	3	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	12	6	4	4	3	3	3	2
20°	+6	Anima dell'Artificio	12	6	4	4	3	3	3	2

CREAZIONE RAPIDA

È possibile creare un artefice rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, l'Intelligenza deve essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione o Destrezza. Poi, si consiglia di scegliere il background da artigiano di gilda.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da artefice

Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del personaggio

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione dell'artefice per ogni livello da artefice dopo il 1°

COMPETENZE

Armatura: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici

Strumenti: Arnesi da scasso, strumenti da inventore, un tipo di strumenti da artigiano a scelta

Tiri Salvezza: Costituzione, Intelligenza

Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Medicina, Natura, Percezione, Rapidità di Mano, Storia

I segreti delle armi da fuoco sono stati scoperti in vari angoli del multiverso di D&D. Se il Dungeon Master segue le regole sulle armi da fuoco della *Dungeon Master's Guide* e l'artefice ha visto come vengono utilizzate, allora è competente nelle armi da fuoco.

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- due armi semplici a scelta
- una balestra leggera e 20 quadrelli
- una a scelta tra armatura di cuoio borchiato o corazza a scaglie
- arnesi da scasso e una dotazione da avventuriero

Se rinuncia a questo equipaggiamento iniziale e agli oggetti offerti dal suo background, inizia con 5d4 × 10 mo per acquistare l'equipaggiamento.

ARTEFICE E MULTICLASSE

Se il gruppo usa la regola opzionale sui multiclasse disponibile nel *Player's Handbook*, troverà qui le informazioni necessarie per scegliere l'artefice come una delle proprie classi.

Punteggio di Caratteristica Minimo. Il personaggio multiclasse deve avere un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 13 per acquisire un livello in questa classe o per acquisire un livello in un'altra classe se è già un artefice.

Competenze Ottenute. Se l'artefice non è la classe iniziale del personaggio, ecco quali competenze ottiene quando acquisisce il suo primo livello da artefice: armature leggere, armature medie, scudi, arnesi da scasso e strumenti da inventore.

Slot Incantesimo. Il personaggio aggiunge metà dei suoi livelli da artefice (arrotondando per eccesso) ai livelli rilevanti delle altre classi per determinare i propri slot incantesimo disponibili.

PRIVILEGI DI CLASSE

L'artefice ottiene i seguenti privilegi di classe, riassunti nella tabella "Artefice".

INVENZIONE MAGICA

Privilegio dell'Artefice di 1° livello

L'artefice impara a instillare una scintilla di magia negli oggetti comuni. Per usare questa abilità, deve avere in mano gli arnesi da scasso o gli strumenti da artigiano. Poi, con un'azione tocca un Minuscolo non magico e gli conferisce una delle seguenti proprietà magiche a scelta:

- L'oggetto proietta una luce intensa entro un raggio di 1,5 metri e una luce fioca per altri 1,5 metri.
- Ogni volta che una creatura tocca l'oggetto, esso emette un messaggio registrato che può essere sentito fino a 3 metri di distanza. L'artefice pronuncia il messaggio quando conferisce questa proprietà all'oggetto e la registrazione ha una durata massima di 6 secondi.
- L'oggetto emette continuamente un odore o un suono non verbale (vento, onde, cinguettii o simili). Il fenomeno scelto è percepibile fino a 3 metri di distanza.
- Un effetto visivo statico appare su una delle superfici dell'oggetto. Questo effetto può essere un'immagine, un testo di massimo 25 parole, linee e forme o una combinazione di tutti questi elementi.

La proprietà scelta durerà per un periodo di tempo indeterminato. Con un'azione, l'artefice può toccare l'oggetto e decidere di interrompere l'effetto in anticipo.

Può conferire magia a più oggetti, toccandone uno ogni volta che usa questo privilegio, sebbene un singolo oggetto possa avere una sola proprietà alla volta. Il numero massimo di oggetti che può incantare con questo privilegio in una volta è uguale al suo modificatore di Intelligenza (minimo di un oggetto). Se si tenta di superare il limite massimo, la proprietà più vecchia verrà terminata immediatamente, e verrà applicata la nuova.

INCANTESIMI

Privilegio dell'Artefice di 1° livello

L'artefice ha studiato il funzionamento della magia e come lanciare gli incantesimi incanalandola attraverso gli oggetti. Chi lo osserva, non lo vede lanciare gli incantesimi in maniera convenzionale; sembra piuttosto che produca effetti magici tramite semplici oggetti e invenzioni stravaganti.

STRUMENTI NECESSARI

Per realizzare gli incantesimi, l'artefice ha bisogno di alcuni strumenti. Quando lancia un incantesimo con questo privilegio, deve impugnare un focus da incantatore, in particolare arnesi da scasso o qualche tipo di strumento da artigiano (il che significa che l'incantesimo ha una componente "M" quando viene lanciato). L'artefice deve essere competente nello strumento per usarlo in questo modo. Una descrizione approfondita di questi strumenti è disponibile nel capitolo sull'equipaggiamento del *Player's Handbook*.

LA MAGIA DELL'ARTIFICIO

L'artefice usa i propri strumenti per lanciare incantesimi. Quando il giocatore descrive il lancio di un incantesimo, deve pensare a come sta usando lo strumento: per esempio, se lancia *cura ferite* usando le scorte da alchimista, potrebbe star preparando un unguento d'emergenza, mentre se sta usando gli strumenti da inventore potrebbe avere un ragno meccanico in miniatura che cauterizza le ferite. L'effetto dell'incantesimo resta comunque sempre uguale.

Questi dettagli non limitano in alcun modo il personaggio né conferiscono effetti aggiuntivi agli incantesimi, e il giocatore non è tenuto a spiegare come usa gli strumenti per lanciare un incantesimo; ma descrivere questo processo in modo creativo permette al giocatore di distinguere il proprio personaggio dagli altri incantatori.

Dopo aver ottenuto il privilegio Infondere negli oggetti al 2° livello, l'artefice può anche utilizzare qualsiasi oggetto contenente una delle sue infusioni come focus da incantatore per lanciare incantesimi.

TRUCCHETTI (INCANTESIMI DI LIVELLO 0)

Un artefice conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da artefice. Apprende ulteriori trucchetti da artefice a sua scelta ai livelli successivi, come indicato nella colonna "Trucchetti Conosciuti" della tabella "Artefice".

Ogni volta che acquisisce un livello in questa classe, può sostituire uno dei trucchetti da artefice che conosce con un altro trucchetto a sua scelta dalla lista degli incantesimi da artefice.

PREPARARE E LANCIARE INCANTESIMI

La tabella "Artefice" indica quanti slot incantesimo possiede un artefice per lanciare i suoi incantesimi. Per lanciare uno dei suoi incantesimi da artefice di 1° livello o superiore, deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

L'artefice prepara la lista degli incantesimi da artefice disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da artefice. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da artefice pari al suo modificatore di Intelligenza + metà del suo livello da artefice, arrotondato per difetto (minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui possiede degli slot incantesimo.

Per esempio, un artefice di 5° livello possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello. Con Intelligenza pari a 14, la lista dei suoi incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepara l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, potrà lanciarlo usando uno slot incantesimo di 1° livello o di 2° livello. Il lancio di quell'incantesimo non rimuove quell'incantesimo dalla lista di incantesimi preparati.

Può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da artefice è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere armeggiando con i suoi focus da incantatore: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

La caratteristica da incantatore per gli incantesimi da artefice è Intelligenza; la capacità dell'artefice di comprendere la teoria dietro la magia gli consente di adoperare questi incantesimi con abilità superiore. Usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo da artefice fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da artefice da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza + il modificatore di Intelligenza
Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza + il modificatore di Intelligenza

CELEBRARE RITUALI

Un artefice può lanciare un incantesimo da artefice come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale e l'artefice lo ha preparato.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DA ARTEFICE

Ecco una lista degli incantesimi da consultare per imparare un incantesimo da artefice. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo.

Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3) o due asterischi (descritti nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*).

TRUCCHETTI (LIVELLO 0) 1° LIVELLO

<i>Creare Falò**</i>	<i>Allarme (rituale)</i>
<i>Dardo di Fuoco</i>	<i>Assorbire Elementi**</i>
<i>Fiotto Acido</i>	<i>Caduta Morbida</i>
<i>Frusta di Spine</i>	<i>Camuffare Se Stesso</i>
<i>Guida</i>	<i>Catapulta**</i>
<i>Lama Roboante*</i>	<i>Cura Ferite</i>
<i>Lama Verdefiamma*</i>	<i>Identificare (rituale)</i>
<i>Lenza Elettrizzante*</i>	<i>Individuazione</i>
<i>Luce</i>	<i>del Magico (rituale)</i>
<i>Luci Danzanti</i>	<i>Luminescenza</i>
<i>Mano Magica</i>	<i>Miscela Caustica di Tasha*</i>
<i>Messaggio</i>	<i>Passo Veloce</i>
<i>Morsa del Gelo**</i>	<i>Purificare Cibo e Bevande</i>
<i>Pietra Magica**</i>	<i>Ritirata Rapida</i>
<i>Prestidigitazione</i>	<i>Saltare</i>
<i>Raggio di Gelo</i>	<i>Santuario</i>
<i>Resistenza</i>	<i>Trabocchetto**</i>
<i>Riparare</i>	<i>Unto</i>
<i>Rombo di Tuono**</i>	<i>Vita Falsata</i>
<i>Salvare i Morenti</i>	
<i>Spruzzo Velenoso</i>	2° LIVELLO
<i>Stretta Folgorante</i>	<i>Aiuto</i>
<i>Turbine di Spade*</i>	<i>Alterare Se Stesso</i>
	<i>Arma Magica</i>
	<i>Bocca Magica (rituale)</i>

Caratteristica Potenziata

Fiamma Perenne
Ingrandire/Ridurre
Invisibilità
Levitazione
Movimenti del Ragno
*Pirotecnica***
Protezione dai Veleni
Ragnatela
Riscaldare il Metallo
Ristorare Inferiore
*Scritta Celeste** (rituale)*
Scurovisione
Serratura Arcana
Sfocatura
Trucco della Corda
Vedere Invisibilità

3° LIVELLO

Arma Elementale
Camminare
sull'Acqua (rituale)
Creare Cibo e Acqua
Dissolvi Magie
*Fortezza della Mente**
*Frecce Infuocate***
Gliro di Interdizione
Intermittenza
Protezione dall'Energia

Respirare sott'Acqua (rituale)

Rinascita
*Servitore Minuscolo***
*Sonnellino***
Velocità
Volare

4° LIVELLO

*Anatema Elementale***
*Evoca Costrutto**
Fabbricare
Libertà di Movimento
Occhio Arcano
Pelle di Pietra
Santuario Privato
di Mordenkainen
Scolpire Pietra
Scigno Segreto di Leomund
Segugio Fedele di Mordenkainen
Sfera Elastica di Otiluke

5° LIVELLO

*Abilità Potenziata***
Animare Oggetti
Creazione
Mano di Bigby
Muro di Pietra
Ristorare Superiore
*Trasmutare Roccia***

INFONDERE NEGLI OGGETTI

Privilegio dell'Artefice di 2° livello

L'artefice acquisisce la capacità di instillare in oggetti di uso quotidiano alcune infusioni magiche, facendo diventare magici gli oggetti.

INFUSIONI CONOSCIUTE

Quando l'artefice ottiene questo privilegio, può scegliere quattro infusioni da imparare dalla sezione "Infusioni dell'Artefice", disponibile al termine della descrizione della classe. Apprende ulteriori infusioni a sua scelta quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella colonna "Infusioni Conosciute" della tabella "Artefice".

Ogni volta che acquisisce un livello in questa classe, può sostituire una delle infusioni dell'artefice che ha imparato con un'altra.

INFONDERE UN OGGETTO

Ogni volta che finisce un riposo lungo, può toccare un oggetto non magico e trasformarlo in un oggetto magico con una delle sue infusioni. Un'infusione funziona solo su determinati tipi di oggetto, come specificato nella descrizione dell'infusione. Se l'oggetto richiede sintonia, l'artefice può entrare in sintonia con esso nell'istante in cui lo infonde. Se decide di entrare in sintonia con l'oggetto in un secondo momento, dovrà farlo utilizzando il normale procedimento per stabilire una sintonia (si vedano le regole della sintonia nella *Dungeon Master's Guide*).

L'infusione resta in un oggetto per un tempo indefinito, tuttavia, quando l'artefice muore, l'infusione svanisce dopo un numero di giorni pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di 1 giorno). L'infusione svanisce anche se l'artefice sostituisce la sua conoscenza dell'infusione.

L'artefice può infondere più di un oggetto non magico al termine di un riposo lungo; il numero massimo di oggetti appare nella colonna "Elementi Infusi" della tabella "Artefice". Deve toccare ognuno degli oggetti e ciascuna infusione può essere contenuta in un solo oggetto alla volta. Inoltre, nessun oggetto può sopportare più di una infusione alla volta. Se si tenta di superare il limite massimo di infusioni, quella più vecchia verrà terminata immediatamente, e verrà applicata la nuova.

Se un'infusione finisce su un elemento che contiene altre cose, come una *borsa conservante*, il suo contenuto compare in maniera innocua dentro e intorno al suo spazio.

SPECIALIZZAZIONE DA ARTEFICE

Privilegio dell'Artefice di 3° livello

L'artefice decide quale specializzazione vuole perseguire: Alchimista, Armaiolo, Artigliere o Fabbro da battaglia, ognuna delle quali è spiegata in dettaglio dopo la descrizione della classe. La specializzazione a sua scelta gli conferisce alcuni privilegi al 5° livello e poi di nuovo al 9° e al 15°.

LO STRUMENTO PIÙ ADATTO

Privilegio dell'Artefice di 3° livello

L'artefice impara a creare esattamente lo strumento di cui ha bisogno: con gli arnesi da scasso o gli strumenti da artigiano, può realizzare magicamente un set di strumenti da artigiano in uno spazio libero entro 1,5 metri da lui. Questa creazione richiede 1 ora di lavoro ininterrotto, che può coincidere con un riposo breve o lungo. Sebbene siano il prodotto della magia, gli strumenti non sono magici e svaniscono quando l'artefice usa di nuovo questo privilegio.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Privilegio dell'Artefice di 4° livello

Quando arriva al 4° livello e poi di nuovo all'8°, al 12°, al 16° e al 19° livello, un artefice può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

MAESTRIA NEGLI STRUMENTI

Privilegio dell'Artefice di 6° livello

Il bonus di competenza dell'artefice ora raddoppia in ogni prova di caratteristica effettuata usando la competenza con uno strumento.

LAMPO DI GENIO

Privilegio dell'Artefice di 7° livello

L'artefice acquisisce la capacità di trovare soluzioni sotto pressione. Ogni volta che egli o un'altra creatura nel raggio di 9 metri e che l'artefice sia in grado di vedere effettua una prova di caratteristica o un tiro salvezza, l'artefice può usare la sua reazione per aggiungere al tiro il suo modificatore di Intelligenza.

L'artefice può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

ADEPTO DEGLI OGGETTI MAGICI

Privilegio dell'Artefice di 10° livello

L'artefice raggiunge una profonda conoscenza relativa all'uso e alla creazione di oggetti magici:

- Può entrare in sintonia con un massimo di quattro oggetti magici contemporaneamente.
- Se crea un oggetto magico di rarità comune o non comune, impiega un quarto del tempo normale e il costo in monete d'oro è dimezzato.

OGGETTO CHE CUSTODISCE L'INCANTESIMO

Privilegio dell'Artefice di 11° livello

L'artefice ora può custodire un incantesimo in un oggetto. Ogni volta che termina un riposo lungo, può toccare un'arma semplice o da guerra, oppure un oggetto che può usare come focus da incantatore, e custodire un incantesimo al suo interno, scegliendone uno di 1° o 2° livello dalla lista degli incantesimi da artefice che richiede un'azione per essere lanciato (non è necessario che sia preparato).



NANA ALCHIMISTA CON
SERVO OMUNCOLO

Tenendo in mano l'oggetto, una creatura può effettuare un'azione per sfruttare l'effetto dell'incantesimo che vi è custodito, usando il modificatore di caratteristica da incantatore. Se l'incantesimo richiede concentrazione, la creatura deve concentrarsi. L'incantesimo rimane nell'oggetto finché non viene usato un numero di volte pari al doppio del modificatore di Intelligenza (minimo di due volte) dell'artefice o finché egli non usa di nuovo questo privilegio per custodire un incantesimo in un altro oggetto.

SAPIENTE DEGLI OGGETTI MAGICI

Privilegio dell'Artefice di 14° livello

L'artefice approfondisce la sua abilità con gli oggetti magici:

- Può entrare in sintonia con un massimo di cinque oggetti magici contemporaneamente.
- Ignora tutti i requisiti di classe, razza, incantesimo e livello necessari per entrare in sintonia con o usare un oggetto magico.

MAESTRO DEGLI OGGETTI MAGICI

Privilegio dell'Artefice di 18° livello

L'artefice ora può entrare in sintonia con un massimo di sei oggetti magici contemporaneamente.

ANIMA DELL'ARTIFICIO

Privilegio dell'Artefice di 20° livello

L'artefice sviluppa una connessione mistica con i suoi oggetti magici, che può utilizzare come protezione:

- Ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza per ogni oggetto magico con cui è in sintonia.
- Se l'artefice viene ridotto a 0 punti ferita, ma è ancora in vita, può utilizzare la sua reazione per terminare una delle infusioni dell'artefice e passare a 1 punto ferita invece di 0.

SPECIALIZZAZIONI DA ARTEFICE

Gli artefici perseguono molte discipline. Ecco le opzioni tra cui è possibile scegliere al 3° livello.

ALCHIMISTA

La magia di alchimisti e streghe poggia su una verità antica e universale: i mortali non sanno resistere alle bollicine.

TASHA

Un alchimista è un esperto nel combinare reagenti per produrre effetti mistici. Gli alchimisti usano le loro creazioni per dare e togliere la vita. L'alchimia è la più antica delle tradizioni degli artefici e la sua versatilità è stata a lungo apprezzata sia in guerra che in tempo di pace.

COMPETENZA NEGLI STRUMENTI

Privilegio dell'Alchimista di 3° livello

L'artefice ottiene competenza nelle scorte da alchimista. Se ha già questa competenza, acquisisce un'altra competenza in un altro tipo di strumento da artigiano a sua scelta.

INCANTESIMI DA ALCHIMISTA

Privilegio dell'Alchimista di 3° livello

L'artefice ha sempre alcuni incantesimi pronti dopo aver raggiunto determinati livelli di questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi da Alchimista". Questi incantesimi contano come incantesimi da artefice, ma non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da artefice preparati.

INCANTESIMI DA ALCHIMISTA

Livello da Artefice	Incantesimo
3°	parola guaritrice, raggio di infermità
5°	freccia acida di Melf, sfera infuocata
9°	forma gassosa, parola guaritrice di massa
13°	inacidire, interdizione alla morte
17°	nube mortale, rianimare morti

ELISIR SPERIMENTALE

Privilegio dell'Alchimista di 3° livello

Al termine di un riposo lungo, l'artefice può produrre magicamente un *elisir sperimentale* toccando un'ampolla vuota. Tira sulla tabella "Elisir Sperimentale" per determinare l'effetto dell'elisir che si attiva quando qualcuno lo beve. Con un'azione, una creatura può bere l'elisir o somministrarlo a una creatura incapacitata.

L'artefice può creare ulteriori *elisir sperimentali* spendendo uno slot incantesimo di 1° livello o superiore per ognuno. Quando lo fa, usa la sua azione per creare l'elisir toccando un'ampolla vuota e sceglie l'effetto dell'elisir dalla tabella "Elisir Sperimentale".

Per creare un *elisir sperimentale*, l'artefice deve avere con sé delle scorte da alchimista. Qualsiasi elisir creato con questo privilegio dura fino a quando non viene bevuto o fino alla fine del prossimo riposo lungo dell'artefice.

Quando raggiunge determinati livelli in questa classe, l'artefice può preparare più elisir alla fine di un riposo lungo: due al 6° livello e tre al 15° livello. Tira per l'effetto di ogni elisir singolarmente. Ogni elisir richiede la propria ampolla.

ELISIR SPERIMENTALE

d6 Effetto

- 1 **Guarigione.** Chi beve questo elisir recupera un numero di punti ferita pari a 2d4 + il modificatore di Intelligenza dell'artefice.
- 2 **Rapidità.** La velocità base di chi beve questo elisir aumenta di 3 metri per 1 ora.
- 3 **Resilienza.** Chi beve questo elisir ottiene un bonus di +1 alla CA per 10 minuti.

d6 Effetto

- 4 **Coraggio.** Chi beve questo elisir può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto a ogni tiro per colpire e tiro salvezza che effettua per il minuto successivo.
- 5 **Volo.** Chi beve questo elisir ottiene una velocità di volare di 3 metri per 10 minuti.
- 6 **Trasformazione.** Il corpo di chi beve questo elisir viene trasformato come dall'incantesimo *alterare se stesso*. Il bevitore sceglie la trasformazione causata dall'incantesimo, i cui effetti durano 10 minuti.

ALCHEMICO SAPIENTE

Privilegio dell'Alchimista di 5° livello

L'artefice sviluppa una conoscenza magistrale delle sostanze chimiche magiche, migliorando la guarigione e i danni che infligge con il loro uso. Ogniqualvolta lancia un incantesimo usando le scorte da alchimista come focus da incantatore, ottiene un bonus a un tiro dell'incantesimo. Quel tiro deve servire per ripristinare i punti ferita o essere un tiro per i danni che infligge danni da acido, da fuoco, necrotici o da veleno, e il bonus sarà pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di +1).

REAGENTI RISTORATIVI

Privilegio dell'Alchimista di 9° livello

Il personaggio può incorporare i reagenti ristorativi in alcuni dei suoi lavori:

- Ogni volta che una creatura beve un *elisir sperimentale* creato dall'artefice, essa ottiene punti ferita temporanei pari a $2d6 + \text{il modificatore di Intelligenza dell'artefice}$ (minimo di 1 punto ferita temporaneo).
- L'artefice può lanciare *ristorare inferiore* senza spendere slot incantesimo e senza preparare l'incantesimo, a patto di utilizzare le scorte da alchimista come focus da incantatore. Può lanciarlo un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Intelligenza (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

MAESTRIA NELLA CHIMICA

Privilegio dell'Alchimista di 15° livello

Il personaggio è stato esposto a così tante sostanze chimiche che ormai non corre più rischi e può usarle per ottenere i seguenti benefici:

- Ottiene resistenza ai danni da acido e da veleno ed è immune alla condizione avvelenato.
- L'artefice può lanciare *ristorare superiore e cura ferite* senza spendere slot incantesimo, senza preparare l'incantesimo e senza componenti materiali, a patto di utilizzare le scorte da alchimista come focus da incantatore. Dopo aver usato uno di questi incantesimi, il personaggio non può lanciarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

ARMAIOLO

Classico esempio di logica da artefice: "E se, quando la nostra invenzione prende l'inevitabile svolta esplosiva, noi vi ci trovassimo dentro?"

TASHA

Un artefice specializzato come armaiolo è in grado di modificare un'armatura fino a trasformarla quasi in una seconda pelle. L'armatura viene potenziata per esaltare la magia dell'artefice, scatenare potenti attacchi e garantire una difesa formidabile. L'artefice è legato alla sua armatura e diventa un tutt'uno con essa anche mentre sperimenta e ne perfeziona le capacità magiche.

STRUMENTI DEL MESTIERE

Privilegio dell'Armaiolo di 3° livello

Il personaggio ottiene competenza nelle armature pesanti. Ottiene anche competenza negli strumenti da fabbro. Se ha già questa competenza, acquisisce un'altra competenza in un altro tipo di strumento da artigiano a sua scelta.

INCANTESIMI DA ARMAIOLO

Privilegio dell'Armaiolo di 3° livello

L'artefice ha sempre alcuni incantesimi pronti dopo aver raggiunto determinati livelli di questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi da Armaiolo". Questi incantesimi contano come incantesimi da artefice, ma non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da artefice preparati.

INCANTESIMI DA ARMAIOLO

Livello da Artefice	Incantesimo
3°	<i>dardo incantato, onda tonante</i>
5°	<i>frantumare, immagine speculare</i>
9°	<i>fulmine, trama ipnotica</i>
13°	<i>invisibilità superiore, scudo di fuoco</i>
17°	<i>muro di forza, passapareti</i>

ARMATURA ARCANA

Privilegio dell'Armaiolo di 3° livello

Le ricerche metallurgiche portate avanti dall'artefice gli hanno permesso di trasformare l'armatura in un canale per la sua magia. Con un'azione, può trasformare l'armatura che indossa in un'armatura arcana, a condizione che impugni gli strumenti da fabbro.

Quando il personaggio indossa questa armatura, ottiene i seguenti benefici:

- L'armatura arcana non ha alcun requisito di Forza, anche se l'armatura normalmente lo prevede.
- Può usare l'armatura arcana come focus da incantatore per i suoi incantesimi da artefice.
- L'armatura si attacca al personaggio e non può essere rimossa contro la sua volontà. Inoltre, si espande fino a coprire tutto il corpo, anche se il personaggio può togliere o indossare l'elmo come azione bonus.



ARMAIOLI: UN DROW INFILTRATO
E UNA TIEFLING GUARDIANA

L'armatura sostituisce eventuali arti mancanti, funzionando in modo identico all'arto sostituito.

- L'artefice può togliere o indossare l'armatura con un'azione.

L'armatura continua a essere un'armatura arcana finché l'artefice non ne indossa un'altra o muore.

MODELLO DI ARMATURA

Privilegio dell'Armaiolo di 3° livello

L'artefice può personalizzare la sua armatura arcana scegliendo tra uno dei seguenti modelli di armatura: Guardiano o Infiltrato. Il modello scelto offre vantaggi speciali a chi lo indossa.

Ogni modello include un'arma speciale. Quando il personaggio attacca con quell'arma, può aggiungere il suo modificatore di Intelligenza, invece del modificatore di Forza o Destrezza, al tiro per colpire e al tiro per i danni.

Può cambiare il modello dell'armatura ogni volta che completa un riposo breve o lungo, a condizione che impugni gli strumenti da fabbro.

Guardiano. L'artefice progetta la sua armatura per essere in prima linea nella battaglia. Ha a disposizione i seguenti privilegi:

Guanti del Tuono. Ciascuno dei guanti dell'armatura conta come un'arma da mischia semplice se il personaggio non impugna altro e infligge 1d8 danni da tuono, se il colpo va a segno. Una creatura colpita dal guanto ha uno svantaggio ai tiri per colpire contro bersagli diversi dal personaggio fino all'inizio del turno successivo dell'artefice, poiché l'armatura emette magicamente un impulso che distrae la creatura quando prova ad attaccare qualcun altro.

Campo Difensivo. Come azione bonus, il personaggio può ottenere punti ferita temporanei pari al suo livello di questa classe, sostituendo tutti i punti ferita temporanei che ha già. Se si toglie l'armatura, perde questi punti ferita temporanei. Il personaggio può utilizzare questa azione bonus un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Infiltrato. L'artefice personalizza la sua armatura per le imprese più insidiose. Ha a disposizione i seguenti privilegi:

Lanciatore di Fulmini. Una nodosità simile a una gemma compare su uno dei pugni corazzati o sul petto (a scelta). Conta come un'arma a distanza semplice con una gittata normale di 27 metri e una gittata lunga di 90 metri e infligge 1d6 danni da fulmine, se il colpo va a segno. Una volta per ogni suo turno, il colpo inflitto a una creatura con quest'arma infligge 1d6 danni da fulmine extra al bersaglio.

Passi Potenziati. La velocità base del personaggio aumenta di 1,5 metri.

Campo di Attenuazione. L'artefice dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). Se l'armatura normalmente impone uno svantaggio in tali prove, il vantaggio e lo svantaggio si annullano a vicenda, come di consueto.

ATTACCO EXTRA

Privilegio dell'Armaiolo di 5° livello

L'artefice può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

MODIFICHE ALL'ARMATURA

Privilegio dell'Armaiole di 9° livello

Il personaggio impara a usare le infusioni da artefice per modificare in modo specifico l'armatura arcana. Questa armatura ora conta come un insieme di oggetti separati ai fini del privilegio Infondere negli oggetti: armatura (la corazza), stivali, elmo e l'arma speciale dell'armatura. Ognuno di questi oggetti può essere infuso. Nel caso in cui il personaggio cambi il modello della sua armatura con il privilegio Modello di Armatura, anche l'infusione verrà trasferita. Inoltre, il numero massimo di oggetti che è possibile infondere contemporaneamente aumenta di 2, ma gli oggetti extra devono far parte dell'armatura arcana.

ARMATURA PERFEZIONATA

Privilegio dell'Armaiole di 15° livello

L'armatura arcana del personaggio ottiene vantaggi aggiuntivi in base al suo modello, come indicato di seguito.

Guardiano. Quando una creatura, grande o piccola, che il personaggio riesce a vedere termina il suo turno entro 9 metri da lui, può usare la sua reazione per costringere magicamente la creatura a effettuare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, attirandola verso sé di 9 metri in uno spazio libero. Se trascina il bersaglio in uno spazio entro 1,5 metri da sé, il personaggio può sferrare un attacco con un'arma da mischia contro la creatura come parte di questa reazione.

Il personaggio può utilizzare questa reazione un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Infiltrato. Tutte le creature che subiscono danni da fulmine quando l'artefice sferra Lanciatore di Fulmini brillano di luce magica fino all'inizio del turno successivo del personaggio. La creatura scintillante emette una luce fioca in un raggio di 1,5 metri e ha uno svantaggio ai tiri per colpire contro il personaggio, poiché la luce la scuote se lo attacca. Inoltre, il successivo tiro per colpire contro quel bersaglio ha un vantaggio e, se l'attacco va a segno, il bersaglio subisce 1d6 danni da fulmine extra.

ARTIGLIERE

Alcuni artefici sanno porsi le domande davvero importanti:
"Come aumentare ulteriormente i danni collaterali?"

TASHA

Un artigiere è specializzato nell'uso della magia per lanciare energia e proiettili e scatenare esplosioni sul campo di battaglia. Questo potere distruttivo è molto apprezzato dagli eserciti nelle guerre su molti mondi diversi. E quando la guerra finisce, alcuni personaggi con questa specializzazione cercano di costruire un mondo più pacifico usando i loro poteri per soffocare le recrudescenze dei conflitti. La gnoma artefice giramondo Vi è stata particolarmente esplicita nel chiarire questo punto: "È giunta l'ora di sistemare le cose invece di mandare tutto in malora".

COMPETENZA NEGLI STRUMENTI

Privilegio dell'Artigliere di 3° livello

L'artefice ottiene competenza negli strumenti da intagliatore. Se ha già questa competenza, acquisisce un'altra competenza in un altro tipo di strumento da artigiano a sua scelta.

INCANTESIMI DA ARTIGLIERE

Privilegio dell'Artigliere di 3° livello

L'artefice ha sempre alcuni incantesimi pronti dopo aver raggiunto determinati livelli di questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi da Artigliere". Questi incantesimi contano come incantesimi da artefice, ma non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da artefice preparati.

INCANTESIMI DA ARTIGLIERE

Livello da Artefice	Incantesimo
3°	onda tonante, scudo
5°	frantumare, raggio rovente
9°	muro di vento, palla di fuoco
13°	muro di fuoco, tempesta di ghiaccio
17°	cono di freddo, muro di forza

CANNONE OCCULTO

Privilegio dell'Artigliere di 3° livello

Il personaggio impara a creare un cannone magico. Usando gli strumenti da intagliatore o da fabbro, l'artefice può effettuare un'azione per creare magicamente un cannone occulto Piccolo o Minuscolo in uno spazio libero su una superficie orizzontale entro 1,5 metri da sé. Un cannone occulto Piccolo occupa il suo spazio mentre uno Minuscolo può essere tenuto in una mano.

Una volta creato un cannone, il personaggio non può ripetere l'azione prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo per crearlo. Può avere un solo cannone alla volta e non può crearne uno mentre ne è presente un altro.

Il cannone è un oggetto magico. Indipendentemente dalle sue dimensioni, il cannone ha una CA di 18 e un numero di punti ferita pari a cinque volte il livello da artefice. È immune ai danni da veleno e psichici. Se è costretto a effettuare una prova di caratteristica o un tiro salvezza, tutti i suoi punteggi di caratteristica vanno considerati come 10 (+0). Se l'incantesimo *riparare* viene lanciato su di esso, recupera 2d6 punti ferita. Scompare se si ritrova a 0 punti ferita o dopo 1 ora. Con un'azione, l'artefice può eliminarlo.

Quando l'artefice crea il cannone, ne determina l'aspetto e decide se dotarlo di supporto. Ne stabilisce anche la tipologia scegliendo tra le diverse opzioni indicate nella tabella "Cannoni Occulti". L'artefice può effettuare un'azione bonus in ognuno dei suoi turni per attivare il cannone se si trova entro 18 metri da esso. Come parte della stessa azione bonus, può dirigere il cannone in modo che si sposti o salga fino a 4,5 metri in uno spazio libero, purché sia dotato di supporti.



UMANO ARTIGLIERE
CON IL SUO
CANNONE OCCULTO

CANNONI OCCULTI

Cannone	Attivazione
Balista della Forza	Effettua un attacco a distanza con incantesimo, proveniente dal cannone, contro una creatura o un oggetto entro 36 metri da esso. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 2d8 danni da forza e, se il bersaglio è una creatura, viene spinto fino a 1,5 metri lontano dal cannone.
Lanciafiamme	Il cannone spara fuoco in un cono adiacente di 4,5 metri stabilito dall'artefice. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da fuoco, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Cannone Attivazione

Protettore	Il cannone emette un'esplosione di energia positiva che fornisce a se stesso e a ogni creatura a scelta del personaggio entro 3 metri dal cannone un numero di punti ferita temporanei pari a 1d8 + il modificatore di Intelligenza (minimo di +1).
------------	---

ARMA DA FUOCO ARCANA

Privilegio dell'Artigliere di 5° livello

L'artefice sa come trasformare una bacchetta, un bastone o una verga in un'arma da fuoco arcana, un canale per i suoi incantesimi distruttivi. Dopo un riposo lungo, può usare gli strumenti da intagliatore per incidere speciali sigilli su una bacchetta, un bastone o una verga e trasformarli così nella sua arma da fuoco arcana. I sigilli scompaiono dall'oggetto, se in seguito vengono incisi su di un altro; in caso contrario, durano per un tempo indefinito.

Può usare l'arma da fuoco arcana come focus da incantatore per i suoi incantesimi da artefice. Ogni volta che l'artefice lancia un incantesimo con l'arma da fuoco, lancia un d8 e ottiene un bonus a uno dei tiri per i danni dell'incantesimo pari al risultato ottenuto.

CANNONE ESPLOSIVO

Privilegio dell'Artigliere di 9° livello

Ogni cannone occulto che il personaggio crea ora è più distruttivo:

- I tiri per i danni del cannone aumentano tutti di 1d8.
- Con un'azione, l'artefice può far esplodere il cannone se si trova entro 18 metri da esso. Il cannone viene distrutto, obbligando ogni creatura nel raggio di 6 metri a effettuare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni da forza, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

POSIZIONE FORTIFICATA

Privilegio dell'Artigliere di 15° livello

L'artefice è un maestro nello strutturare postazioni ben difese usando il suo Cannone Occulto:

- Lui e i suoi alleati ottengono mezza copertura se si trovano entro 3 metri da un cannone creato con Cannone Occulto, grazie a un campo scintillante di protezione magica emesso da esso.
- L'artefice ora può avere a disposizione due cannoni contemporaneamente. Può crearne due con la stessa azione (ma non con lo stesso slot incantesimo) e può attivarli entrambi con la stessa azione bonus. L'artefice può decidere anche se i cannoni sono uguali o diversi. Non è possibile creare un terzo cannone finché sono attivi gli altri due.

FABBRIO DA BATTAGLIA

Muniti di un potere incredibile capace di creare la vita, molti fabbri da battaglia decidono di usare il proprio genio per forgiare cagnolini e gattini tecnologicamente sensazionali.

(chissà che non li abbia sottovaluti.

TASHA

Gli eserciti richiedono protezione e qualcuno deve rimettere insieme i pezzi, se le difese falliscono. A metà tra protettore e medico, il fabbro da battaglia è un esperto nel difendere gli altri, riparare i materiali e curare i soldati. Il fabbro da battaglia è accompagnato da un difensore d'acciaio di sua creazione, che lo aiuta e lo protegge. Molti soldati raccontano storie in cui proprio in punto di morte sono stati salvati da un fabbro da battaglia e da un difensore d'acciaio.

Nel mondo di Eberron, i fabbri da battaglia hanno svolto un ruolo chiave nel lavoro del Casato Cannith sui costrutti di battaglia e sui forgiati originali e, dopo l'Ultima Guerra, questi artefici sono stati in prima linea per aiutare coloro rimasti feriti nelle orribili battaglie combattute.

COMPETENZA NEGLI STRUMENTI

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 3° livello

L'artefice ottiene competenza negli strumenti da fabbro. Se ha già questa competenza, acquisisce un'altra competenza in un altro tipo di strumento da artigiano a sua scelta.

INCANTESIMI DA FABBRIO DA BATTAGLIA

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 3° livello

L'artefice ha sempre alcuni incantesimi pronti dopo aver raggiunto determinati livelli di questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi da Fabbro da Battaglia". Questi incantesimi contano come incantesimi da artefice, ma non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da artefice preparati.

INCANTESIMI DA FABBRIO DA BATTAGLIA

Livello da Artefice	Incantesimo
3°	eroismo, scudo
5°	punizione marchiante, vincolo di interdizione
9°	aura di vitalità, evoca raffica
13°	aura di purezza, scudo di fuoco
17°	cura ferite di massa, punizione esiliante

PRONTO PER LA BATTAGLIA

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 3° livello

L'addestramento al combattimento e gli esperimenti con la magia hanno dato frutti in due modi:

- L'artefice ottiene competenza nelle armi da guerra.
- Quando il personaggio attacca con un'arma magica, può usare il suo modificatore di Intelligenza, invece del modificatore di Forza o Destrezza, per il tiro per colpire e il tiro per i danni.

DIFENSORE D'ACCIAIO

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 3° livello

Dopo tanto armeggiare, il personaggio ha creato un compagno per sé: un difensore d'acciaio. È amichevole con lui e con gli altri compagni e obbedisce ai suoi ordini. Le statistiche di gioco del Difensore d'Acciaio sono disponibili nella sua scheda delle statistiche, la quale usa il bonus di competenza (BC) dell'artefice in diversi punti. L'artefice determina l'aspetto della creatura e se è dotata di due o quattro gambe; tale decisione non ha alcun effetto sulle statistiche di gioco.

In combattimento, il difensore d'acciaio condivide il punteggio di iniziativa con l'artefice, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo. Può muoversi e usare da solo le sue reazioni, ma l'unica azione che può compiere nel suo turno è la Schivata, a meno che il personaggio non spenda un'azione bonus per ordinargli di compierne un'altra. È possibile scegliere l'azione tra quelle che compaiono nella scheda delle statistiche del difensore oppure sceglierne una diversa. Se l'artefice al quale è legato è incapacitato, il difensore è libero di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

DIFENSORE D'ACCIAIO

Costrutto Medio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 + il modificatore di Intelligenza del personaggio + cinque volte il livello da artefice del personaggio (il difensore ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da artefice del personaggio)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Tiri Salvezza Des +1 più BC, Con +2 più BC

Abilità Atletica +2 più BC, Percezione +0 più BC × 2

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10 + (BC × 2), scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Vigile. Il difensore non può essere sorpreso.

AZIONI

Squarcio Rinforzato. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. Colpito: 1d8 + BC danni da forza.

Riparazione (3/Giorno). Il meccanismo magico all'interno del difensore permette a esso, o a un altro oggetto o costrutto entro 1,5 metri, di recuperare 2d8 + BC punti ferita.

REAZIONE

Devia Attacco. Il difensore impone svantaggio al tiro per colpire di una creatura nel suo campo visivo entro 1,5 metri, purché il tiro per colpire sia contro una creatura diversa dal difensore.

Se l'incantesimo *riparare* viene lanciato sul difensore, recupera 2d6 punti ferita. Se il difensore è morto nell'ultima ora, l'artefice può usare gli strumenti da fabbro con un'azione per rianimarlo, a condizione che si trovi entro 1,5 metri da esso, spendendo uno slot incantesimo di 1° livello o superiore. Il difensore torna in vita dopo 1 minuto con tutti i suoi punti ferita ripristinati.

Alla fine di un riposo lungo, l'artefice può creare un nuovo difensore d'acciaio, se ha con sé gli strumenti da fabbro. Se ha già un difensore creato con questo privilegio, il primo muore immediatamente. Il difensore muore se l'artefice muore.

ATTACCO EXTRA

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 5° livello

L'artefice può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

SCOSSA ARCANA

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 9° livello

L'artefice ha imparato nuovi modi per incanalare l'energia arcana per ferire o guarire. Quando colpisce un bersaglio con un'arma magica, o il suo difensore d'acciaio colpisce un bersaglio, può incanalare l'energia magica attraverso il colpo per creare uno dei seguenti effetti:

- Il bersaglio subisce 2d6 danni da forza extra.
- L'artefice sceglie una creatura o un oggetto nel suo campo visivo entro 9 metri dal bersaglio. L'energia curativa fluisce nel destinatario scelto, ripristinandogli 2d6 punti ferita.

L'artefice può utilizzare questa energia un numero di volte pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di una volta), ma non può farlo più di una volta per turno. Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

DIFENSORE MIGLIORATO

Privilegio del Fabbro da Battaglia di 15° livello

La scossa arcana e il difensore d'acciaio del personaggio sono più potenti:

- Il danno extra e la guarigione della scossa arcana aumentano entrambi a 4d6.
- Il difensore d'acciaio ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura.
- Ogni volta che il difensore d'acciaio usa Devia Attacco, l'attaccante subisce danni da forza pari a 1d4 + il modificatore di Intelligenza dell'artefice.

INFUSIONI DA ARTEFICE

Le infusioni da artefice sono processi straordinari che trasformano rapidamente un oggetto non magico in uno magico.

La descrizione di ciascuna delle seguenti infusioni definisce il tipo di oggetto che può essere infuso e se l'oggetto magico che ne risulta richiede sintonia.

Alcune infusioni necessitano un livello da artefice minimo. Il personaggio non può imparare un'infusione del genere finché non raggiunge almeno quel livello.

A meno che la descrizione non indichi diversamente, non può apprendere un'infusione più di una volta.

ANELLO RICARICA INCANTESIMI

Prerequisiti: artefice di 6° livello

Oggetto: un anello (richiede sintonia)

Mentre indossa questo anello, la creatura può recuperare uno slot incantesimo speso con un'azione. Lo slot recuperato può essere di 3° livello o inferiore. Una volta usato, l'anello è inutilizzabile fino all'alba successiva.

ARMA MIGLIORATA

Oggetto: un'arma semplice o da guerra

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

Il bonus aumenta a +2 quando il personaggio raggiunge il 10° livello di questa classe.

ARMA SPLENDEnte

Prerequisiti: artefice di 6° livello

Oggetto: un'arma semplice o da guerra (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Mentre la impugna, il personaggio può usare un'azione bonus per fare in modo che l'arma proietti luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri, oppure per estinguere la luce.



GNOMO FABBRO DA BATTAGLIA
CON DIFENSORE D'ACCIAIO



L'arma possiede 4 cariche. Come reazione immediatamente dopo essere stato colpito da un attacco, chi la impugna può spendere 1 carica e causare l'accecamento dell'attaccante fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo, a meno che l'attaccante non superi un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. All'alba di ogni giorno, l'arma recupera 1d4 cariche spese.

ARMATURA A PROPULSIONE ARCANA

Prerequisiti: artefice di 14° livello

Oggetto: un'armatura (richiede sintonia)

Chi indossa questa armatura ottiene i seguenti benefici:

- La velocità base di chi la indossa aumenta di 1,5 metri.
- L'armatura include dei guanti, ognuno dei quali è un'arma magica da mischia che può essere usata solo quando il personaggio non impugna altro. Chi la indossa ha competenza nei guanti e ognuno di essi infligge 1d8 danni da forza quando colpisce e possiede la proprietà da lancio, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Quando viene lanciato, il guanto si stacca e vola verso il bersaglio dell'attacco, quindi torna immediatamente da chi lo indossa e si ricollega all'armatura.
- L'armatura non può essere rimossa contro la volontà di chi la indossa.
- L'armatura sostituisce eventuali arti mancanti di chi la indossa: mani, braccia, piedi, gambe e simili. Le sostituzioni funzionano in modo identico alle parti del corpo sostituite.

ARMATURA DELLA FORZA MAGICA

Oggetto: un'armatura (richiede sintonia)

Quest'armatura possiede 6 cariche. Chi la indossa può spendere le cariche dell'armatura nei seguenti modi:

- Quando chi la indossa effettua una prova di Forza o un tiro salvezza su Forza, può spendere 1 carica per aggiungere un bonus al tiro pari al suo modificatore di Intelligenza.
- Se la creatura sta per essere buttata a terra prona, può usare la sua reazione per spendere 1 carica ed evitare di ritrovarsi a terra prona.

All'alba di ogni giorno, l'armatura recupera 1d6 cariche spese.

ARMATURA RESISTENTE

Prerequisiti: artefice di 6° livello

Oggetto: un'armatura (richiede sintonia)

Mentre indossa questa armatura, una creatura è dotata di resistenza a uno dei seguenti tipi di danno, che l'artefice sceglie quando infonde l'oggetto: acido, freddo, fuoco, forza, fulmine, necrotico, veleno, psichico, radioso o tuono.

COLPO RIPETUTO

Oggetto: un'arma semplice o da guerra dotata della proprietà munizioni (richiede sintonia)

L'arma magica fornisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa quando si sfera un attacco a distanza e ignora la proprietà ricarica, se la possiede.

Se il personaggio non ricarica le munizioni nell'arma, questa ne produce di proprie, creando automaticamente un proiettile magico quando il personaggio effettua un attacco a distanza con l'arma. Il proiettile creato dall'arma svanisce nell'istante in cui colpisce o manca un bersaglio.

DIFESA MIGLIORATA

Oggetto: un'armatura o uno scudo

Una creatura ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura mentre indossa (armatura) o impugna (scudo) l'oggetto infuso.

Il bonus aumenta a +2 quando il personaggio raggiunge il 10° livello di questa classe.

ELMO DELLA CONSAPEVOLEZZA

Prerequisiti: artefice di 10° livello

Oggetto: un elmo (richiede sintonia)

Mentre indossa questo elmo, una creatura ha un vantaggio ai tiri per l'iniziativa. Inoltre, chi lo indossa non può essere sorpreso, a meno che non sia incapacitato.

FOCUS ARCANO MIGLIORATO

Oggetto: una verga, un bastone o una bacchetta (richiede sintonia)

Finché impugna questo oggetto, una creatura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dell'incantesimo. Inoltre, la creatura ignora la mezza copertura quando effettua un attacco magico.

Il bonus aumenta a +2 quando il personaggio raggiunge il 10° livello di questa classe.

MENTE ACUTA

Oggetto: un'armatura o una veste

L'oggetto infuso può dare una scossa a chi lo indossa schiarendogli la mente. L'oggetto possiede 4 cariche. Quando chi lo indossa fallisce un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione su un incantesimo, può usare la sua reazione per spendere 1 delle cariche dell'oggetto per avere successo. All'alba di ogni giorno, l'oggetto recupera 1d4 cariche spese.

REPLICARE UN OGGETTO MAGICO

Usando questa infusione, l'artefice replica un particolare oggetto magico. Può imparare questa infusione più volte; ogni volta che lo fa, sceglie un oggetto magico da creare dalle tabelle "Oggetti RePLICabili". Il titolo di una tabella indica il livello della classe del personaggio necessario per poter scegliere un oggetto da quella tabella. In alternativa, il personaggio può scegliere l'oggetto magico tra quelli comuni nel gioco, tranne pozioni o pergamene.

Nelle tabelle viene specificato anche se l'oggetto richiede sintonia. Maggiori informazioni sull'oggetto sono disponibili nella *Dungeon Master's Guide*, compreso il tipo di oggetto richiesto per la sua realizzazione.

OGGETTI REPLICABILI (ARTEFICE DI 2° LIVELLO)

Oggetto Magico	Sintonia
Bacchetta dei segreti	No
Bacchetta di individuazione del magico	No
Borsa conservante	No
Copricapo del respirare sott'acqua	No
Corda per scalare	No
Giara alchemica	No
Occhiali della notte	No
Pietre parlanti	No

OGGETTI REPLICABILI (ARTEFICE DI 6° LIVELLO)

Oggetto Magico	Sintonia
Anello del camminare sull'acqua	No
Flauto incantatore	No
Guanti ladreschi	No
Lanterna della rivelazione	No
Lenti dello charme	Sì
Mantello della manta	No
Mantello elfico	Sì
Stivali elfici	No

OGGETTI REPLICABILI (ARTEFICE DI 10° LIVELLO)

Oggetto Magico	Sintonia
Anello del saltare	Sì
Anello di scudo mentale	Sì
Bracciali dell'arciere	Sì
Cappello del camuffamento	Sì
Collana dell'adattamento	Sì
Elmo della telepatia	Sì
Faretra di Ehlonna	No
Fascia dell'intelletto	Sì
Fermaglio dello scudo	Sì
Flauto dei topi	Sì
Guanti catturaproiettili	Sì
Guanti del nuotare e scalare	Sì
Guanti del potere orchesco	Sì
Lenti dell'aquila	Sì
Mantello della protezione	Sì
Medaglione dei pensieri	Sì
Pantofole del ragno	Sì
Stivali alati	Sì
Stivali dell'inverno	Sì
Stivali molleggiati	Sì
Talismano della rimarginazione	Sì

OGGETTI REPLICABILI (ARTEFICE DI 14° LIVELLO)

Oggetto Magico	Sintonia
Amuleto della salute	Sì
Anello della libertà di azione	Sì
Anello dell'ariete	Sì
Anello di protezione	Sì
Bracciali della difesa	Sì
Cintura della forza dei giganti delle colline	Sì
Corno della distruzione	No
Gemma della visione	Sì
Manette dimensionali	No
Mantello del pipistrello	Sì
Stivali della levitazione	Sì
Stivali della velocità	Sì

RITORNO DELL'ARMA

Oggetto: un'arma semplice o da guerra dotata della proprietà da lancio

Quest'arma magica fornisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa e torna nella mano di chi la impugna immediatamente dopo essere stata utilizzata per un attacco a distanza.

SCUDO DELLA REPULSIONE

Prerequisiti: artefice di 6° livello

Oggetto: uno scudo (richiede sintonia)

Una creatura ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura mentre impugna questo scudo.

Lo scudo possiede 4 cariche. Mentre lo tiene, chi lo impugna può usare una reazione immediatamente dopo essere stato colpito da un attacco in mischia per spendere 1 delle cariche dello scudo e spingere l'attaccante fino a 4,5 metri di distanza. All'alba di ogni giorno, lo scudo recupera 1d4 cariche spese.

SERVO OMUNCOLO

Oggetto: una gemma o un cristallo del valore di almeno 100 mo

L'artefice impara metodi intricati per creare magicamente uno speciale omuncolo che diventa il suo servitore. L'oggetto che infonde funge da cuore della creatura, attorno al quale si forma istantaneamente il corpo.

È il personaggio a determinare l'aspetto dello omuncolo. Alcuni artefici preferiscono uccelli dall'aspetto meccanico, mentre altri propendono per fiale o miniature alate o calderoni animati.

L'omuncolo è amichevole con l'artefice e con i suoi compagni e obbedisce ai suoi ordini. Le statistiche di gioco del Servo Omuncolo sono disponibili nella sua scheda delle statistiche, la quale usa il bonus di competenza (BC) dell'artefice in diversi punti.

In combattimento, l'omuncolo condivide il punteggio di iniziativa con l'artefice, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo. Può muoversi e usare da solo le sue reazioni,

SERVO OMUNCOLO

Costrutto Minuscolo

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio + il livello da artefice del personaggio (l'omuncolo ha un numero di Dadi Vita [d4] pari al livello da artefice del personaggio)

Velocità 6 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Tiri Salvezza Des +2 più BC

Abilità Furtività +2 più BC, Percezione +0 più BC × 2

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10 + (BC × 2), scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Elusione. Se l'omuncolo è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce. Non può usare questo tratto se è incapacitato.

AZIONI

Colpo di Forza. Attacco con arma a distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio.

Colpito: 1d4 + BC danni da forza.

REAZIONI

Incanalare Magia. L'omuncolo infligge un incantesimo lanciato dal personaggio con gittata a contatto. L'omuncolo dev'essere entro 36 metri dal personaggio.

ma l'unica azione che può compiere nel suo turno è la Schivata, a meno che il personaggio non spenda un'azione bonus per ordinarli di compierne un'altra. È possibile scegliere l'azione tra quelle che compaiono nella scheda delle statistiche dell'omuncolo oppure sceglierne una diversa. Se l'artefice al quale è legato è incapacitato, l'omuncolo è libero di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

Se l'incantesimo *riparare* viene lanciato su di esso, l'omuncolo recupera 2d6 punti ferita. Se il personaggio o l'omuncolo muoiono, esso svanisce, lasciando il suo cuore nello spazio che prima occupava.

STIVALI DEL SENTIERO TORTUOSO

Prerequisiti: artefice di 6° livello

Oggetto: un paio di stivali (richiede sintonia)

Mentre indossa questi stivali, una creatura può teletrasportarsi fino a 4,5 metri come azione bonus in uno spazio libero nel campo visivo della creatura. La creatura deve aver già occupato quello spazio in un altro momento durante il turno attuale.



BARBARO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del barbaro.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del barbaro.

Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

CONOSCENZA PRIMORDIALE

Privilegio del Barbaro di 3° livello

Quando il personaggio raggiunge il 3° livello, e poi di nuovo al 10° livello, acquisisce competenza in un'abilità a sua scelta dall'elenco delle abilità disponibili per i barbari al 1° livello.

UMANO BARBARO
DELLA BESTIA



BALZO ISTINTIVO

Privilegio del Barbaro di 7° livello

Come parte dell'azione bonus che il personaggio esegue per entrare in ira, può muoversi fino alla metà della sua velocità.

CAMMINI PRIMORDIALI

Al 3° livello, un barbaro ottiene il privilegio Cammino Primordiale e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Cammino della Bestia e Cammino della Magia Selvaggia.

CAMMINO DELLA BESTIA

*Stimo quelli che portano spesso la propria bestia
interiore a fare due passi e a squarciare qualche gola.*

TASHA

I barbari che percorrono il Cammino della Bestia traggono la loro ira da una scintilla bestiale che brucia nella loro anima. Questa bestia esplode in preda all'ira, trasformando fisicamente il barbaro.

Un tale barbaro potrebbe essere animato da uno spirito primordiale o discendere dai mutaforma. Il personaggio può scegliere l'origine della sua potenza selvaggia o determinarla con un tiro sulla tabella "Origine della Bestia".

ORIGINE DELLA BESTIA

d4 Origine

- 1 Uno dei genitori del barbaro è un licantropo e lui ha ereditato parte della sua maledizione.
- 2 Il barbaro discende da un arcidruide e ha ereditato la capacità di cambiare parzialmente forma.
- 3 Uno spirito fatato ha dotato il barbaro della capacità di assumere diversi aspetti bestiali.
- 4 Un antico spirito animale alberga nel barbaro, permettendogli di percorrere questo cammino.

FORMA DELLA BESTIA

Privilegio del Cammino della Bestia di 3° livello

Quando entra in ira, il barbaro può trasformarsi, rivelando il potere bestiale dentro di sé. Finché l'ira non si placa, il personaggio è un'arma naturale. Il barbaro conta come una semplice arma da mischia e aggiunge il suo modificatore di Forza ai tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca, come di consueto.

Sceglie la forma dell'arma ogni volta che entra in ira:

Morso. La bocca del personaggio si trasforma in un muso bestiale o in grandi mandibole (a scelta). Infigge 1d8 danni perforanti se il colpo va a segno. Una volta per ogni suo turno, quando infigge danni a una creatura con questo morso, il barbaro recupera un numero di punti ferita pari al suo bonus di competenza, se ha meno della metà dei suoi punti ferita quando colpisce.

Artigli. Ciascuna delle mani del personaggio si trasforma in un artiglio, che può usare come arma se non impugna nulla. Infligge 1d6 danni taglienti se il colpo va a segno. Una volta per ogni suo turno, quando il personaggio attacca con un artiglio usando l'azione Attacco, può effettuare un ulteriore attacco con artiglio come parte della stessa azione.

Coda. Al personaggio spunta una coda sferzante e spinosa che infligge 1d8 danni perforanti se il colpo va a segno, e ha la proprietà portata. Se una creatura nel raggio di 3 metri che il barbaro è in grado di vedere lo colpisce con un tiro per colpire, il personaggio può usare una reazione per agitare la coda e tirare un d8 e aggiungere un bonus alla sua CA pari al numero ottenuto; in questo modo l'attacco potrebbe potenzialmente mancarlo.

ANIMA BESTIALE

Privilegio del Cammino della Bestia di 6° livello

Il potere selvaggio dentro il barbaro cresce, facendo sì che le armi naturali della sua Forma della Bestia vengano considerate magiche allo scopo di superare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Può anche modificare la sua forma per adattarsi a ciò che lo circonda. Quando finisce un riposo breve o lungo, sceglie uno dei seguenti vantaggi, che dura fino al termine del suo prossimo riposo breve o lungo:

- Il barbaro ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno e può respirare sott'acqua.
- Il barbaro ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno e può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti (lungo i quali si muove a testa in giù), senza effettuare una prova di caratteristica.
- Quando salta, il barbaro può effettuare una prova di Forza (Atletica) e allungare il suo salto di una distanza pari al totale della prova x 30 cm. Il barbaro può effettuare questa prova speciale solo una volta per turno.

FURIA CONTAGIOSA

Privilegio del Cammino della Bestia di 10° livello

Quando il barbaro colpisce una creatura con le sue armi naturali mentre è in ira, la bestia dentro di lui può maledire il bersaglio con una furia rabbiosa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD pari a 8 + il modificatore di Costituzione + il bonus di competenza del personaggio) o subire uno dei seguenti effetti (a scelta):

- Il bersaglio deve usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia contro un'altra creatura a scelta del personaggio che egli è in grado di vedere.
- Il bersaglio subisce 2d12 danni psichici.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

CHIAMATA ALLA CACCIA

Privilegio del Cammino della Bestia di 14° livello

La bestia che alberga nel barbaro diventa così potente che il personaggio può rendere feroci anche gli altri compagni e ottenere resilienza se si uniscono alla sua caccia. Quando entra in ira, il barbaro può scegliere un numero di creature consenzienti nel suo campo

visivo nel raggio di 9 metri pari al suo modificatore di Costituzione (minimo di una creatura). Ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni creatura che accetta questo privilegio. Fino al termine dell'ira, ognuna delle creature scelte può utilizzare il seguente beneficio una volta per ogni suo turno: quando la creatura colpisce un bersaglio con un tiro per colpire e gli infligge danni, può tirare un d6 e ottenere un bonus ai danni pari al numero ottenuto.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

CAMMINO DELLA MAGIA SELVAGGIA

Lasciare che sia la magia a tenere le redini è una pessima idea, ma non sono mica tua madre. Vivi senza rimpianti.
TASHA

Molti luoghi del multiverso sono di straordinaria bellezza, traboccano di emozioni intense e magia inarrestabile: la Selva Fatata, i Piani Superiori e altri regni soprannaturali irradiano una tale forza da poter influenzare profondamente le creature. I barbari provano sentimenti profondi e sono particolarmente sensibili a queste influenze selvagge, perciò alcuni di loro vengono completamente trasformati dalla magia. Questi barbari pervasi dalla magia seguono il Cammino della Magia Selvaggia. Barbari elfi, tiefling, aasimar e genasi spesso percorrono questo cammino, desiderosi di manifestare la magia ultraterrena dei loro antenati.

CONSAPEVOLEZZA MAGICA

Privilegio del Cammino della Magia Selvaggia di 3° livello

Con un'azione, il personaggio può percepire la presenza di una concentrazione di magia. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio conosce la posizione di qualsiasi incantesimo oppure oggetto magico entro 18 metri da sé, purché non sia dietro copertura totale. Quando percepisce un incantesimo, scopre a quale scuola di magia appartiene.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

IMPETO SELVAGGIO

Privilegio del Cammino della Magia Selvaggia di 3° livello

L'energia magica che ribolle dentro il barbaro a volte è incontenibile. Quando entra in ira, effettua un tiro sulla tabella "Magia Selvaggia" per determinare l'effetto magico prodotto.

Se l'effetto richiede un tiro salvezza, la CD è pari a 8 + il bonus di competenza del barbaro + il suo modificatore di Costituzione.

MAGIA SELVAGGIA

d8 Effetto Magico

- 1 Vitici oscuri sferzano l'aria intorno al barbaro. Ogni creatura a sua scelta nel suo campo visivo entro 9 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Costituzione o subire 1d12 danni necrotici. Il personaggio ottiene anche 1d12 punti ferita temporanei.
- 2 Il barbaro si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. Finché è in ira, il barbaro può usare questo effetto in ognuno dei suoi turni come azione bonus.
- 3 Uno spirito incorporeo, simile a un flumph o un pixie (a scelta del personaggio), appare in uno spazio libero nel raggio di 1,5 metri da una delle creature a sua scelta che egli sia in grado di vedere entro 9 metri da lui. Al termine del turno attuale, lo spirito esplode e ogni creatura entro 1,5 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d6 danni da forza. Finché è in ira, il barbaro può usare questo effetto nuovamente, evocando un altro spirito in ognuno dei suoi turni come azione bonus.
- 4 La magia permea un'arma a scelta impugnata dal personaggio. Finché il barbaro è in ira, i danni inflitti dall'arma diventano da forza. L'arma ottiene inoltre le proprietà leggera e da lancio, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Se l'arma lascia la mano del giocatore, riappare nella sua mano alla fine del turno attuale.
- 5 Ogni volta che una creatura colpisce il barbaro con un tiro per colpire mentre è ancora in ira, quella creatura subisce 1d6 danni da forza, poiché la magia si libera e la punisce.
- 6 Finché il barbaro è in ira, è circondato da luci multicolori e protettive; ottiene un bonus di +1 alla CA e gli alleati che si trovano in un raggio di 3 metri da lui ottengono lo stesso bonus.
- 7 Fiori e viti crescono temporaneamente intorno al barbaro; finché è in ira, il terreno entro 4,5 metri dal personaggio diventa un terreno difficile per i suoi nemici.
- 8 Il barbaro scaglia un fulmine dal petto. Un'altra creatura a sua scelta nel suo campo visivo entro 9 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Costituzione o subire 1d6 danni radiosi e rimanere accecata fino al turno successivo del personaggio. Finché è in ira, il barbaro può usare questo effetto in ognuno dei suoi turni come azione bonus.

MAGIA CORROBORANTE

Privilegio del Cammino della Magia Selvaggia di 6° livello

Il barbaro può sfruttare la sua magia selvaggia per rafforzare se stesso o un compagno. Con un'azione, può toccare una creatura (o anche se stesso) e conferirle uno dei seguenti benefici a sua scelta:



ELFO DEI BOSCHI BARBARO
DELLA MAGIA SELVAGGIA

- Per 10 minuti, quella creatura può tirare un d3 ogni volta che effettua un tiro per colpire o una prova di caratteristica e aggiungere il risultato ottenuto al tiro del d20.
- Il personaggio tira un d3. La creatura riguadagna uno slot incantesimo speso, il cui livello è uguale al numero ottenuto con il tiro o inferiore (a scelta della creatura). Una volta che una creatura riceve questo vantaggio, non può ottenerlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Il personaggio può effettuare questa azione un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

REAZIONE INSTABILE

Privilegio del Cammino della Magia Selvaggia di 10° livello

Se il barbaro è in pericolo mentre è in ira, la magia dentro di lui può scatenarsi; subito dopo aver subito danni o aver fallito un tiro salvezza durante l'ira, può usare la sua reazione per tirare sulla tabella "Magia Selvaggia" e sfruttare immediatamente l'effetto ottenuto. Questo effetto sostituisce quello della Magia selvaggia attuale.

IMPETO CONTROLLATO

Privilegio del Cammino della Magia Selvaggia di 14° livello

Ogni volta che il barbaro tira sulla tabella "Magia Selvaggia", può lanciare due volte il dado e scegliere quale dei due effetti sfruttare. Se ottiene lo stesso numero su entrambi i dadi, può ignorare il risultato e scegliere l'effetto della tabella che preferisce.



BARDO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del bardo.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del bardo. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

INCANTESIMI DEL BARDO AGGIUNTIVI

Privilegio del Bardo di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da bardo che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

1° LIVELLO

Comando

Spruzzo Colorato

2° LIVELLO

Aiuto

Immagine Speculare

Ingrandire/Ridurre

3° LIVELLO

Fortezza della Mente*

Lentezza

Parola Guaritrice di Massa

4° LIVELLO

Allucinazione Mortale

5° LIVELLO

Legame Telepatico

di Rary (rituale)

6° LIVELLO

Banchetto degli Eroi

7° LIVELLO

Sogno del Velo Celeste*

Spruzzo Prismatico

8° LIVELLO

Antipatia/Simpatia

9° LIVELLO

Muro Prismatico

UN DRAGONIDE BARDO DEL
COLLEGIO DELLA CREAZIONE ANIMA
UNA STATUA FACENDOLA DANZARE.



ISPIRAZIONE MAGICA

Privilegio del Bardo di 2° livello

Se una creatura possiede un dado di Ispirazione Bardica ottenuto dal bardo e lancia un incantesimo che ripristina i punti ferita o infligge danni, la creatura può tirare quel dado e scegliere il bersaglio dell'incantesimo. Aggiunge il numero ottenuto come bonus ai punti ferita guadagnati o ai danni inflitti. Una volta tirato, il dado di Ispirazione Bardica è perduto.

VERSATILITÀ BARDICA

Privilegio del Bardo di 4° livello

Ogni volta che il bardo raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può scegliere una delle seguenti opzioni, che rappresentano un cambiamento di specializzazione nell'uso di abilità e magia:

- Il personaggio sostituisce una delle abilità che ha scelto per il privilegio Maestria con una delle altre competenze nelle abilità che non beneficia di Maestria.
- Può sostituire un trucchetto che ha appreso dal privilegio Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da bardo.

COLLEGI BARDICI

Al 3° livello, un bardo ottiene il privilegio Collegio Bardico e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Collegio della Creazione e Collegio dell'Eloquenza.

COLLEGIO DELL'ELOQUENZA

Promemoria: devo tornare a lavorare su un incantesimo silenziante. Livello di priorità: sanguinamento orecchie.

TASHA

I membri del Collegio dell'Eloquenza padroneggiano l'arte oratoria. Questi bardi si esprimono dosando abilmente logica ed emozione, conquistando scettici e detrattori con argomentazioni razionali, ma anche suscitando le emozioni più profonde di chi li ascolta.

ARTE ORATORIA

Privilegio del Collegio dell'Eloquenza di 3° livello

Il bardo è un maestro nel dire la cosa giusta al momento giusto. Quando effettua una prova di Carisma (Persuasione) o Carisma (Inganno), può considerare un tiro del d20 pari o inferiore a 9 come un 10.

PAROLE INQUIETANTI

Privilegio del Collegio dell'Eloquenza di 3° livello

Il bardo può usare parole sature di magia che turbano una creatura facendole perdere la fiducia in sé stessa. Come azione bonus, può spendere un uso di Ispirazione Bardica e scegliere una creatura entro 18 metri di distanza nel suo campo visivo. Il personaggio lancia il dado di Ispirazione Bardica. La creatura deve sottrarre il numero



DROW BARDO
DELL'ELOQUENZA

ottenuto dal tiro salvezza successivo che effettua prima dell'inizio del turno successivo del bardo.

ISPIRAZIONE INFALLIBILE

Privilegio del Collegio dell'Eloquenza di 6° livello

Le parole ispiratrici del bardo sono così persuasive che gli altri si sentono spinti a compiere grandi cose. Quando una creatura aggiunge un dado di Ispirazione Bardica alla sua prova di caratteristica, al tiro per colpire o al tiro salvezza e il tiro fallisce, la creatura può tenere il dado di Ispirazione Bardica.

LINGUAGGIO UNIVERSALE

Privilegio del Collegio dell'Eloquenza di 6° livello

Il bardo ottiene la capacità di rendere il suo discorso intelligibile a qualsiasi creatura. Con un'azione, il bardo può scegliere una o più creature nel raggio di 18 metri e che sia in grado di vedere fino a un numero pari al suo modificatore di Carisma (minimo di una creatura). Le creature scelte possono comprendere il bardo magicamente, indipendentemente dalla lingua che parlano, per 1 ora.

Dopo aver usato questo privilegio, il bardo non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo di qualsiasi livello per farlo.

ISPIRAZIONE CONTAGIOSA

Privilegio del Collegio dell'Eloquenza di 14° livello

Quando il bardo riesce a ispirare con successo qualcuno, il potere della sua eloquenza può conquistare qualcun altro. Quando una creatura entro 18 metri dal bardo aggiunge un dado di Ispirazione Bardica alla sua prova di caratteristica, al tiro per colpire o al tiro salvezza e ha successo, il personaggio può usare la sua reazione per incoraggiare un'altra creatura (diversa da se stesso) che riesce a sentire la sua voce entro 18 metri da lui e ottiene un dado di Ispirazione Bardica senza che il bardo spenda usi di Ispirazione Bardica.

Il personaggio può utilizzare questa reazione un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Carisma (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

COLLEGIO DELLA CREAZIONE

Il canto creativo di un bardo è la colonna sonora degli incubi di qualcun altro.

TASHA

I bardi credono che il cosmo sia un'opera d'arte plasmata dai primi draghi e dèi. Una creazione frutto di armonie che continuano a risuonare attraverso l'esistenza ancora oggi: un potere noto come il Canto della Creazione. I bardi del Collegio della Creazione attingono a quel canto primordiale attraverso la danza, la musica e la poesia, e i loro insegnanti condividono questa lezione: "Prima del sole e della luna, c'era il Canto e la sua musica risvegliò la prima alba. Le sue melodie deliziarono le pietre e gli alberi così tanto che alcuni ottennero una voce propria. E adesso cantano anche loro. Imparate la canzone, studenti, e anche voi potrete insegnare alle montagne a cantare e a danzare".

I nani e gli gnomi spesso incoraggiano i loro bardi a diventare studenti del Canto della Creazione. E tra i dragonidi, il Canto della Creazione è venerato poiché secondo le leggende Bahamut e Tiamat, i più grandi fra i draghi, furono tra i primi a intonare il canto.

GRANELLO DI POTENZIALE

Privilegio del Collegio della Creazione di 3° livello

Ogni volta che il bardo dà a una creatura un dado di Ispirazione Bardica, può intonare una nota del Canto della Creazione per creare un granello di potenziale Minuscolo, che orbita entro 1,5 metri da quella creatura. Il granello è intangibile e invulnerabile e dura finché il dado di Ispirazione Bardica non è perduto. Il granello può avere l'aspetto di una nota musicale, una stella, un fiore o un altro simbolo legato all'arte o alla vita a scelta del personaggio.

Quando la creatura usa il dado di Ispirazione Bardica, il granello fornisce un effetto aggiuntivo diverso se il dado beneficia di una prova di caratteristica, di un tiro per colpire o un tiro salvezza, come descritto di seguito:

Prova di Caratteristica. Quando la creatura tira il dado di Ispirazione Bardica per aggiungerlo a una prova di caratteristica, può tirarlo di nuovo e scegliere quale risultato usare, mentre il granello scoppia ed emette scintille colorate e innocue per un attimo.

Tiro per Colpire. Immediatamente dopo che la creatura ha tirato il dado di Ispirazione Bardica per aggiungerlo a un tiro per colpire contro un bersaglio, il granello si frantuma fragorosamente. Il bersaglio e ogni creatura a scelta del personaggio nel suo campo visivo entro 1,5 metri da lui devono superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o subire danni da tuono pari al numero ottenuto con il dado di Ispirazione Bardica.

Tiro Salvezza. Immediatamente dopo che la creatura tira il dado di Ispirazione Bardica e lo aggiunge a un tiro salvezza, il granello svanisce al suono di una musica dolce, facendo ottenere alla creatura punti ferita temporanei pari al numero ottenuto con il dado di Ispirazione Bardica più il modificatore di Carisma del personaggio (minimo di 1 punto ferita temporaneo).

COMPIMENTO DELLA CREAZIONE

Privilegio del Collegio della Creazione di 3° livello

Con un'azione, il bardo può incanalare la magia del Canto della Creazione per creare un oggetto non magico a sua scelta in uno spazio libero entro 3 metri da sé. L'oggetto deve comparire su una superficie o in un liquido che possa sostenerlo. Il valore in mo dell'oggetto non può essere più di 20 volte il livello da bardo e l'oggetto deve essere Medio o più piccolo. L'oggetto luccica tenuemente e una creatura riesce a sentire una musica leggera quando lo tocca. L'oggetto creato scompare dopo un numero di ore pari al bonus di competenza del personaggio. Esempi di oggetti che è possibile creare sono disponibili nel capitolo sull'equipaggiamento del *Player's Handbook*.

Dopo aver creato un oggetto con questo privilegio, un personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo uno slot incantesimo di 2° livello o superiore.

Il personaggio può creare un solo oggetto alla volta con questo privilegio; se il personaggio possiede già un oggetto creato con questo privilegio e usa di nuovo l'azione, il primo oggetto scompare immediatamente.

La dimensione dell'oggetto che il personaggio può creare con questo privilegio aumenta di una categoria di taglia quando raggiunge il 6° livello (Grande) e il 14° livello (Enorme).

CREAZIONE ANIMATA

Privilegio del Collegio della Creazione di 6° livello

Con un'azione, il bardo può mirare a un oggetto non magico Grande o più piccolo nel suo campo visivo entro 9 metri e animarlo. Le statistiche di gioco dell'oggetto danzante sono disponibili nella sua scheda delle statistiche, la quale usa il bonus di competenza (BC) del bardo in diversi punti. L'oggetto è amichevole nei confronti del bardo e dei suoi compagni e obbedisce ai suoi ordini. Ha una durata di 1 ora, a meno che i suoi punti ferita non scendano a 0, o finché il bardo stesso non muore.

In combattimento, l'oggetto condivide il punteggio di iniziativa con il bardo, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo. Può muoversi e usare da solo le sue reazioni, ma l'unica azione che può compiere nel suo turno è la Schivata, a meno che il personaggio non spenda un'azione bonus per ordinarlo di compierne un'altra. È possibile scegliere l'azione tra quelle che compaiono nella scheda

OGGETTO DANZANTE

Costrutto Grande o inferiore

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 10 + cinque volte il livello da bardo del personaggio

Velocità 9 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Immunità ai Danni psichici, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Forma Immutabile. L'oggetto è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che ne altererebbe la forma.

Danza Irrefrenabile. Se una creatura inizia il suo turno entro 3 metri dall'oggetto, questo può aumentare o diminuire (a scelta del personaggio) la velocità base della creatura di 3 metri fino alla fine del turno, purché l'oggetto non sia incapacitato.

AZIONI

Schianto Rinforzato. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. **Colpito:** 1d10 + BC danni da forza.

delle statistiche dell'oggetto oppure sceglierne una diversa. Se il bardo al quale è legato è incapacitato, l'oggetto è libero di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

Quando il personaggio usa il privilegio *Ispirazione Bardica*, può impartire ordini all'oggetto come parte della stessa azione bonus che usa per *Ispirazione Bardica*.

Dopo aver animato un oggetto con questo privilegio, un personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo uno slot incantesimo di 3° livello o superiore. Il personaggio può avere un solo oggetto alla volta animato con questo privilegio; se il personaggio possiede già un oggetto danzante creato con questo privilegio e usa di nuovo l'azione, il primo oggetto scompare immediatamente.

CRESCENDO CREATIVO

Privilegio del Collegio della Creazione di 14° livello

Quando utilizza il privilegio *Compimento della Creazione*, il bardo può creare più di un oggetto contemporaneamente. Il numero di oggetti è pari al modificatore di Carisma del bardo (minimo di due oggetti). Se il personaggio crea un oggetto che supera quel numero, sceglie quale di quelli creati in precedenza deve scomparire. Solo uno di questi oggetti può essere della taglia massima che il personaggio può creare; gli altri devono essere Piccoli o Minuscoli.

Il personaggio non è più limitato dal valore in mo quando crea oggetti con *Compimento della Creazione*.



CHIERICO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del chierico.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del chierico. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

Se si sceglie di sostituire un privilegio con un altro, il personaggio non ottiene alcun beneficio dal privilegio sostituito e non potrà eventualmente accedere ad altri elementi del gioco che lo richiedono.

INCANTESIMI DEL CHIERICO AGGIUNTIVI

Privilegio del Chierico di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da chierico che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

3° LIVELLO

Aura di Vitalità
*Sudario Spirituale**

4° LIVELLO

Aura di Purezza
Aura di Vita

5° LIVELLO

*Evoca Celestiale**

6° LIVELLO

Bagliore Solare

8° LIVELLO

Esplosione Solare

9° LIVELLO

Parola del Potere Guarire

IMBRIGLIARE IL POTERE DIVINO

Privilegio del Chierico di 2° livello

Il personaggio può spendere un utilizzo del privilegio Incanalare Divinità per alimentare i suoi incantesimi. Come azione bonus, può toccare il suo simbolo sacro mormorando una preghiera per recuperare uno slot incantesimo speso, il cui livello non può essere superiore alla metà del suo bonus di competenza (arrotondato per eccesso). Il numero di volte in cui si può utilizzare questo privilegio dipende dal livello raggiunto dal personaggio in questa classe: 2° livello: una volta, 6° livello: due volte, 18° livello: tre volte. Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

TRUCCHETTI VERSATILI

Privilegio del Chierico di 4° livello

Ogni volta che il chierico raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire un trucchetto che ha appreso dal privilegio Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da chierico.

COLPI BENEDETTI

Privilegio del chierico di 8° livello, che sostituisce il privilegio Colpo Divino o Incantesimi Potenti

Il chierico è benedetto dalla potenza divina in battaglia. Quando il personaggio infligge danni a una creatura con uno dei suoi trucchetti o con attacchi con armi, può anche infliggerle 1d8 danni radiosi. Una volta che ha inflitto questi danni, non può più usare questo privilegio fino all'inizio del suo turno successivo.

DOMINI DIVINI

Al 1° livello, un chierico ottiene il privilegio Dominio Divino e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Dominio dell'Ordine, Dominio della Pace e Dominio del Crepuscolo.

DOMINIO DEL CREPUSCOLO

Mi costa molto ammetterlo, ma credo che potrei abbracciare una fede incentrata su luci d'atmosfera e abiti da sera.

TASHA

Il passaggio al crepuscolo dalla luce all'oscurità infonde spesso calma e persino gioia, poiché le fatiche della giornata terminano e ci si abbandona al riposo. L'oscurità può anche risvegliare le proprie paure, ma gli dèi del crepuscolo proteggono dagli orrori della notte.

I chierici che servono queste divinità, alcune delle quali sono indicate nella tabella "Divinità del Crepuscolo", portano conforto a coloro che cercano riposo e li proteggono avventurandosi nell'oscurità invadente per assicurarsi che essa sia un conforto, non motivo di terrore.



UNA CHIERICA IMBRIGLIA IL POTERE DIVINO.

DIVINITÀ DEL CREPUSCOLO

Esempio di Divinità	Pantheon
Boldrei	Eberron
Celestian	Greyhawk
Dol Arrah	Eberron
Helm	Forgotten Realms
Ilmater	Forgotten Realms
Mishakal	Dragonlance
Selûne	Forgotten Realms
Yondalla	Halfing

INCANTESIMI DI DOMINIO

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 1° livello

Il chierico ottiene l'accesso a incantesimi di dominio ai livelli da chierico specificati nella tabella "Incantesimi del Dominio del Crepuscolo". Il funzionamento degli incantesimi di dominio è spiegato nella descrizione del privilegio di classe Dominio Divino.

INCANTESIMI DEL DOMINIO DEL CREPUSCOLO

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	luminescenza, sonno
3°	bagliore lunare, vedere invisibilità
5°	aura di vitalità, capanna di Leomund
7°	aura di vita, invisibilità superiore
9°	cerchio di potere, fuorviare

COMPETENZE BONUS

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 1° livello

Il chierico ottiene competenza nelle armi da guerra e nelle armature pesanti.

OCCHI DELLA NOTTE

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 1° livello

Il chierico può vedere attraverso l'oscurità più profonda. Ottiene scurovisione entro un raggio di 90 metri. In questo raggio, in condizioni di luce fioca può vedere come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca.

Con un'azione, il chierico può condividere magicamente la scurovisione di questo privilegio con delle creature consenzienti nel raggio di 3 metri e che sia in grado di vedere, fino a un numero pari al suo modificatore di Saggezza (minimo di una creatura). La condivisione della scurovisione dura 1 ora. Una volta condivisa, il chierico non può farlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo di qualsiasi livello per condividerla nuovamente.

BENEDIZIONE VIGILE

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 1° livello

La notte ha insegnato al chierico a restare vigile. Con un'azione, il chierico dà un vantaggio a una creatura che tocca (incluso se stesso) al successivo tiro per l'iniziativa che la creatura effettua. Questo vantaggio termina immediatamente dopo il tiro o se il personaggio utilizza di nuovo questo privilegio.

INCANALARE DIVINITÀ: SANTUARIO DEL CREPUSCOLO

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 2° livello

Il chierico può utilizzare il privilegio Incanalare Divinità per ristorare i suoi alleati con una rilassante luce crepuscolare.

Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e da lui emana una sfera di crepuscolo. La sfera è centrata sul personaggio, ha un raggio di 9 metri ed è colma di luce fioca. La sfera si muove seguendo il personaggio e dura 1 minuto o fino a quando il chierico che l'ha evocata non è incapacitato o morto. Ogni volta che una creatura (incluso il personaggio) termina il suo turno nella sfera, ottiene uno di questi benefici:

- Punti ferita temporanei pari a 1d6 più il livello da chierico.
- Infligge un effetto alla creatura causandogli le condizioni affascinato o spaventato.

PASSI NELLA NOTTE

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 6° livello

Il chierico riesce ad attingere ai poteri mistici della notte per librarsi in aria. Come azione bonus, quando il personaggio è in condizioni di luce fioca o nell'oscurità, può ottenere magicamente una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno per 1 minuto. Il personaggio può utilizzare questa azione bonus un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.



UMANA CHIERICA DEL CREPUSCOLO

COLPO DIVINO

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 8° livello

Il chierico ottiene la capacità di infondere energia divina ai colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni radiosi extra. Una volta raggiunto il 14° livello, il danno aggiuntivo è di 2d8 per colpo.

SUDARIO DEL CREPUSCOLO

Privilegio del Dominio del Crepuscolo di 17° livello

Il crepuscolo avvolge il chierico e i suoi alleati in un abbraccio protettivo fornendo mezza copertura quando si trovano all'interno della sfera evocata dal Santuario del Crepuscolo.

DOMINIO DELL'ORDINE

Finalmente una fede per quelli che odiano colorare fuori dalle linee.

TASHA

Il Dominio dell'Ordine rappresenta la disciplina e la devozione alle leggi che governano una società, un'istituzione o una filosofia. I chierici dell'Ordine meditano sulla logica e sulla giustizia mentre servono i loro dèi, esempi dei quali compaiono nella tabella "Divinità dell'Ordine".

I chierici dell'Ordine credono che delle leggi ben congegnate determinino gerarchie legittime e che tutti debbano obbedire a chi è stato scelto dalla legge per comandare. Coloro che obbediscono devono farlo al meglio delle loro possibilità e se chi comanda non riesce a proteggere la legge, deve essere sostituito. In questo modo, la legge tesse una rete di obblighi che generano ordine e sicurezza in un multiverso caotico.

DIVINITÀ DELL'ORDINE

Esempio di Divinità	Pantheon
Aureon	Eberron
Bane	Forgotten Realms
Majere	Dragonlance
Pholtus	Greyhawk
Tyr	Forgotten Realms
Wee Jas	Greyhawk

INCANTESIMI DI DOMINIO

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 1° livello

Il chierico ottiene l'accesso a incantesimi di dominio ai livelli da chierico specificati nella tabella "Incantesimi del Dominio dell'Ordine". Il funzionamento degli incantesimi di dominio è spiegato nella descrizione del privilegio di classe Dominio Divino nel *Player's Handbook*.

INCANTESIMI DEL DOMINIO DELL'ORDINE

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	comando, eroismo
3°	blocca persone, zona di verità
5°	lentezza, parola guaritrice di massa
7°	compulsione, localizza creatura
9°	comunione, dominare persone

COMPETENZE BONUS

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 1° livello

Il personaggio ottiene competenza nelle armature pesanti. Il chierico ottiene anche competenza nell'abilità Intimidire o Persuasione (a scelta del chierico).



DRAGONIDE CHIERICO
DELL'ORDINE

VOCE DELL'AUTORITÀ

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 1° livello

Il chierico può invocare il potere della legge per incoraggiare un alleato ad attaccare. Se il personaggio lancia un incantesimo con uno slot incantesimo di 1° livello o superiore con un alleato come bersaglio, quell'alleato può usare la sua reazione immediatamente dopo l'incantesimo per effettuare un attacco con un'arma contro una creatura a scelta del personaggio nel suo campo visivo.

Se l'incantesimo prende di mira più di un alleato, il personaggio sceglie a quale alleato affidare l'attacco.

INCANALARE DIVINITÀ: PRETESA DELL'ORDINE

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 2° livello

Il chierico può utilizzare il privilegio Incanalare Divinità per imporre la sua presenza intimidatoria sugli altri.

Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e ogni creatura a sua scelta che è in grado di vedere e sentire e si trova entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è affascinata fino al termine del turno successivo del personaggio o finché essa non subisce danni. Il chierico può anche fare in modo che una qualsiasi delle creature affascinate lasci ciò che ha in mano quando fallisce il tiro salvezza.

INCARNAZIONE DELLA LEGGE

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 6° livello

Il chierico diventa eccezionalmente abile nell'incanalare l'energia magica per costringere gli altri a obbedirgli.



UMANO CHIERICO
DELLA PACE

Se lancia un incantesimo della scuola di ammalimento usando uno slot incantesimo di 1° livello o superiore, può modificare il tempo di lancio dell'incantesimo in 1 azione bonus per questo lancio, purché il tempo di lancio dell'incantesimo sia normalmente di 1 azione.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

COLPO DIVINO

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 8° livello

Il chierico ottiene la capacità di infondere energia divina ai colpi della sua arma. Una volta per turno, il colpo inflitto a una creatura con un'arma causa 1d8 danni psichici extra al bersaglio. Una volta raggiunto il 14° livello, il danno aggiuntivo è di 2d8 per colpo.

IRA DELL'ORDINE

Privilegio del Dominio dell'Ordine di 17° livello

I nemici che il chierico decide di distruggere appassiscono sotto gli sforzi congiunti suoi e dei suoi alleati. Se nel suo turno il personaggio infligge danni a una creatura con Colpo Divino, può maledire quella creatura fino all'inizio del proprio turno successivo. La prossima volta che uno degli alleati del personaggio colpisce la creatura maledetta con un attacco, il bersaglio subisce anche 2d8 danni psichici e la maledizione termina. Il chierico può maledire una creatura in questo modo solo una volta per turno.

DOMINIO DELLA PACE

Questi pacifici chierici hanno mai pensato al sacro sistema che cercano di sovvertire? L'eterno equilibrio dove le cattive decisioni incontrano il potere didattico del dolore?

TASHA

Il balsamo della pace prospera nel cuore di comunità sane, tra nazioni amiche e nelle anime di coloro che sono di animo buono. Gli dèi della pace ispirano persone di ogni tipo a risolvere i conflitti e a opporsi a quelle forze che cercano di impedire che la pace si diffonda. Un elenco di alcuni degli dèi associati a questo dominio è disponibile nella tabella "Divinità della Pace".

I chierici del Dominio della Pace presiedono alla firma di trattati e spesso viene loro chiesto di arbitrare le controversie. Le benedizioni di questi chierici uniscono le persone e le aiutano a sostenersi a vicenda, e la loro magia assiste coloro che sono spinti a combattere per difendere la pace.

DIVINITÀ DELLA PACE

Esempio di Divinità	Pantheon
Angharradh	Elfico
Berronar Verargento	Nanico
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Halfling
Eldath	Forgotten Realms
Gaerdal Mandiferro	Gnomesco
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

INCANTESIMI DI DOMINIO

Privilegio del Dominio della Pace di 1° livello

Il chierico ottiene l'accesso a incantesimi di dominio ai livelli da clerico specificati nella tabella "Incantesimi del Dominio della Pace". Il funzionamento degli incantesimi di dominio è spiegato nella descrizione del privilegio di classe Dominio Divino.

INCANTESIMI DEL DOMINIO DELLA PACE

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	eroismo, santuario
3°	aiuto, vincolo di interdizione
5°	faro di speranza, inviare
7°	aura di purezza, sfera elastica di Otiluke
9°	legame telepatico di Rary, ristorare superiore

STRUMENTO DI PACE

Privilegio del Dominio della Pace di 1° livello

Il chierico ottiene competenza nell'abilità Intuizione, Intrattenere o Persuasione (a sua scelta).

LEGAME INCORAGGIANTE

Privilegio del Dominio della Pace di 1° livello

Il chierico può creare un legame che infonde coraggio tra persone che sono in pace tra loro. Con un'azione, il chierico può scegliere un numero di creature consenzienti nel raggio di 9 metri e che sia in grado di vedere (compreso se stesso, se vuole) fino a un numero pari al suo bonus di competenza. Il personaggio crea un legame magico tra di loro per 10 minuti o fino a quando non usa di nuovo questo privilegio. Mentre le creature vincolate si trovano entro 9 metri l'una dall'altra, la creatura può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto a un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza da essa effettuato. Ogni creatura può aggiungere il d4 non più di una volta per turno.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

INCANALARE DIVINITÀ: BALSAMO DELLA PACE

Privilegio del Dominio della Pace di 2° livello

Il chierico può utilizzare il privilegio Incanalare Divinità per rendere la sua presenza consolatoria. Con un'azione, può muoversi fino al massimo della propria velocità, senza provocare attacchi di opportunità, e quando si muove entro 1,5 metri da qualsiasi altra creatura durante questa azione, può ripristinare un numero di punti ferita a quella creatura pari a $2d6 +$ il suo modificatore di Saggezza (minimo di 1 punto ferita). Una creatura può ricevere questa cura solo una volta quando il personaggio esegue questa azione.

LEGAME PROTETTIVO

Privilegio del Dominio della Pace di 6° livello

Il legame che il chierico crea tra le persone le aiuta a proteggersi a vicenda. Quando una creatura influenzata dal privilegio Legame Incoraggiante sta per subire danni, una seconda creatura vincolata entro 9 metri dalla prima può usare la sua reazione per teletrasportarsi in uno spazio libero entro 1,5 metri dalla prima creatura. La seconda creatura subisce tutto il danno.

INCANTESIMI POTENTI

Privilegio del Dominio della Pace di 8° livello

Il personaggio aggiunge il suo modificatore di Saggezza al danno che infligge con qualsiasi trucchetto da chierico.

LEGAME ESPANSIVO

Privilegio del Dominio della Pace di 17° livello

I vantaggi dei privilegi Legame Incoraggiante e Legame Protettivo ora si attivano quando le creature si trovano entro 18 metri l'una dall'altra. Inoltre, quando una creatura usa Legame Protettivo per subire i danni al posto di un'altra, la creatura ottiene resistenza a quel danno.



DRUIDO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del druido.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del druido. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

INCANTESIMI DEL DRUIDO AGGIUNTIVI

Privilegio del Druido di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da druido che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

1° LIVELLO

*Protezione dal Bene
e dal Male*

2° LIVELLO

Evocare Bestia
Fiamma Perenne
Ingrandire/Ridurre
Presagio (rituale)*

3° LIVELLO

*Arma Elementale
Aura di Vitalità
Evoca Folletto*
Rinascita*

4° LIVELLO

*Divinazione (rituale)
Evoca Elementale*
Scudo di Fuoco*

5° LIVELLO

Cono di Freddo

6° LIVELLO

Carne in Pietra

7° LIVELLO

Simbolo

8° LIVELLO

Nube Incendiaria



DRUIDA CON COMPAGNO SELVATICO

COMPAGNO SELVATICO

Privilegio del Druido di 2° livello

Il druido ottiene la capacità di evocare uno spirito in forma animale: con un'azione, il personaggio può spendere un'utilizzo del privilegio Forma Selvatica per lanciare l'incantesimo *Trova Famiglio* senza l'ausilio di componenti materiali.

Una volta lanciato l'incantesimo in questo modo, il famiglio evocato sarà un folletto e non una bestia, che scompare dopo un numero di ore pari alla metà del livello da druido.

TRUCCHETTI VERSATILI

Privilegio del Druido di 4° livello

Ogni volta che il druido raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire un trucchetto che ha appreso dal privilegio Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da druido.

CIRCOLI DRUIDICI

Al 2° livello, un druido ottiene il privilegio di aderire a un Circolo Druidico e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Circolo delle Spore, Circolo delle Stelle e Circolo della Fiamma.

CIRCOLO DELLA FIAMMA

Non saprei nemmeno dire quante volte ho dato fuoco a tutto per poi cominciare da zero.

TASHA

I druidi del Circolo della Fiamma comprendono che spesso la distruzione è necessaria alla rinascita, come succede alle foreste andate in fiamme dalle quali ricresce nuova vita. Questi druidi si legano a uno spirito primordiale nel quale coesistono poteri di creazione e di distruzione, tramite il quale possono evocare delle fiamme controllate che inceneriscono qualcosa per dare vita a qualcos'altro.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO

Privilegio del Circolo della Fiamma di 2° livello

Il druido ha stretto un legame mistico con uno spirito della fiamma, un essere primordiale di creazione e distruzione. Il suo legame con questo spirito gli consente di accedere a nuovi incantesimi quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi del Circolo della Fiamma".

Quando il personaggio ottiene l'accesso a uno di questi incantesimi, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine di determinare il numero di incantesimi che può preparare ogni giorno. Se il druido ottiene accesso a un incantesimo che non compare nella lista degli incantesimi da druido, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da druido per lui.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO DELLA FIAMMA

Livello da Druido Incantesimi

2°	<i>cura ferite, mani brucianti</i>
3°	<i>raggio rovente, sfera infuocata</i>
5°	<i>crescita vegetale, rinascita</i>
7°	<i>aura di vita, scudo di fuoco</i>
9°	<i>colpo infuocato, cura ferite di massa</i>

EVOCARE SPIRITO DELLA FIAMMA

Privilegio del Circolo della Fiamma di 2° livello

Il druido può evocare lo spirito primordiale legato alla sua anima. Con un'azione, può spendere un'utilizzo del privilegio Forma Selvatica per evocare lo spirito della fiamma invece di assumere una forma bestiale.

Lo spirito compare in uno spazio libero a scelta del personaggio nel raggio di 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quando lo spirito compare, ogni creatura entro 3 metri dallo spirito (tranne il druido) deve superare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del druido o subire 2d6 danni da fuoco.

Lo spirito è amichevole nei confronti del druido e dei suoi compagni e obbedisce ai suoi comandi. Le statistiche di gioco dello Spirito della Fiamma sono disponibili nella sua scheda delle statistiche, la quale usa il bonus di competenza (BC) del druido in diversi punti. È il druido a determinare l'aspetto dello

SPIRITO DELLA FIAMMA

Elementale Piccolo

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 5 + cinque volte il livello da druido del personaggio

Velocità 9 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Immunità ai Danni fuoco

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

AZIONI

Seme di Fiamma. Attacco con arma a distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. *Colpito:* 1d6 + BC danni da fuoco.

Teletrasporto Esplosivo. Lo spirito e ogni creatura consenziente a scelta del personaggio entro 1,5 metri dallo spirito si teletrasportano di un massimo di 4,5 metri fino a uno spazio libero nel campo visivo del personaggio. Dopodiché, ogni creatura entro 1,5 metri dallo spazio lasciato dallo spirito deve superare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del druido o subire 1d6 + BC danni da fuoco.

spirito. Alcuni spiriti assumono la forma di una figura umanoide fatta di rami nodosi in fiamme, mentre altri hanno le sembianze di bestie avvolte dal fuoco.

In combattimento, lo Spirito della Fiamma condivide il punteggio di iniziativa con il druido, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo. L'unica azione che lo spirito può compiere nel suo turno è la Schivata, a meno che il druido non spenda un'azione bonus per ordinargli di compierne un'altra. È possibile scegliere l'azione tra quelle che compaiono nella scheda delle statistiche dello spirito oppure sceglierne una diversa. Se il druido al quale è legato è incapacitato, lo spirito è libero di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

Lo Spirito della Fiamma permane per 1 ora, a meno che i suoi punti ferita non scendano a 0, il druido non utilizzi il privilegio per evocare di nuovo lo spirito o finché il druido stesso non muore.

LEGAME MIGLIORATO

Privilegio del Circolo della Fiamma di 6° livello

Il legame con lo Spirito della Fiamma aumenta i poteri degli incantesimi distruttivi e ristorativi del druido. Finché lo Spirito della Fiamma è attivo, ogni volta che il druido lancia un incantesimo che infligge danni da fuoco o ripristina dei punti ferita, lancia un d8 e ottiene un bonus pari al risultato ottenuto per il lancio dell'incantesimo.

In più, quando il druido lancia un incantesimo con una portata non limitata a se stesso, quell'incantesimo può avere origine dal druido o dallo spirito evocato.

FIAMME CAUTERIZZANTI

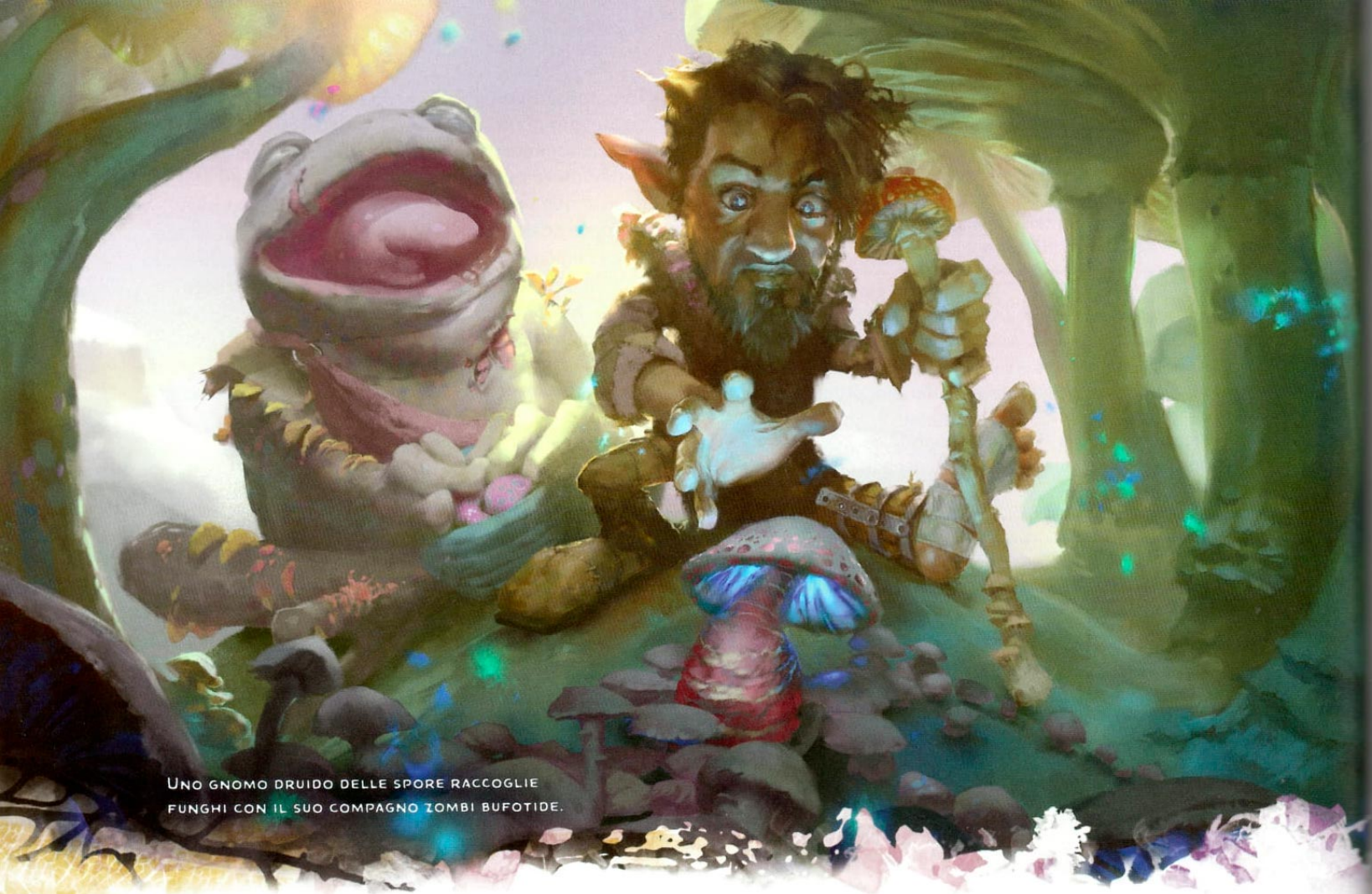
Privilegio del Circolo della Fiamma di 10° livello

Il druido ottiene la capacità di trasformare la morte in fiamme magiche che possono curare o incenerire. Quando una creatura di taglia Piccola o più grande muore entro 9 metri da lui o dallo Spirito della Fiamma, nello spazio occupato da quella creatura compare una fiamma spettrale, inoffensiva e tremolante, che permane per 1 minuto. Quando una creatura che il personaggio può vedere entra nello spazio occupato dalla fiamma, il druido ha la possibilità di scegliere se usare la sua reazione per estinguere la fiamma spettrale e curare la creatura o infliggerle danni da fuoco. Il valore della cura o del danno è di 2d10 + il modificatore di Saggezza del druido.

Il personaggio può utilizzare questa reazione un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.



NANA DRUIDA
DELLA FIAMMA



UNO GNOMO DRUIDO DELLE SPORE RACCOGLIE FUNGHI CON IL SUO COMPAGNO ZOMBI BUFOTIDE.

RECUPERO ARDENTE

Privilegio del Circolo della Fiamma di 14° livello

Il legame con lo Spirito della Fiamma può salvare il druido dalla morte. Se i punti ferita del druido scendono a 0 facendolo cadere privo di sensi e lo spirito si trova entro un raggio di 36 metri da lui, il druido può fare in modo che i punti ferita dello spirito scendano anch'essi a 0 per poter recuperare la metà dei suoi punti ferita e rialzarsi immediatamente in piedi.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

CIRCOLO DELLE SPORE

Colleziono avidamente spore, muffe e funghi: il mio esemplare più prezioso è uno *zuggtamata sapiens* proveniente dalle profondità del Monte Zogon. Per quanto lo adori, però, non gli lascerei manipolare corpi o infestare la mia roba.

TASHA

I druidi del Circolo delle Spore riescono a vedere la bellezza nel fenomeno della decomposizione. Percepiscono come la muffa e altre varietà di funghi abbiano la capacità di trasformare materiali senza vita in forme di vita rigogliose, sebbene a volte singolari. Per questi druidi, la vita e la morte non sono che fasi ricorrenti di un ciclo imponente, nel quale l'una conduce all'altra e viceversa. Così, la morte non è il termine della vita, ma un cambiamento di stato nel quale la vita cambia forma.

La relazione dei druidi appartenenti a questo circolo con i non morti è piuttosto complessa. Per loro, non c'è nulla di intrinsecamente sbagliato nella non-morte, che considerano compagna della vita e della morte. Tuttavia, credono anche che il ciclo della natura sia più sano se ogni elemento che ne fa parte resta vitale e in condizioni di perpetuo cambiamento. Perciò, se i non morti agiscono in modo da tentare di rimpiazzare tutta la vita esistente con lo stato di non-morte, o tentano di evitare il passaggio verso la morte definitiva, per i druidi stanno violando l'equilibrio del ciclo naturale e devono essere fermati.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO

Privilegio del Circolo delle Spore di 2° livello

Il legame simbiotico del druido con i funghi e la sua capacità di attingere al ciclo della vita e della morte gli consentono di accedere a determinati incantesimi. Al 2° livello apprende il truccetto *tocco gelido*.

Al 3°, 5°, 7° e 9° livello ottiene l'accesso agli incantesimi elencati per quel livello nella tabella "Incantesimi del Circolo delle Spore". Quando il personaggio ottiene l'accesso a uno di questi incantesimi, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine di determinare il numero di incantesimi che può preparare ogni giorno. Se il druido ottiene accesso a un incantesimo che non compare nella lista degli incantesimi da druido, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da druido per lui.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO DELLE SPORE

Livello da Druido Incantesimi

2°	tocco gelido
3°	cecità/sordità, riposo inviolato
5°	animare morti, forma gassosa
7°	confusione, inaridire
9°	contagio, nube mortale

ALONE DI SPORE

Privilegio del Circolo delle Spore di 2° livello

Il druido è circondato da spore invisibili e necrotiche, che restano innocue finché non le scatena su una creatura nelle vicinanze. Quando una creatura che il druido è in grado di vedere si muove in uno spazio nel raggio di 3 metri da lui o inizia il suo turno in quello spazio, il personaggio può usare la sua reazione per infliggere 1d4 danni necrotici a quella creatura, a meno che questa non superi un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Il danno necrotico aumenta a 1d6 al 6° livello, a 1d8 al 10° livello e a 1d10 al 14° livello.

ENTITÀ SIMBIOTICA

Privilegio del Circolo delle Spore di 2° livello

Il druido ottiene la capacità di infondere magia nelle spore che lo circondano. Con un'azione, può spendere un'utilizzo del privilegio Forma Selvatica per attivare le spore invece di evocare una forma animale, ottenendo 4 punti ferita temporanei per ogni livello raggiunto in questa classe. Mentre questo privilegio è attivo, ottiene i seguenti benefici:

- Quando il druido infligge i danni con Alone di Spore, tira per i danni una seconda volta e somma i due risultati.
- I suoi attacchi con le armi da mischia infliggono 1d6 danni necrotici extra a qualsiasi bersaglio colpito.

Questi benefici durano per 10 minuti, fino a quando il druido non perde tutti i punti ferita temporanei o fino a quando non utilizza nuovamente Forma Selvatica.

INFESTAZIONE FUNGINA

Privilegio del Circolo delle Spore di 6° livello

Le spore che circondano il druido ottengono la capacità di infestare un cadavere e animarlo. Se una bestia o un umanoide di taglia Piccola o Media muore entro 3 metri di distanza dal druido, questi può usare la sua reazione per animare il corpo della creatura facendola rialzare immediatamente con 1 punto ferita. La creatura usa la scheda delle statistiche dello zombi presente nel *Monster Manual*. Il corpo rimane animato per 1 ora, dopodiché collassa e muore.

In combattimento, il turno dello zombi viene immediatamente dopo quello del druido. Obbedisce ai comandi mentali del druido e l'unica azione che può compiere è l'azione di Attacco per effettuare un attacco in mischia.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

DIFFUSIONE DI SPORE

Privilegio del Circolo delle Spore di 10° livello

Il druido ottiene l'abilità di disseminare spore letali in un'area. Come azione bonus, mentre il privilegio Entità Simbiotica è attivo, può scagliare le spore fino a 9 metri di distanza, dove restano a turbinare in un cubo con spigolo di 3 metri per 1 minuto. Le spore scompaiono prima dello scadere del minuto se il druido usa di nuovo questo privilegio, se congela le spore usando un'azione bonus o se il privilegio Entità Simbiotica non è più attivo.

Quando una creatura si muove nell'area cubica dove turbinano le spore o inizia il suo turno in quello spazio, subisce i danni inflitti da Alone di Spore, a meno che la creatura non superi un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Una creatura può subire questi danni non più di una volta per turno.

Finché nell'area permane il cubo di spore, il druido non può utilizzare la reazione di Alone di Spore.

CORPO FUNGINO

Privilegio del Circolo delle Spore di 14° livello

Le spore fungine che circondano il corpo del druido lo alterano, impedendogli di restare accecato, assordato, spaventato o avvelenato e qualsiasi colpo critico contro di lui conta come un colpo normale, a meno che egli non sia incapacitato.

CIRCOLO DELLE STELLE

E tutte le zone scure tra una stella e l'altra?
È lì che si trovano le cose migliori!

TASHA

Il Circolo delle Stelle consente ai druidi di attingere al potere della luce stellare. I druidi appartenenti a questo circolo tracciano le costellazioni da tempo memorabile, rivelandone i segreti nascosti. Grazie alla rivelazione e alla comprensione di questi segreti, il Circolo delle Stelle cerca di sfruttare i poteri del cosmo.

Molti dei druidi appartenenti a questo circolo tengono traccia del moto delle costellazioni e dell'influenza delle stelle sul mondo. Alcuni gruppi di questi druidi utilizzano siti megalitici per testimoniare le loro osservazioni, rendendoli delle misteriose librerie per la conservazione del sapere. Questi siti possono essere circoli di pietre, piramidi, petroglifi, templi sotterranei, o una qualsiasi costruzione che possa durare nel tempo proteggendo la sacra conoscenza in esso conservata anche in caso di cataclisma.

CARTA CELESTE

Privilegio del Circolo delle Stelle di 2° livello

Il druido, nell'ambito dei suoi studi sulla volta del cielo, ha creato una carta celeste. La carta è un oggetto Minuscolo e può assolvere la funzione di focus da incantatore per gli incantesimi da druido. Il giocatore determina l'aspetto della carta celeste tirando i dadi sulla tabella "Carta Celeste", oppure può sceglierne uno.



TIEFLING DRUIDO
DELLE STELLE

Quando il personaggio impugna la carta, ottiene i benefici seguenti:

- Il druido conosce il truccetto *guida*.
- Ha preparato l'incantesimo *dardo tracciante*. Questo incantesimo conta come un incantesimo da druido e non influisce sul numero di incantesimi che il druido può preparare ogni giorno.
- Il druido può lanciare l'incantesimo *dardo tracciante* senza spendere uno slot incantesimo. Può lanciarlo un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Se il druido perde la carta celeste, può compiere un rituale di 1 ora per crearne un'altra con la magia. Il rituale può essere eseguito durante un riposo breve o lungo e la carta precedente viene distrutta.

CARTA CELESTE

d6 Aspetto della Carta

- | | |
|---|---|
| 1 | Una pergamena raffigurante delle costellazioni |
| 2 | Una tavoletta di pietra con dei piccoli fori incisi |
| 3 | Una pelle di orsoguo maculata lavorata con segni in rilievo |
| 4 | Una raccolta di carte celesti rilegate in ebano |
| 5 | Un cristallo che proietta forme di costellazioni quando viene posto davanti a una fonte di luce |
| 6 | Dischi di vetro che raffigurano delle costellazioni |

FORMA SIDERALE

Privilegio del Circolo delle Stelle di 2° livello

Come azione bonus, il druido può spendere un utilizzo del privilegio Forma Selvatica per assumere la forma di un corpo siderale invece di trasformarsi in una bestia.

Una volta assunta la forma siderale, il druido mantiene le sue statistiche di gioco, ma il suo corpo diventa luminoso e le sue articolazioni brillano come stelle congiunte da linee luminose in una carta celeste. La forma ottenuta emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. La forma permane per 10 minuti. La forma si dissolve prima della sua scadenza se il druido la congela (non è richiesta un'azione per farlo), è incapacitato, muore o usa di nuovo questo privilegio.

Il druido può scegliere la forma della costellazione da far brillare sul suo corpo tra quelle elencate di seguito, ognuna delle quali gli concede determinati benefici:

Arciere. Sul corpo del druido compare la costellazione dell'arciere. Per il tempo in cui questa forma è attiva e come azione bonus nei turni successivi per tutta la sua durata, il druido effettua un attacco a distanza con incantesimo scagliando una freccia luminosa contro un bersaglio entro un raggio di 18 metri da lui. Se colpisce, l'attacco infligge 1d8 danni radiosi + il suo modificatore di Saggezza.

Calice. Sul corpo del druido compare la costellazione del calice della vita. Ogni volta che il druido lancia un incantesimo utilizzando uno slot incantesimo per ripristinare i punti ferita di una creatura, il personaggio o un'altra creatura nel raggio di 9 metri da lui può recuperare un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore di Saggezza del druido.

Drago. Sul corpo del druido compare la costellazione di un drago saggio. Quando il druido effettua una prova di Saggezza o di Intelligenza oppure un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione su un incantesimo, se ottiene un risultato pari o inferiore a 9 al tiro del d20, quel risultato conta come un 10.

PROFEZIA COSMICA

Privilegio del Circolo delle Stelle di 6° livello

Al termine di un riposo lungo, il druido può consultare la sua Carta Celeste per carpire presagi. Quando lo fa, deve tirare un dado. Fino al termine del suo prossimo riposo lungo, il druido ottiene accesso a una reazione speciale a seconda del risultato pari o dispari ottenuto:

Ventura (pari). Ogni volta che una creatura nel raggio di 9 metri che il druido è in grado di vedere sta per effettuare un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, il personaggio può usare la sua reazione per tirare un d6 e aggiungere il numero ottenuto al totale.

Sventura (dispari). Ogni volta che una creatura nel raggio di 9 metri che il druido è in grado di vedere sta per effettuare un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, il personaggio può usare la sua reazione per tirare un d6 e sottrarre il numero ottenuto al totale.

Il personaggio può utilizzare questa reazione un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

COSTELLAZIONI SCINTILLANTI

Privilegio del Circolo delle Stelle di 10° livello

Le costellazioni generate con il privilegio Forma Siderale vengono migliorate. Il tiro da effettuare con le costellazioni dell'Arciere e del Calice passa da 1d8 a 2d8 e la velocità di volare ottenuta con la costellazione del Drago ora è di 6 metri con la possibilità di fluttuare.

Inoltre, all'inizio di ogni turno, il druido che ha attivato il privilegio Forma Siderale può scegliere di cambiare la costellazione apparsa sul suo corpo.

MANTO DI STELLE

Privilegio del Circolo delle Stelle di 14° livello

Quando il druido attiva Forma Siderale, diventa parzialmente incorporeo ottenendo resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.



GUERRIERO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del guerriero.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del guerriero. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.



OPZIONI DELLO STILE DI COMBATTIMENTO

Privilegio del Guerriero di 1° livello

Quando il personaggio adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi, gli stili elencati di seguito vanno ad aggiungersi alla sua lista di opzioni.

COMBATTERE ALLA CIECA

Il personaggio ottiene vista cieca con un raggio di 3 metri. Entro quella distanza, è in grado di vedere qualsiasi cosa che non si trovi dietro copertura totale, anche se è accecato o intorno a lui c'è oscurità. Sempre entro quella distanza può anche riuscire a distinguere una creatura invisibile, a meno che la creatura non riesca a nascondersi da lui.

COMBATTERE CON ARMI DA LANCIO

Il guerriero può estrarre un'arma che possiede la proprietà da lancio come parte dell'attacco che effettua con l'arma.

In più, quando colpisce con un attacco a distanza usando un'arma da lancio, ottiene un bonus di +2 al tiro per i danni.

COMBATTERE DISARMATO

Quando il guerriero manda a segno un colpo senza armi, infligge danni contundenti pari a $1d6$ + il suo modificatore di Forza. Se non sta impugnando né armi né scudo, il $d6$ del suo tiro per colpire diventa un $d8$.

All'inizio di ogni turno, il guerriero può infliggere $1d4$ danni contundenti a una creatura afferrata da lui.

INTERCETTAZIONE

Quando una creatura che il personaggio sia in grado di vedere colpisce con un attacco un bersaglio diverso dal personaggio, situato entro 1,5 metri da lui, il personaggio può usare la sua reazione per ridurre il danno subito da quel bersaglio di $1d10$ + il suo bonus di competenza (fino a un minimo di 0 danni). Per poter utilizzare questa reazione, deve impugnare uno scudo o un'arma semplice o da guerra.

TECNICA SUPERIORE

Il guerriero può imparare una manovra a sua scelta tra quelle disponibili per l'archetipo marziale Maestro di Battaglia. Se una manovra richiede che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra, la CD del tiro salvezza è pari a 8 + il bonus di competenza del guerriero + il suo modificatore di Forza o Destrezza (a scelta del guerriero).

Il guerriero ottiene un dado di superiorità rappresentato da un $d6$ (che va ad aggiungersi ad altri dadi di superiorità provenienti da altre fonti). Questo dado viene utilizzato per alimentare le sue manovre. Quando il guerriero usa un dado di superiorità, lo spende e recupera tutti i dadi di superiorità quando completa un riposo breve o lungo.

VERSATILITÀ MARZIALE

Privilegio del Guerriero di 4° livello

Ogni volta che il guerriero raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può scegliere una delle seguenti opzioni, a seconda della specializzazione che sceglie nella pratica marziale:

- Il guerriero può sostituire uno stile di combattimento conosciuto con un altro stile di combattimento disponibile per i guerrieri.
- Se il guerriero già conosce qualcuna delle manovre dell'archetipo Maestro di Battaglia, può scegliere di sostituire una di quelle già apprese con una differente.

OPZIONI DI MANOVRA

Se il guerriero ha ottenuto l'accesso alle manovre, quelle elencate di seguito vanno ad aggiungersi alla lista di opzioni che ha a disposizione. Le manovre sono disponibili per i guerrieri che hanno scelto l'archetipo Maestro di Battaglia, ma anche per i personaggi in possesso di un privilegio speciale come lo stile di combattimento Tecnica Superiore o il talento Adepto Marziale.

COLPO AFFERRANTE

Immediatamente dopo aver colpito una creatura con un attacco in mischia nel suo turno, il guerriero può spendere un dado di superiorità e poi provare ad afferrare il bersaglio con un'azione bonus (vedi il *Player's Handbook* per le regole sulla condizione Afferrato). Il dado di superiorità si somma alla sua prova di Forza (Atletica).

IMBOSCATA

Quando il guerriero effettua una prova di Destrezza (Furtività) o tira per l'iniziativa, può spendere un dado di superiorità e aggiungere il suo valore al risultato di questi tiri, purché non sia incapacitato.

LANCIO RAPIDO

Come azione bonus, il guerriero può spendere un dado di superiorità ed effettuare un attacco a distanza con un'arma che possiede la proprietà da lancio. Può estrarre l'arma come parte di quell'attacco. Se colpisce, il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'arma.

PREPARAZIONE

Quando una creatura che il guerriero può vedere si muove entro la portata dell'arma da mischia impugnata dal guerriero, questi può utilizzare la sua reazione per spendere un dado di superiorità ed effettuare un attacco contro la creatura utilizzando quell'arma. Se l'attacco va a segno, il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'arma.

PRESENZA IMPONENTE

Quando il guerriero effettua una prova di Carisma (Intimidire), Carisma (Intrattenere) o Carisma (Persuasione), può spendere un dado di superiorità aggiungendo il risultato a quello della prova di caratteristica.

SCAMBIO

Nel suo turno, quando il guerriero si trova entro 1,5 metri da una creatura, può spendere un dado di superiorità per scambiare la sua posizione con quella della creatura, a condizione che questa sia consenziente e che il guerriero spenda almeno 1,5 metri di movimento e non sia incapacitato. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Il guerriero lancia il dado di superiorità. Fino all'inizio del proprio turno successivo, il guerriero o l'altra creatura (a scelta del guerriero), ottiene un bonus alla CA pari al numero ottenuto.

VALUTAZIONE TATTICA

Quando il guerriero effettua una prova di Intelligenza (Indagare), Intelligenza (Storia) o Saggezza (Intuizione), può spendere un dado di superiorità aggiungendolo al risultato della prova di caratteristica.

ARCHETIPI MARZIALI

Al 3° livello, un guerriero ottiene il privilegio Archetipo Marziale e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Guerriero Psionico e Cavaliere Runico.

CAVALIERE RUNICO

Stai studiando arti antiche e disegnando rune: puoi ammettere di voler essere una strega, non c'è nulla di male!

TASHA

I Cavalieri Runic migliorano la loro abilità marziale usando i poteri sovranaturali delle rune, una pratica antichissima originata dai giganti. Ogni famiglia di giganti conta almeno un membro in grado di intagliare le rune e il personaggio probabilmente ha appreso quest'arte mistica direttamente o indirettamente da un tale artigiano mistico. Potrebbe essere entrato in contatto con quest'arte trovando tracce dell'opera dei giganti incise su una collina o in una grotta o averne appreso i segreti da un sapiente o incontrando un gigante di persona; in ogni caso ha studiato l'arte dei giganti imparando come applicare le rune al suo equipaggiamento per potenziarlo con la loro magia.

COMPETENZE BONUS

Privilegio del Cavaliere Runico di 3° livello

Il guerriero acquisisce competenza negli strumenti da fabbro e diventa in grado di parlare, leggere e scrivere il Gigante.

INTAGLIATORE DI RUNE

Privilegio del Cavaliere Runico di 3° livello

Il guerriero può usare le rune magiche per migliorare il suo equipaggiamento. Sceglie due rune tra quelle descritte di seguito e ogni volta che acquisisce un livello in questa classe, può sostituire una delle rune che conosce con un'altra a sua scelta tra quelle disponibili per questo privilegio. Impara a conoscere rune aggiuntive quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Rune Conosciute".

RUNE CONOSCIUTE

Livello da Guerriero	Numero di Rune
3°	2
7°	3
10°	4
15°	5

ORCHESSA
CAVALIERA
RUNICA



Ogni volta che termina un riposo lungo, il guerriero può toccare un numero di oggetti pari al numero di rune conosciute e incidere una runa diversa su ciascun oggetto. Un oggetto idoneo ad essere inciso può essere un'arma, un'armatura, uno scudo, un gioiello o un qualsiasi altro oggetto che possa essere indossato o tenuto in una mano. Si può applicare solo una runa alla volta per oggetto e questa permane finché il personaggio non completa un riposo lungo.

Le rune che il personaggio può apprendere sono elencate di seguito. Se la runa ha un requisito di livello, il personaggio deve aver raggiunto almeno lo stesso livello in questa classe per poterla apprendere. Se una runa richiede un tiro salvezza, la CD del tiro salvezza di Magia Runica è pari a 8 + il bonus di competenza del guerriero + il suo modificatore di Costituzione.

Runa delle Nuvole. Questa runa emula la magia ingannevole usata da alcuni giganti delle nuvole. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inscritto con questa runa, dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Rapidità di Mano) e di Carisma (Inganno).

Inoltre, quando il guerriero o una creatura nel suo campo visivo entro 9 metri da lui subiscono un tiro per colpire, può usare la sua reazione per invocare la runa e scegliere una creatura diversa entro 9 metri da lui (a parte l'attaccante). In questo modo, il personaggio dirotta quel tiro per colpire verso la creatura scelta. Questa magia può trasferire gli effetti dell'attacco senza tenere conto della gittata dell'attacco stesso. Una volta

invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Runa del Fuoco. La magia di questa runa incanala la maestria di fabbri leggendari. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inciso con questa runa, il suo bonus di competenza raddoppia in ogni prova di caratteristica che usa la sua competenza in uno strumento.

Inoltre, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può invocare la runa per evocare delle catene infuocate che infliggono al bersaglio 2d6 danni da fuoco extra e la creatura deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti è trattenuta per 1 minuto. Mentre è trattenuto dalle catene, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, le catene svaniscono. Una volta invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Runa del Gelo. La magia di questa runa evoca la potenza di coloro che riescono a sopravvivere nella desolazione invernale, come i giganti del gelo. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inscritto con questa runa, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Addestrare Animali) e di Carisma (Intimidire).

Inoltre, può invocare la runa come azione bonus per aumentare la sua robustezza. Per 10 minuti, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di caratteristica e ai tiri salvezza su Forza o Costituzione. Una volta invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Runa delle Pietre. La magia di questa runa incanala l'assennatezza associata ai giganti delle pietre. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inscritto con questa runa, dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e ottiene scurovisione entro un raggio di 36 metri.

Inoltre, quando una creatura nel suo campo visivo termina il suo turno entro 9 metri da lui, può usare la sua reazione per invocare la runa e costringere la creatura a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. La creatura resta affascinata dal guerriero per 1 minuto a meno che non superi il tiro salvezza. Finché è affascinata, la creatura ha una velocità di movimento pari a 0 ed è incapacitata, poiché immersa in un torpore sognante. La creatura ripete il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, pone fine all'effetto. Una volta invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Runa delle Colline (7° livello o superiore). La magia di questa runa conferisce un tipo di resilienza simile a quella di un gigante delle colline. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inscritto con questa runa, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e di resistenza ai danni da veleno.

Inoltre, può invocare la runa come azione bonus ottenendo resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti per 1 minuto. Una volta invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Runa delle Tempeste (7° livello o superiore). Usando questa runa, il guerriero può intravedere il futuro come un veggente dei giganti delle tempeste. Mentre il guerriero indossa o trasporta un oggetto inscritto con questa runa, dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Arcano) e non può essere sorpreso, a meno che non sia incapacitato.

Inoltre, può invocare la runa come azione bonus per entrare in uno stato profetico per 1 minuto o finché non è incapacitato. Fino alla fine dello stato profetico, quando egli o un'altra creatura nel suo campo visivo entro 18 metri da lui effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, il personaggio può usare la sua reazione per far sì che al tiro venga applicato un vantaggio o uno svantaggio. Una volta invocata la runa, il personaggio non può ripetere questa azione prima di aver completato un riposo breve o lungo.

POTENZA DEL GIGANTE

Privilegio del Cavaliere Runico di 3° livello

Il personaggio ha appreso come infondere in se stesso la potenza dei giganti. Come azione bonus, ottiene magicamente i seguenti benefici, che durano per 1 minuto:

- Se è di taglia più piccola, il guerriero diventa di taglia Grande assieme a tutto ciò che indossa. Se manca la spazio per consentirgli di diventare Grande, le sue dimensioni non cambiano.
- Dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Una volta per ogni suo turno, se utilizza un'arma o un colpo senz'armi per attaccare, può infliggere a un bersaglio 1d6 danni extra.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

SCUDO RUNICO

Privilegio del Cavaliere Runico di 7° livello

Il personaggio impara a evocare la magia delle rune per proteggere i suoi alleati. Quando una creatura nel suo campo visivo entro 18 metri da lui subisce un tiro per colpire, può usare la sua reazione per imporre all'attaccante di ripetere il tiro del d20 e di usare il nuovo risultato.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

STATURA TORREGGIANTE

Privilegio del Cavaliere Runico di 10° livello

La magia delle rune altera il personaggio in modo permanente. Una volta ottenuto questo privilegio, il personaggio tira 3d4. Il risultato ottenuto è pari al numero di centimetri che guadagnerà in altezza.

Inoltre, il danno aggiuntivo che infligge con il privilegio Potenza del Gigante aumenta a 1d8.

MAESTRO DELLE RUNE

Privilegio del Cavaliere Runico di 15° livello

Il personaggio può invocare per due volte, anziché una, ognuna delle rune apprese con il privilegio Intagliatore di Rune e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

COLOSSO RUNICO

Privilegio del Cavaliere Runico di 18° livello

Il personaggio impara ad amplificare la trasformazione ottenuta dalle rune. Come risultato, il danno aggiuntivo che infligge con il privilegio Potenza del Gigante aumenta a 1d10. Inoltre, quando usa questo privilegio, la sua taglia può aumentare fino a diventare Enorme e, una volta raggiunta questa taglia, la sua portata aumenta di 1,5 metri.

GUERRIERO PSIONICO

Meglio il cervello dei muscoli? Meglio la mente del corpo? Giustamente, questi guerrieri rispondono "Perché non entrambi?"

TASHA

Divenuto consapevole del proprio potere psionico, un Guerriero Psionico aggiunge alla propria potenza fisica sferzate telecinetiche, barriere di forza mentale e colpi delle armi infusi di energia psionica. Molti githyanki si addestrano per diventare guerrieri di questo tipo, così come alcuni degli elfi alti più disciplinati. Anche molti giovani kalashtar del mondo di Eberron sognano di diventare Guerrieri Psionici.

Un guerriero che ha intrapreso il percorso del Guerriero Psionico potrebbe avere acquisito le sue abilità psioniche attraverso la disciplina, o sotto la guida di un maestro, oppure averle perfezionate in un'accademia specializzata nell'utilizzo dei poteri mentali per l'attacco e la difesa.

POTERE PSIONICO

Privilegio del Guerriero Psionico di 3° livello

Il personaggio attinge a una fonte di energia psionica dentro di sé. Questa energia è rappresentata dai suoi dadi di Energia Psionica, ognuno dei quali è un d6. Il numero di questi dadi è pari al doppio del bonus di competenza del personaggio e alimentano vari poteri psionici come descritto di seguito.

Per alcuni poteri bisogna spendere il dado di Energia Psionica che usano, come specificato nella descrizione di quel potere e il personaggio non può usare uno di questi poteri se ha già speso tutti i dadi. Il personaggio recupera tutti i dadi di Energia Psionica spesi quando completa un riposo lungo e inoltre, come azione bonus, può recuperare un dado di Energia Psionica speso; non potrà però ripetere nuovamente quest'azione bonus finché non completa un riposo breve o lungo.

Quando il personaggio raggiunge determinati livelli in questa classe, il suo dado di Energia Psionica aumenta: ciò avviene al 5° livello (d8), all'11° livello (d10) e al 17° livello (d12).

I seguenti poteri usano il dado di Energia Psionica.



ELFO ALTO
GUERRIERO PSI

Campo Protettivo. Ogni volta che il Guerriero Psionico o un'altra creatura nel raggio di 9 metri nel suo campo visivo subisce dei danni, il guerriero può usare la sua reazione per creare uno scudo temporaneo di forza telecinetica spendendo un dado di Energia Psionica per ridurre la quantità di danni subiti del numero ottenuto più il suo modificatore di Intelligenza (riduzione minima di 1).

Colpo Psionico. Il personaggio può infondere forza psionica alle sue armi. Una volta per ogni suo turno, subito dopo aver colpito un bersaglio entro 9 metri con un attacco e avergli inflitto dei danni con un'arma, il guerriero può spendere un dado di Energia Psionica per infliggere danni da forza a quel bersaglio aggiungendo al risultato ottenuto il suo modificatore di Intelligenza.

Movimento Telecinetico. Il personaggio ora è in grado di spostare un oggetto o una creatura con la sua mente. Con un'azione, prende di mira un oggetto non equipaggiato di taglia Grande o inferiore o una creatura consenziente diversa da se stesso. Se il guerriero riesce a vedere il bersaglio e questo si trova entro 9 metri da lui, può spostarlo fino a 9 metri in uno spazio libero che può vedere. In alternativa, se si tratta di un oggetto Minuscolo, può spostarlo da o verso la sua mano. In ogni caso, il personaggio può spostare l'oggetto orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Una volta spesa questa azione, il personaggio non può ripeterla prima di aver completato un riposo breve o lungo, a meno che non spenda un dado di Energia Psionica.

ADEPTO TELECINETICO

Privilegio del Guerriero Psionico di 7° livello

Il Guerriero Psionico ha appreso nuovi modi di utilizzare le sue capacità telecinetiche come descritto di seguito.

Balzo Psionico. Come azione bonus, il Guerriero Psionico può imprimere una propulsione al suo corpo con i poteri della sua mente. Ottiene una velocità di volare pari al doppio della sua velocità base sul terreno fino al termine del turno attuale. Una volta spesa questa azione bonus, il personaggio non può ripeterla prima di aver completato un riposo breve o lungo, a meno che non spenda un dado di Energia Psionica.

Spinta Telecinetica. Quando il Guerriero Psionico infligge dei danni a un bersaglio utilizzando Colpo Psionico, può costringere questo bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Forza con CD pari a 8 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Intelligenza. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio può far cadere il bersaglio prono o spostarlo fino a 3 metri in qualsiasi direzione in orizzontale.

SCUDO MENTALE

Privilegio del Guerriero Psionico di 10° livello

L'Energia Psionica che scorre nel guerriero ha rafforzato la sua mente rendendolo in grado di opporre resistenza ai danni psichici. Inoltre, se inizia il suo turno affascinato o spaventato, può spendere un dado di Energia Psionica per terminare tutti gli effetti che causano queste condizioni.

BALUARDO DELLA FORZA

Privilegio del Guerriero Psionico di 15° livello

Il personaggio può proteggere se stesso e gli altri con la propria forza telecinetica. Come azione bonus, il guerriero può scegliere un numero di creature nel suo campo visivo nel raggio di 9 metri pari al suo modificatore di Intelligenza (incluso se stesso, fino a un minimo di una creatura). Ognuna delle creature scelte è protetta come se disponesse di mezza copertura per 1 minuto o fino a quando il guerriero non è incapacitato.

Una volta spesa questa azione bonus, il personaggio non può ripeterla prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda un dado di Energia Psionica.

MAESTRO DELLA TELECINESI

Privilegio del Guerriero Psionico di 18° livello

La capacità del guerriero di far muovere le creature e gli oggetti con la mente diventa impareggiabile. Può lanciare l'incantesimo *telecinesi* senza il bisogno di componenti di alcun tipo e la caratteristica da incantatore è Intelligenza. In ciascuno dei turni in cui si concentra sull'incantesimo, incluso il turno in cui lo lancia, il guerriero può effettuare un attacco con un'arma come azione bonus.

Dopo aver usato questo privilegio per lanciare l'incantesimo, il personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda un dado di Energia Psionica.

GUIDE PER IL MAESTRO DI BATTAGLIA

Il Maestro di Battaglia è uno degli archetipi marziali presenti nel *Player's Handbook*, un archetipo che dimostra l'estrema versatilità della classe del guerriero. Le combinazioni possibili tra manovre, stili di combattimento e talenti sono estremamente varie e consentono di creare dei combattenti originali e con uno stile di gioco unico. Di seguito sono riportati alcuni consigli su come costruire un Maestro di Battaglia che rifletta i vari tipi di guerriero possibili.

Ogni guida contiene i suggerimenti per gli stili di combattimento, le manovre e i talenti applicabili. Questi esempi sono già presenti nel *Player's Handbook*, fatta eccezione per quelli contrassegnati con un asterisco, ad indicare che si tratta di una novità introdotta in questo volume.

ARCIERE

Stile di Combattimento: Tiro

Manovre: Attacco Disarmante, Colpo Distraente, Attacco Preciso

Talent: Tiratore Scelto

Un guerriero che preferisce affrontare i nemici tenendosi a distanza, affidandosi a una freccia, un giavellotto o un proiettile da fionda ben piazzati per portare a termine un combattimento senza subire reazioni da parte del nemico. Un personaggio che fa affidamento più sulla precisione che sulla forza, probabilmente sottoscrivendo il detto "chi di spada ferisce, di arco perisce".

ATTACCABRIGHE

Stile di Combattimento: Combattere alla Cieca,*

Combattere con Due Armi, Combattere Disarmato*

Manovre: Imboscata,* Attacco Disarmante, Attacco con Finta, Attacco con Spinta, Attacco Sbilanciante

Talent: Atleta, Tenace, Lottatore, Resiliente, Maestro degli Scudi, Lottatore da Taverna, Robusto

Un personaggio che è nel suo elemento in posti dove volano le sedie e le bottiglie si rompono in testa. Non può proprio resistere a una bella zuffa e probabilmente ne ha viste un bel po'. Non importa se ha ricevuto o meno un regolare addestramento o se c'è chi lo definisce uno che combatte sporco, visto che per lui l'unica cosa che conta è restare vivo.

AVANGUARDIA

Stile di Combattimento: Tiro

Manovre: Imboscata,* Colpo Distraente, Attacco Adescante, Attacco Preciso, Lancio Rapido*

Talent: Allerta, Esperto di Balestre, Combattente in Sella, Osservatore, Tiratore Scelto

Trova la libertà in sella e un compagno nella sua cavalcatura. Con la sua carica travolgente in combattimento non lascia scampo ai nemici lenti nelle reazioni. Muovendosi velocemente con attacchi a distanza, ha sempre la possibilità di raggiungere le posizioni più vantaggiose per ingaggiare i nemici al galoppo ed evitare le situazioni più pericolose.

COMBATTENTE D'ASSALTO

Stile di Combattimento: Combattere con Armi Possenti

Manovre: Attacco Minaccioso, Attacco con Spinta, Attacco con Spazzata

Talenti: Carica, Maestro d'Armi Possenti, Maestro delle Armature Pesanti

Un guerriero che di certo non ama andare per il sottile. È addestrato per sfondare le linee nemiche catapultandosi direttamente nel cuore del combattimento, costringendo i nemici a fronteggiare un'enorme pressione. I nemici che lo ignorano lo fanno a loro rischio e pericolo.

DUELLANTE

Stile di Combattimento: Duellare, Combattere con Due Armi

Manovre: Scarto Elusivo, Attacco con Finta, Attacco con Affondo, Parata, Attacco Preciso, Replica

Talenti: Duellante Difensivo, Combattente a Due Armi, Osservatore, Aggressore Selvaggio, Maestro d'Armi

Per questo combattente il duello è una gloriosa tradizione, una prova di abilità e di astuzia che porta onore a chi è in grado di sconfiggere un nemico rispettando le regole. Il miglioramento di quest'arte è una passione che divora, basata sull'esperienza dei maestri da cui apprendere gli insegnamenti per il miglioramento della forma fisica.

GLADIATORE

Stile di Combattimento: Difesa, Combattere con Due Armi

Manovre: Attacco Adescante, Attacco Minaccioso, Attacco con Spazzata, Attacco Sbilanciante

Talenti: Atleta, Carica, Combattente a Due Armi, Tenace, Lottatore, Aggressore Selvaggio, Robusto, Maestro d'Armi

Un guerriero che ha combattuto nelle arene per intrattenere la folla, forse per sport, forse per punizione. Durante questo percorso ha imparato a maneggiare qualsiasi tipo di arma e ad affrontare qualsiasi tipo di avversario. Il suo stile è funzionale e teatrale al tempo stesso e sa come usare a suo vantaggio la paura che incute.

GUARDIA DEL CORPO

Stile di Combattimento: Intercettazione,* Protezione

Manovre: Scambio,* Attacco Disarmante, Attacco Adescante, Colpo Afferrante*

Talenti: Allerta, Osservatore, Sentinella, Robusto

Amore, denaro o altri vincoli sono le motivazioni che spingono questo personaggio a usare il suo stesso corpo per difendere dal pericolo chi ha giurato di proteggere. Ha affinato la capacità di fiutare al volo le potenziali minacce e di partire alla carica tuffandosi nel bel mezzo di situazioni pericolose.



COMBATTENTE D'ASSALTO

LANCIERE

Stile di Combattimento: Duellare

Manovre: Attacco con Affondo, Attacco Minaccioso, Attacco Preciso, Attacco con Spinta

Talenti: Maestro delle Armature Pesanti, Combattente in Sella, Aggressore Selvaggio

L'incarnazione del detto "arriva la cavalleria". Una volta lanciata la sua cavalcatura in battaglia, non c'è nemico che possa sfuggire alla punta della sua arma. Quando parte alla carica, la terra trema sotto gli zoccoli del suo destriero e solo i colpi più tremendi possono contrastarlo.

OPLITA

Stile di Combattimento: Difesa, Combattere con Armi da Lancio*

Manovre: Preparazione,* Attacco con Affondo, Parata, Attacco Preciso

Talenti: Atleta, Lottatore, Maestro delle Armi su Asta, Sentinella, Maestro degli Scudi

Armato di lancia e scudo, l'oplita segue le orme degli eroi delle epoche passate. Si affida alla disciplina e alla forma fisica per superare ogni avversità, anche la più rocambolesca. Un guerriero sempre all'altezza della situazione, sia quando combatte al fianco dei suoi compagni d'arme, sia quando affronta gli incontri in solitaria.

PUGILE

Stile di Combattimento: Combattere Disarmato*

Manovre: Attacco Disarmante, Scarto Elusivo, Colpo Afferrante,* Attacco Minaccioso, Attacco con Spinta, Replica, Attacco Sbilanciante

Talenti: Atleta, Tenace, Lottatore, Aggressore Selvaggio, Lottatore da Taverna

Un guerriero che fa affidamento più sulla forza bruta che sull'acciaio delle armi. Grazie all'allenamento o all'esperienza, ha sviluppato una tecnica avanzata per sconfiggere i nemici ingaggiandoli in combattimenti corpo a corpo.

SCHERMAGLIATORE

Stile di Combattimento: Tiro, Combattere con Armi da Lancio*

Manovre: Imboscata,* Scambio,* Colpo Distraente, Lancio Rapido*

Talenti: Allerta, Combattente a Due Armi, Mobilità, Appostato

Un guerriero che nel caos della battaglia dà il meglio di sé. Agile e versatile, nel corso di un combattimento logora gli avversari spezzando le loro formazioni. Quando scende in campo, non c'è piano nemico che tenga.

STRATEGA

Stile di Combattimento: Difesa

Manovre: Colpo del Comandante, Presenza Imponente,* Attacco con Manovra, Incoraggiamento, Valutazione Tattica*

Talenti: Condottiero Ispiratore, Mente Acuta, Linguista

Un combattente che gestisce la battaglia come una partita a scacchi. Comprende il valore della forza e della velocità in un combattimento, ma crede anche che l'intelligenza e l'esperienza siano indispensabili per poterle usare al meglio. Ed è proprio in questo che lo stratega fa la differenza.



LADRO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del ladro.

PRIVILEGIO DI CLASSE OPZIONALE

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trova un privilegio aggiuntivo applicabile alla classe del ladro. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questo privilegio non viene applicato automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire il privilegio descritto in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio.

MIRA FERMA

Privilegio del Ladro di 3° livello

Come azione bonus, il ladro ottiene un vantaggio al prossimo tiro per colpire durante il turno in corso. Può utilizzare questa azione bonus solo se non si è mosso durante questo turno e, dopo averla usata, la sua velocità è ridotta a 0 fino alla fine del turno.



UN DROW LADRO
PRENDE LA MIRA.

ARCHETIPI LADRESCHI

Al 3° livello, un ladro ottiene il privilegio Archetipo Ladresco e la possibilità di scegliere una sottoclasse. Una volta ottenuto questo archetipo, sono disponibili le seguenti opzioni: Fantasma e Lama Spirituale.

FANTASMA

Conservare le anime dei propri nemici sconfitti in oggetti di uso quotidiano: un'idea davvero brillante, anche se temo che mi servirebbe un'enciclopedia per ospitare tutti i miei anti-ammiratori.

TASHA

Molti ladri camminano costantemente sul sottile confine che separa la vita e morte, mettendo a rischio la propria vita e mietendo quelle degli altri. Lungo quel confine, alcuni di loro scoprono una connessione mistica con la morte stessa. Questi ladri acquisiscono conoscenza dai morti e si immergono nella loro energia negativa, finendo per diventare creature simili ai fantasmi. Le gilde dei ladri considerano i ladri che aderiscono a questo archetipo degli utili raccoglitori di informazioni e spie molto efficaci.

Molti shadar-kai della Coltre Oscura sono dei veri maestri di queste macabre tecniche e alcuni di loro le insegnano ad altri. In luoghi come Thay nei Forgotten Realms e Karrnath a Eberron, dove molti necromanti praticano le loro arti oscure, un Fantasma può diventare il confidente e il braccio destro di un mago. Nei templi degli dèi della morte, il Fantasma potrebbe adoperarsi a rintracciare chi cerca di sfuggire alla morte e a recuperare le conoscenze che chi muore potrebbe portare con sé nella tomba.

In che modo il personaggio ha acquisito questo oscuro potere? Forse si è addormentato in un cimitero e si è risvegliato in possesso di nuove abilità? O si è formato in un tempio o in una gilda di ladri dedicata a una divinità della morte?

SUSSURRI DEI MORTI

Privilegio del Fantasma di 3° livello

Gli echi di coloro che sono morti continuano a risuonare nel personaggio. Dopo aver terminato un riposo breve o lungo, può scegliere un'abilità o una competenza negli strumenti che non aveva ancora appreso e ottenerla grazie a una presenza spettrale che condivide la sua conoscenza con lui. Il ladro perde la competenza scelta quando usa nuovamente questo privilegio per sceglierne un'altra.

LAMENTI DALLA TOMBA

Privilegio del Fantasma di 3° livello

Portando qualcuno sull'orlo della tomba, il ladro può incanalare il potere della morte per infliggere danni anche a qualcun altro. Subito dopo aver effettuato un Attacco Furtivo contro una creatura nel proprio turno, il ladro può scegliere come bersaglio un'altra creatura che egli sia in grado di vedere nel raggio di 9 metri dalla prima creatura. Il ladro lancia la metà del numero



TIEFLING
FANTASMA

di dadi richiesto per Attacco Furtivo per il suo livello (arrotondato per eccesso) e la seconda creatura subisce danni necrotici pari al risultato totale del tiro, mentre i lamenti dei morti li circondano per un istante.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

PEGNI DEI DEFUNTI

Privilegio del Fantasma di 9° livello

Quando qualcuno muore in sua presenza, il ladro può strappare un brandello di quest'anima, un frammento della sua essenza vitale che assume forma fisica. Di conseguenza, come reazione quando una creatura muore entro 9 metri dal ladro, egli può far comparire nella sua mano libera un oggetto insolito Minuscolo, detto pegno dell'anima. È il DM a determinare la forma dell'oggetto insolito, oppure fa effettuare al personaggio un tiro sulla tabella Oggetti Insoliti nel *Player's Handbook* per generarlo.

Il ladro può possedere un numero massimo di pegni dell'anima pari al suo bonus di competenza e, una volta raggiunto il limite massimo, non può crearne altri.

Il ladro può utilizzare i pegni dell'anima nei seguenti modi:

- Mentre ha il pegno dell'anima con sé, il ladro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro morte e ai tiri salvezza su Costituzione, poiché la sua vitalità è potenziata dall'essenza vitale all'interno dell'oggetto.



HALFLING LAMA SPIRITUALE

- Quando effettua un Attacco Furtivo nel proprio turno, il ladro può distruggere uno dei pegni dell'anima che ha con sé e usare immediatamente Lamenti dalla Tomba senza spendere un'utilizzo di quel privilegio.
- Con un'azione, può distruggere uno dei suoi pegni dell'anima indipendentemente da dove questo si trovi. Quando lo fa, può porre una domanda allo spirito legato a quel pegno. Lo spirito compare dinanzi al ladro e gli risponde in una lingua che conosceva in vita. Lo spirito non ha alcun obbligo a dare una risposta sincera e risponde in modo conciso, impaziente di essere liberato. Lo spirito conosce solo ciò che conosceva quand'era in vita, come determinato dal DM.

CAMMINO FANTASMA

Privilegio del Fantasma di 13° livello

Il ladro ora può parzialmente accedere al regno dei morti, diventando una specie di fantasma. Come azione bonus, assume una forma spettrale e mentre è in questa forma, ha una velocità di volare di 3 metri, può fluttuare e i tiri per colpire contro di lui subiscono svantaggio. Il ladro può anche muoversi attraverso creature e oggetti come se fossero terreni difficili, ma se termina il suo turno dentro una creatura o un oggetto subisce 1d10 danni da forza.

Rimane in questo stato per 10 minuti o fino a quando non decide di porvi fine con un'azione bonus. Per usare di nuovo questo privilegio, deve completare un riposo lungo o distruggere uno dei suoi pegni dell'anima come parte dell'azione bonus che utilizza per attivare Cammino Fantasma.

COMPAGNO DELLA MORTE

Privilegio del Fantasma di 17° livello

Il legame del ladro con la morte è diventato così intenso che egli ottiene i seguenti benefici:

- Quando il ladro utilizza il privilegio Lamenti dalla Tomba, ora può infliggere il danno necrotico sia alla prima che alla seconda creatura.
- Gli spiriti dei morti sono attirati da lui e alla fine di un riposo lungo, se non ne possiede, tra le sue mani compare un pegno dell'anima.

LAMA SPIRITUALE

Anch'io so dare forma ai miei pensieri rendendoli affilati e pericolosi. Chiamo questa forma... parole.

TASHA

La maggior parte degli assassini colpisce con armi fisiche e molti scassinatori e spie usano arnesi da scasso per infiltrarsi in luoghi protetti, mentre una Lama Spirituale colpisce insinuandosi nella mente, attraversando sia le barriere fisiche che quelle psichiche. Questi ladri hanno scoperto il potere psionico dentro di loro e lo incanalano per compiere il loro lavoro ladresco. Trovano facilmente impiego come membri di gilde dei ladri, anche se spesso devono fare i conti con altri ladri che diffidano di chi usa strani poteri mentali per portare a termine i propri affari. Molto dei governi sono ben felici di avere una Lama Spirituale al proprio servizio come spia, se ne hanno l'occasione.

A volte gli elfi dei boschi delle antiche foreste sul Piano Materiale e nella Selva Fatata intraprendono il percorso della Lama Spirituale, diventando guardiani silenziosi e letali dei loro territori. Nella guerra senza fine tra i gith, un githzerai viene incoraggiato a diventare una Lama Spirituale quando la furtività è necessaria per contrastare i nemici githyanki.

Come Lama Spirituale, le abilità psioniche del personaggio potrebbero averlo tormentato fin da bambino, rivelando il loro pieno potenziale solo quando ha dovuto affrontare le tensioni della vita da avventuriero. Oppure potrebbe essere andato alla ricerca di un ordine occulto di adepti psichici trascorrendo con loro anni per imparare a manifestare il suo potere.

POTERE PSIONICO

Privilegio della Lama Spirituale di 3° livello

Il personaggio attinge a una fonte di energia psionica dentro di sé. Questa energia è rappresentata dai suoi dadi di Energia Psionica, ognuno dei quali è un d6. Il numero di questi dadi è pari al doppio del bonus di competenza del personaggio e alimentano vari poteri psionici come descritto di seguito.

Per alcuni poteri bisogna spendere il dado di Energia Psionica che usano, come specificato nella descrizione di quel potere e il personaggio non può usare uno di questi poteri se ha già speso tutti i dadi. Il personaggio recupera tutti i dadi di Energia Psionica spesi quando completa un riposo lungo e inoltre, come azione bonus,

può recuperare un dado di Energia Psionica speso; non potrà però ripetere nuovamente quest'azione bonus finché non completa un riposo breve o lungo.

Quando il personaggio raggiunge determinati livelli in questa classe, il suo dado di Energia Psionica aumenta: ciò avviene al 5° livello (d8), all'11° livello (d10) e al 17° livello (d12).

I seguenti poteri usano il dado di Energia Psionica.

Abilità psicorinforzata. Quando le sue capacità normali non bastano, il personaggio può aiutarsi con il suo potere psionico: se fallisce una prova di caratteristica usando un'abilità o uno strumento in cui ha competenza, può tirare un dado di Energia Psionica e aggiungere il risultato alla prova, potenzialmente trasformando un fallimento in un successo. Il dado viene speso solo se il tiro ha successo.

Sussurri psichici. Il personaggio può stabilire una comunicazione telepatica tra sé e gli altri: una dote ideale per scenari in cui è richiesto tenere un basso profilo. Con un'azione, può scegliere una o più creature nel suo campo visivo, fino a un massimo pari al suo bonus di competenza, e poi tirare un dado di Energia Psionica. Per un numero di ore pari al risultato ottenuto, le creature scelte possono parlare telepaticamente con il personaggio e viceversa; per inviare o ricevere un messaggio non è richiesta alcuna azione, ma il personaggio e la creatura devono essere a non più di 1,5 km di distanza. Una creatura incapace di parlare un qualsiasi linguaggio non può usare questa comunicazione telepatica e ogni creatura può interrompere la connessione telepatica in qualsiasi momento (non è richiesta alcuna azione). Il personaggio e la creatura non devono saper parlare una stessa lingua per capirsi.

Questo potere non spende il dado di Energia Psionica la prima volta che viene usato dopo un riposo lungo, ma ogni uso successivo consumerà il dado.

LAME PSICHICHE

Privilegio della Lama Spirituale di 3° livello

Il personaggio può manifestare il suo potere psionico sotto forma di lame scintillanti di energia psichica. Quando un personaggio effettua l'azione di Attacco, può manifestare la lama psichica nella sua mano libera e attaccare con essa. La lama magica è un'arma da mischia semplice, con le proprietà accurata e da lancio, una gittata normale di 18 metri e nessuna lunga gittata: se colpisce, infligge danni psichici pari a 1d6 più il modificatore di caratteristica usato per il tiro per colpire. La lama svanisce dopo l'attacco, sia in caso di successo che di fallimento, e non lascia segni sul bersaglio quando infligge danni.

Dopo aver attaccato con la lama, un personaggio può effettuare un attacco in mischia o a distanza con una seconda lama psichica come azione bonus nello stesso turno, a patto che la sua altra mano sia libera di creare una lama. I danni di questo attacco bonus sono calcolati con 1d4, invece che con 1d6.

LAME DELL'ANIMA

Privilegio della Lama Spirituale di 9° livello

Le Lame Psichiche del personaggio diventano un'espressione della sua anima, conferendogli questi poteri che usano il suo dado di Energia Psionica.

Colpi guidati. Se un personaggio effettua un tiro per colpire con le sue Lame Psichiche e manca il bersaglio, può tirare un dado di Energia Psionica e aggiungere il risultato ottenuto al tiro per colpire. Se in questo modo l'attacco va a segno, il dado di Energia Psionica viene speso.

Teletrasporto psichico. Come azione bonus, il personaggio può manifestare una delle sue Lame Psichiche, spendere un dado di Energia Psionica e tirarlo, e lanciare la lama in uno spazio libero nel suo campo visivo, a una distanza pari a 3 metri × il risultato del dado; dopodiché si teletrasporta in quel punto e la lama svanisce.

VELO PSICHICO

Privilegio della Lama Spirituale di 13° livello

Il personaggio può tessere un velo di trama psichica per occultare la propria presenza. Con un'azione, può diventare magicamente invisibile, assieme a tutto ciò che indossa o porta con sé, per 1 ora o finché non congela l'effetto (non è richiesta alcuna azione). L'invisibilità termina subito se infligge danni a una creatura o se costringe una creatura a effettuare un tiro salvezza.

Dopo aver usato questo privilegio, un personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo un dado di Energia Psionica.

SQUARCIARE LA MENTE

Privilegio della Lama Spirituale di 17° livello

Il personaggio può usare le proprie Lame Psichiche per attaccare direttamente la mente di una creatura. Quando usa le Lame Psichiche per effettuare un Attacco Furtivo contro una creatura, può costringere il suo bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Destrezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio resta stordito per 1 minuto; la creatura stordita può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

Dopo aver usato questo privilegio, un personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo tre dadi di Energia Psionica.



MAGO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del mago.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del mago. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

INCANTESIMI DEL MAGO AGGIUNTIVI

Privilegio del Mago di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da mago che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Viene indicata la scuola di magia di ciascun incantesimo e, se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

TRUCCHETTI (LIVELLO 0) *Scudiscio Mentale*

*Lama Roboante** (inv.) *di Tasha** (amm.)

*Lama Verdefiamma** (inv.)

*Lenza Elettrizzante** (inv.)

*Scheggia della Mente** (amm.)

*Turbine di Spade** (evoc.)

1° LIVELLO

*Miscela Caustica di Tasha** (inv.)

2° LIVELLO

Caratteristica

Potenziata (trasm.)

Presagio (div., rituale)

3° LIVELLO

*Evoca Bestia d'Ombra** (evoc.)

*Evoca Folletto** (evoc.)

*Evoca Non Morto** (evoc.)

*Fortezza della Mente** (abiur.)

Parlare con i Morti (necr.)

*Sudario Spirituale** (necr.)

4° LIVELLO

Divinazione (div., rituale)

*Evoca Aberrazione** (evoc.)

*Evoca Costrutto** (evoc.)

*Evoca Elementale** (evoc.)

6° LIVELLO

Abito Ultraterreno

*di Tasha** (trasm.)

*Evoca Immondo** (evoc.)

7° LIVELLO

*Sogno del Velo Celeste** (evoc.)

9° LIVELLO

*Lama del Disastro** (evoc.)

FORMULE DEI TRUCCHETTI

Privilegio del Mago di 3° livello

Il mago ha trascritto una serie di formule arcane nel proprio libro degli incantesimi che può usare per formulare trucchetti nella propria mente. Dopo aver terminato un riposo lungo e consultato queste formule nel proprio libro, il mago può sostituire un trucchetto da mago che conosce con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da mago.

TRADIZIONI ARCANES

Al 2° livello, un mago ottiene il privilegio Tradizione Arcana e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Canto della Lama e Ordine degli Scribi.

CANTO DELLA LAMA

Di fronte alle infinite possibilità offerte dalla magia, alcuni maghi soffrono di crisi d'identità. Alcuni le superano, altri si arrendono, altri ancora diventano una sorta di bardi-guerrieri.

TASHA

I cantori della lama padroneggiano un'arte magica che incorpora schermo e danza. Creata in origine dagli elfi, quest'arte è stata adottata anche da praticanti di altre razze, che onorano e arricchiscono le tradizioni elfiche.

In combattimento, il cantore della lama usa una serie di complesse ed eleganti manovre per tenere lontani i pericoli, avendo così il tempo di utilizzare la propria magia per generare devastanti attacchi e intricate difese. Chi ha osservato di persona l'opera di un cantore della lama la ricorda spesso come una delle esperienze più belle della sua vita, una danza epica accompagnata dal canto della lama.

ARTE DELLA GUERRA E DEL CANTO

Privilegio del Canto della Lama di 2° livello

Il mago ottiene competenza nelle armature leggere e in un tipo di arma da mischia a una mano a sua scelta. Nonché nell'abilità Intrattenere, se non la possiede già.

MELODIA DELLA LAMA

Privilegio del Canto della Lama di 2° livello

Il mago può invocare una magia elfica nota come Melodia della Lama, purché non stia indossando armatura media o pesante né usando uno scudo. Gli conferisce velocità, agilità e concentrazione sovranaturali.

Il mago può usare un'azione bonus per dare inizio alla Melodia della Lama, che dura 1 minuto; termina anticipatamente se il mago è incapacitato, se indossa armatura media o pesante o uno scudo, o se usa due mani per attaccare con un'arma. Può interrompere la Melodia della Lama in qualsiasi momento (non richiede un'azione).

Mentre la Melodia della Lama è attiva, ottiene i seguenti benefici:

- La CA riceve un bonus pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di +1).
- La sua velocità base aumenta di 3 metri.
- Dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia).
- Ottiene un bonus ai tiri salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione durante un incantesimo, pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo di +1).

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

ATTACCO EXTRA

Privilegio del Canto della Lama di 6° livello

Il mago può attaccare due volte, invece di una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno. Può inoltre lanciare uno dei suoi trucchetti al posto di uno degli attacchi.

CANZONE DI DIFESA

Privilegio del Canto della Lama di 10° livello

Il mago può usare energie arcane per assorbire danni mentre la Melodia della Lama è attiva. Quando subisce danni, può usare la sua reazione per spendere uno slot incantesimo e ridurre i danni di un valore pari a cinque volte il livello dello slot incantesimo utilizzato.

CANZONE DI VITTORIA

Privilegio del Canto della Lama di 14° livello

Mentre la Melodia della Lama è attiva, il mago può aggiungere il suo modificatore di Intelligenza (minimo di +1) ai danni degli attacchi effettuati con la sua arma da mischia.

ORDINE DEGLI SCRIBI

Certo, la magia è fantastica, ma vogliamo parlare dell'odore dei libri?

TASHA

Magia dei libri: è così che molti chiamano l'arte di lanciare incantesimi. Il nome è adatto, considerato quanto tempo i maghi trascorrono a studiare tomi e scrivere teorie sulla natura della magia. È raro vedere maghi in viaggio senza un carico di libri e pergamene, e qualsiasi mago degno di questo nome sarebbe disposto a tutto pur di avere accesso a un archivio di antico sapere.

Tra tutti i maghi, nessuno è più dedito ai libri dell'Ordine degli Scribi: la loro missione prende forme diverse nei vari mondi, ma lo scopo principale resta quello di catalogare ogni scoperta magica al fine di far progredire l'arte della magia. I libri degli incantesimi sono fondamentali per tutti i maghi, ma i membri dell'Ordine degli Scribi sono capaci di risvegliare il proprio libro, trasformandolo in un fidato compagno. A loro non basta studiare i libri, ecco perché hanno trovato il modo di parlarci!

UNA DROW E UN ELFO ALTO
CANTORI DELLA LAMA



CALAMO INCANTATO

Privilegio dell'Ordine degli Scribi di 2° livello

Come azione bonus, il mago può creare magicamente un pennino Minuscolo nella propria mano libera. Questo pennino magico ha le seguenti proprietà.

- Non richiede inchiostro. Quando usato per scrivere, produce inchiostro di un colore a scelta del mago sulla superficie su cui scrive.
- Se usa questo pennino per copiare un incantesimo nel proprio libro degli incantesimi, il mago ha bisogno di 2 minuti per livello dell'incantesimo per completare la trascrizione.
- Il mago può cancellare qualsiasi cosa abbia scritto con il pennino usando un'azione bonus per passare la piuma sopra il testo, purché questo sia entro 1,5 metri dal mago.

Il pennino svanisce se il mago ne crea un altro o muore.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI RISVEGLIATO

Privilegio dell'Ordine degli Scribi di 2° livello

Usando speciali inchiostri e antiche formule tramandate nel suo ordine, il mago ha risvegliato un'arcana coscienza nel suo libro degli incantesimi.

Quando impugna il libro, il mago ottiene i seguenti benefici:

- Può usare il libro come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.
- Quando lancia un incantesimo da mago con uno slot incantesimo, può sostituirne il tipo di danno con un tipo che compare in un altro incantesimo del suo libro, alterando magicamente la formula dell'incantesimo in questa singola occasione. Il secondo incantesimo dev'essere dello stesso livello dello slot incantesimo speso.
- Quando lancia un incantesimo da mago come rituale, può usare il normale tempo di lancio dell'incantesimo, invece di aggiungere 10 minuti. Dopo aver usato questo privilegio, il mago non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

Se necessario, il mago può sostituire il libro nell'arco di un riposo breve usando il suo Calamo Incantato per scrivere sigilli arcani su un libro vuoto o su un libro di incantesimi magico con cui è in sintonia. Al termine del riposo, la coscienza del suo libro degli incantesimi si sposta nel nuovo libro, che trasforma nel libro degli incantesimi del mago, compresi tutti i suoi incantesimi. Se il precedente libro esiste ancora da qualche parte, gli incantesimi svaniscono dalle sue pagine.

MENTE MANIFESTA

Privilegio dell'Ordine degli Scribi di 6° livello

Il mago può evocare la mente del suo Libro degli Incantesimi Risvegliato. Come azione bonus, mentre è in possesso del libro, il mago può far manifestare la mente sotto forma di un oggetto spettrale Minuscolo, fluttuante in uno spazio libero a scelta del mago ed entro 18 metri. La mente spettrale è intangibile, non occupa



UMANO MAGO DELL'ORDINE
DEGLI SCRIBI

lo spazio e proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri; può avere l'aspetto di un tomo fantasma, di un fiume di testo o di uno studioso del passato (a scelta del mago).

La mente spettrale può sentire e vedere, ed è dotata di scurovisione fino a 18 metri. Può condividere telepaticamente con il mago tutto ciò che vede e sente (non richiede un'azione).

Quando il mago lancia un incantesimo da mago nel suo turno, può farlo come se si trovasse nello spazio della mente spettrale, invece che nel proprio, usandone i sensi. Il mago può farlo un numero di volte al giorno pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Come azione bonus, il mago può far fluttuare la mente spettrale per un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli o la mente siano in grado di vedere. La mente spettrale può passare attraverso le creature, ma non gli oggetti.

Termina di manifestarsi se si allontana a oltre 90 metri di distanza dal mago, se qualcuno la bersaglia con *dissolvi magie*, se il Libro degli Incantesimi Risvegliato viene distrutto, se il mago muore o se il mago la richiama con un'azione bonus.

Una volta evocata la mente, il mago non può farlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo di qualsiasi livello per evocarla nuovamente.

SCRIVANO ARCANO

Privilegio dell'Ordine degli Scribi di 10° livello

Al termine di un riposo lungo, il mago può creare una pergamena magica toccando un foglio di carta o di pergamena vuoto con il proprio Calamo Incantato, copiandovi un incantesimo dal suo Libro degli Incantesimi Risvegliato. Il libro degli incantesimi dev'essere entro 1,5 metri dal mago quando crea la pergamena.

L'incantesimo scelto deve essere di 1° o 2° livello e avere tempo di lancio di 1 azione; una volta trascritto, l'incantesimo viene potenziato e considerato di un livello superiore al normale. L'incantesimo può essere lanciato dalla pergamena usando un'azione per leggerla. La pergamena è comprensibile soltanto al mago e l'incantesimo svanisce dalla carta se viene lanciato o se il mago completa un riposo lungo.

Il mago è anche esperto nel creare *pergamene magiche*, descritte nel capitolo sui tesori della *Dungeon Master's Guide*. L'oro e il tempo necessari per creare una pergamena di questo tipo sono dimezzati se il mago usa il suo Calamo Incantato.

COMUNIONE CON IL TESTO

Privilegio dell'Ordine degli Scribi di 14° livello

La connessione del mago con il suo Libro degli Incantesimi Risvegliato è diventata così profonda da legare la sua anima al libro. Finché ha il libro con sé, dispone di vantaggio a tutte le prove di Intelligenza (Arcano), poiché il libro lo aiuta a ricordare ogni nozione di magia.

Inoltre, se subisce danni mentre la mente del libro è manifesta, può evitare interamente quel danno usando la propria reazione per terminare l'evocazione della mente spettrale, usandone la magia per proteggersi; dopodiché deve tirare 3d6, e il suo libro degli incantesimi perde temporaneamente degli incantesimi a sua scelta il cui livello combinato è pari o superiore al risultato del tiro. Per esempio, se il totale del tiro è 9, dal libro svaniscono incantesimi con un livello combinato di 9, che possono essere un singolo incantesimo di 9° livello, tre incantesimi di 3° livello o altre combinazioni. Se non ci sono abbastanza incantesimi nel libro per coprire questo costo, il mago scende a 0 punti ferita.

Il mago non può lanciare gli incantesimi perduti finché non completa 1d6 riposi lunghi, anche qualora dovesse trovarli in una pergamena o in un altro libro degli incantesimi; una volta completato il numero di riposi necessari, gli incantesimi riappaiono nel libro.

Dopo aver usato questa reazione, il mago non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.



MONACO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del monaco.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del monaco. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

ARMA PERSONALIZZATA

Privilegio del Monaco di 2° livello

Il monaco è addestrato nell'utilizzo di vari tipi di armi come armi del monaco, non solo con armi da mischia semplici o spade corte. Ogni volta che il monaco termina un riposo breve o lungo, può toccare un'arma concentrando il suo ki su di essa, facendola diventare un'arma da monaco finché non utilizza nuovamente questo privilegio.

L'arma scelta deve soddisfare i seguenti criteri:

- L'arma deve essere un'arma semplice o da guerra.
- Il monaco dev'essere competente nell'uso dell'arma scelta.
- L'arma non deve avere le proprietà pesante e speciale.

ATTACCO INFUSO DI KI

Privilegio del Monaco di 3° livello

Se il monaco spende 1 o più punti ki come parte della sua azione durante il suo turno, può effettuare un attacco con un colpo senz'armi o con la sua arma da monaco come azione bonus prima della fine di quel turno.

GUARIGIONE ACCELERATA

Privilegio del Monaco di 4° livello

Con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki e tirare un dado di Arti Marziali. In questo modo, recupera un numero di punti ferita pari al risultato ottenuto + il suo bonus di competenza.

MIRA FOCALIZZATA

Privilegio del Monaco di 5° livello

Quando il monaco fallisce un tiro per colpire, può spendere da 1 a 3 punti ki per aumentare il tiro per colpire di 2 per ogni punto ki speso, aumentando in questo modo le probabilità di mandare a segno l'attacco.

TRADIZIONI MONASTICHE

Al 3° livello, un monaco ottiene il privilegio Tradizione Monastica e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Via della Misericordia o Via del Sé Astrale.

VIA DEL SÉ ASTRALE

Promemoria: devo creare un incantesimo che permette di prendere a pugni la gente con il proprio fantasma.

TASHA

Un monaco che segue la Via del Sé Astrale crede che la realtà del corpo sia solo un'illusione. Per questo monaco il ki è la rappresentazione della vera forma di un individuo, forma che definisce "sé astrale". Questo sé astrale può essere una forza al servizio dell'ordine

o del caos e a seconda di questa interpretazione alcuni monasteri addestrano i novizi a usare i propri poteri per proteggere i deboli, mentre altri li addestrano a manifestare il loro vero sé al servizio dei potenti.

BRACCIA DEL SÉ ASTRALE

Privilegio della Via del Sé Astrale di 3° livello

La capacità di padroneggiare il ki raggiunta dal monaco gli consente di evocare una parte del suo sé astrale. Come azione bonus, può spendere 1 punto ki per evocare le braccia del suo sé astrale. Quando lo fa, ogni creatura a sua scelta nel suo campo visivo entro 3 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire danni da forza pari a due risultati ottenuti con il dado di Arti Marziali del monaco.

Per 10 minuti, queste braccia spettrali fluttuano vicino alle sue spalle oppure gli circondano le braccia (a scelta del monaco). È il monaco a decidere l'aspetto delle braccia spettrali, che scompaiono se il personaggio è incapacitato o muore.

Per tutta la durata dell'apparizione delle braccia spettrali, il monaco ottiene i seguenti benefici:

- Quando effettua prove di Forza o tiri salvezza su Forza, può usare il suo modificatore di Saggezza invece del modificatore di Forza.
- Può usare le braccia spettrali per infliggere dei colpi senz'armi.

UN ORCO MONACO DEI QUATTRO ELEMENTI
SCATENA UN ATTACCO INFUSO DI KI.



- Usandole per infliggere colpi senz'armi nel proprio turno, la portata di questi colpi aumenta di 1,5 metri.
- Quando il personaggio effettua un attacco con le braccia spettrali, può scegliere di usare il modificatore di Saggezza invece di quello di Forza o di Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni. Infligge danni da forza.

VOLTO DEL SÉ ASTRALE

Privilegio della Via del Sé Astrale di 6° livello

Il monaco può evocare il volto del suo sé astrale. Come azione bonus, o come parte dell'azione bonus spesa per attivare il privilegio Braccia del Sé Astrale, il monaco può spendere 1 punto ki per evocare il volto del suo sé astrale per 10 minuti. Il volto evocato scompare se il personaggio è incapacitato o muore.

Il volto spettrale copre il volto del monaco come un elmo o una maschera ed è il personaggio a determinarne l'aspetto.

Per tutta la durata dell'apparizione del volto spettrale, il monaco ottiene i seguenti benefici.

Vista Astrale. Il monaco è in grado di vedere normalmente anche nell'oscurità, sia magica che non magica, fino a una distanza di 36 metri.

Saggezza dello Spirito. Il monaco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Intimidire).

Parola dello Spirito. Mentre il monaco parla, può fare in modo che una creatura a sua scelta nel suo campo visivo entro 18 metri da lui possa distinguere le sue parole. In alternativa, può amplificare la sua voce in modo che tutte le creature entro 180 metri da lui possano sentirlo.

CORPO DEL SÉ ASTRALE

Privilegio della Via del Sé Astrale di 11° livello

Una volta evocati sia il volto che le braccia astrali, il monaco può fare in modo che compaia il suo intero corpo astrale (non è richiesta alcuna azione). Il corpo spettrale evocato copre l'intera figura del monaco come un'armatura, collegandosi alle braccia e al volto. ed è il personaggio a determinarne l'aspetto.

Per tutta la durata dell'apparizione del corpo spettrale, il monaco ottiene i seguenti benefici.

Deviare Energia. Quando il personaggio subisce danni da acido, freddo, fuoco, forza, fulmine o tuono, può usare la sua reazione per deviarli. Quando lo fa, il danno subito viene ridotto di 1d10 + il modificatore di Saggezza del monaco (fino a un minimo di 1).

Braccia Potenziate. Una volta per turno, quando il monaco colpisce un bersaglio con Braccia del Sé Astrale, può infliggere a quel bersaglio danni aggiuntivi pari al risultato del tiro del dado di Arti Marziali.

FORME DEL SÉ ASTRALE

Il sé astrale è un'incarnazione traslucida dell'anima del monaco, che può quindi rispecchiare aspetti della storia, degli ideali, dei difetti e dei legami del monaco, senza necessariamente somigliare alla sua persona. Per esempio, il sé astrale di un esile umano potrebbe essere simile a un minotauro, creatura la cui forza il monaco sente scorrere dentro di sé, mentre un monaco orco potrebbe manifestare braccia sottili e un volto delicato, rappresentanti l'elegante bellezza dell'anima dell'orco. Ogni sé astrale è unico e alcuni monaci di questa tradizione monastica sono noti più per l'aspetto del proprio sé astrale che per il loro aspetto fisico.

Quando sceglie questo cammino, il giocatore deve considerare quali sono le peculiarità che definiscono il suo monaco: è ossessionato da qualcosa? È guidato dal senso di giustizia o da pulsioni egoistiche? Ognuna di queste motivazioni può manifestarsi nella forma del suo sé astrale.

SÉ ASTRALE RISVEGLIATO

Privilegio della Via del Sé Astrale di 17° livello

La connessione del monaco con il suo sé astrale è completa, permettendogli di liberare tutto il suo potenziale. Come azione bonus, può spendere 5 punti ki per evocare le braccia, il volto e il corpo del suo sé astrale risvegliandolo nella sua completezza per 10 minuti. Il risveglio termina in anticipo se il monaco è incapacitato o muore.



DRAGONIDE MONACO
DEL SÉ ASTRALE

Quando il sé astrale è risvegliato, il monaco ottiene i seguenti benefici.

Armatura dello Spirito. Il monaco ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura.

Raffica Astrale. Se il monaco sta usando le braccia del suo sé astrale per attaccare, può utilizzare attaccare tre volte invece di due quando usa il privilegio Attacco Extra.

VIA DELLA MISERICORDIA

Quello da medico della peste è davvero uno stile senza tempo.

TASHA

I monaci della Via della Misericordia imparano a manipolare la forza vitale negli altri per aiutare chi ne ha bisogno. Sono veri e propri guaritori erranti per i poveri e i feriti abbandonati a loro stessi. E a quelli ormai privi di ogni speranza di salvezza, donano una fine rapida come atto di misericordia.

I monaci che seguono la Via della Misericordia potrebbero fare parte di un ordine religioso che si occupa dei bisognosi, costretti a fronteggiare scelte difficili facendo affidamento più sul realismo che sull'idealismo. Possono essere guaritori dal cuore gentile, amati dalle comunità in cui vivono, oppure monaci che elargiscono macabri atti di misericordia.

Chi appartiene a un ordine monastico solitamente indossa vesti dotate di ampi cappucci e spesso nasconde il volto dietro una maschera che ne attesta il ruolo di anonimo dispensatore di vita e di morte.

STRUMENTI DI MISERICORDIA

Privilegio della Via della Misericordia di 3° livello

Il monaco ottiene competenza nelle abilità Intuizione e Medicina e nello strumento borsa da erborista.

Ottiene anche una maschera speciale, che spesso indossa per utilizzare i privilegi di questa sottoclasse. Il monaco può decidere l'aspetto di questa maschera o determinarlo tirando sulla tabella "Maschera della Misericordia".

MASCHERA DELLA MISERICORDIA

d6 Aspetto della Maschera

- | | |
|---|------------------------------|
| 1 | Corvo |
| 2 | Bianca e priva di lineamenti |
| 3 | Volto piangente |
| 4 | Volto ridente |
| 5 | Teschio |
| 6 | Farfalla |

MANO GUARITRICE

Privilegio della Via della Misericordia di 3° livello

Il tocco mistico del monaco può risanare le ferite. Con un'azione, può spendere 1 punto ki per toccare una creatura e ripristinare un numero di punti ferita pari al risultato di un tiro del dado di Arti Marziali + il modificatore di Saggezza del monaco.



ELFO DEI BOSCHI MONACO DELLA MISERICORDIA

Quando utilizza il suo privilegio Raffica di Colpi, può sostituire un colpo senz'armi con un utilizzo di questo privilegio senza spendere punti ki per la guarigione.

MANO DEL DOLORE

Privilegio della Via della Misericordia di 3° livello

Il monaco utilizza il suo ki per infliggere ferite. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 1 punto ki per infliggere danni necrotici aggiuntivi pari al risultato di un tiro del dado di Arti Marziali + il suo modificatore di Saggezza. Può usare questo privilegio solo una volta per turno.

TOCCO DEL MEDICO

Privilegio della Via della Misericordia di 6° livello

Il tocco del monaco ha capacità di guarigione migliorate e, all'occorrenza, può usare la sua conoscenza per infliggere danni.

Quando usa il privilegio Mano Guaritrice su una creatura, può anche porre fine a una malattia o a una condizione tra le seguenti: accecato, assordato, paralizzato, avvelenato o stordito.

In più, quando il monaco utilizza il privilegio Mano del Dolore su una creatura, può imporre a quella creatura la condizione avvelenato fino alla fine del suo turno successivo.

RAFFICA DI GUARIGIONE E DOLORE

Privilegio della Via della Misericordia di 11° livello

Ora il monaco può dispensare una raffica di conforto o di dolore. Quando utilizza il privilegio Raffica di Colpi, ora può sostituire i suoi colpi senz'armi con un utilizzo del privilegio Mano Guaritrice senza spendere punti ki per la guarigione.

Inoltre, quando attacca con un colpo senz'armi utilizzando Raffica di Colpi, può usare Mano del Dolore per quel colpo senza spendere il punto ki richiesto. Il monaco può usare il privilegio Mano del Dolore solo una volta per turno.

MANO DELLA MISERICORDIA SUPREMA

Privilegio della Via della Misericordia di 17° livello

La padronanza dell'energia vitale del monaco gli consente di dispensare l'atto misericordioso supremo. Con un'azione, può toccare il cadavere di una creatura morta nelle ultime 24 ore e spendere 5 punti ki. La creatura torna in vita recuperando un numero di punti ferita pari a $4d10 +$ il modificatore di Saggezza del monaco. Inoltre, se la creatura morta era accecata, assordata, paralizzata, avvelenata o stordita, torna in vita senza queste condizioni.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.



PALADINO

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del paladino.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del paladino. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

UN GIOVANE PALADINO CERCA CONSIGLIO DIVINO.



INCANTESIMI DEL PALADINO AGGIUNTIVI

Privilegio del Paladino di 2° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da paladino che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

2° LIVELLO

Preghiera di Guarigione

Riposo Inviolato

Vincolo di Interdizione

3° LIVELLO

*Sudario Spirituale**

5° LIVELLO

*Evoca Celestiale**

OPZIONI DELLO STILE DI COMBATTIMENTO

Privilegio del Paladino di 2° livello

Quando il personaggio adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi, gli stili elencati di seguito vanno ad aggiungersi alla sua lista di opzioni.

COMBATTERE ALLA CIECA

Il personaggio ottiene vista cieca con un raggio di 3 metri. Entro quella distanza, è in grado di vedere qualsiasi cosa che non si trovi dietro copertura totale, anche se è accecato o intorno a lui c'è oscurità. Sempre entro quella distanza può anche riuscire a distinguere una creatura invisibile, a meno che la creatura non riesca a nascondersi da lui.

GUERRIERO BENEDETTO

Il personaggio apprende due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da chierico. Gli incantesimi scelti valgono come incantesimi da paladino e la caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma. Ogni volta che acquisisce un livello in questa classe, il personaggio può sostituire uno dei trucchetti che conosce con un altro trucchetto a sua scelta dalla lista degli incantesimi da chierico.

INTERCETTAZIONE

Quando una creatura che il personaggio sia in grado di vedere colpisce con un attacco un bersaglio diverso dal personaggio, situato entro 1,5 metri da lui, il personaggio può usare la sua reazione per ridurre il danno subito da quel bersaglio di 1d10 + il suo bonus di competenza (fino a un minimo di 0 danni). Per poter utilizzare questa reazione, deve impugnare uno scudo o un'arma semplice o da guerra.

IMBRIGLIARE IL POTERE DIVINO

Privilegio del Paladino di 3° livello

Il personaggio può spendere un utilizzo del privilegio Incanalare Divinità per alimentare i suoi incantesimi. Come azione bonus, può toccare il suo simbolo sacro mormorando una preghiera per recuperare uno

slot incantesimo speso, il cui livello non può essere superiore alla metà del suo bonus di competenza (arrotondato per eccesso). Il numero di volte in cui si può utilizzare questo privilegio dipende dal livello raggiunto dal personaggio in questa classe: 3° livello: una volta, 7° livello: due volte, 15° livello: tre volte. Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

VERSATILITÀ MARZIALE

Privilegio del Paladino di 4° livello

Ogni volta che il paladino raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire uno degli stili di combattimento che già conosce con un altro stile di combattimento da paladino. Questa sostituzione rappresenta un cambiamento di specializzazione nella sua pratica dell'arte della guerra.

GIURAMENTI SACRI

Al 3° livello, un paladino ottiene il privilegio Giuramento Sacro e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Giuramento di Gloria e Giuramento delle Sentinelle.

GIURAMENTO DELLE SENTINELLE

Questi paladini non si occupano di quello che pensavo, anzi: rovinano le feste mandando a casa gli ospiti più graditi!

TASHA

Con il Giuramento delle Sentinelle il paladino presta voto di proteggere i reami delle creature mortali dalle incursioni di creature extraplanari, molte delle quali sono in grado di annientare i combattenti mortali. A questo scopo, le Sentinelle affinano corpo, mente e spirito affinché il loro ordine diventi l'arma definitiva contro questo tipo di minacce.

I paladini che prestano il Giuramento delle Sentinelle vigilano costantemente per individuare eventuali influenze provenienti da forze extraplanari, spesso utilizzando una rete di spie e informatori per raccogliere informazioni sui culti sospetti. Per una Sentinella, mantenere un'attitudine di sana diffidenza e di consapevolezza nei confronti di tutto ciò che la circonda è naturale come indossare un'armatura in battaglia.

DETTAMI DELLE SENTINELLE

Un paladino che pronuncia il Giuramento delle Sentinelle si impegna a salvaguardare i reami mortali dalle minacce provenienti da mondi ultraterreni.

Vigilanza. Le minacce che affronti sono astute, potenti ed eversive. Resta sempre vigile per poter contrastare la loro corruzione.

Lealtà. Non accettare mai regali o favori da immondi o da coloro che hanno relazioni con loro. Resta fedele al tuo ordine, ai tuoi compagni e al tuo dovere.

Disciplina. Sei lo scudo contro gli infiniti terrori che si celano oltre le stelle. Tieni sempre ben affilata la tua lama e la tua mente concentrata per poter sopravvivere a ciò che proviene da altri piani.

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Privilegio del Giuramento delle Sentinelle di 3° livello

Il paladino ottiene l'accesso agli incantesimi di giuramento ai livelli da paladino specificati nella tabella "Incantesimi del Giuramento delle Sentinelle". Consulta la descrizione del privilegio di classe Giuramento Sacro per conoscere il funzionamento di questi incantesimi.

INCANTESIMI DEL GIURAMENTO DELLE SENTINELLE

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>allarme, individuazione del magico</i>
5°	<i>bagliore lunare, vedere invisibilità</i>
9°	<i>anti-individuazione, controincantesimo</i>
13°	<i>aura di purezza, esilio</i>
17°	<i>blocca mostri, scrutare</i>

INCANALARE DIVINITÀ

Privilegio del Giuramento delle Sentinelle di 3° livello

Il paladino ottiene le seguenti opzioni per il privilegio Incanalare Divinità. Consulta la descrizione del privilegio di classe Giuramento Sacro per conoscere il funzionamento del privilegio Incanalare Divinità.

Volontà della Sentinella. Il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per assorbire il potere protettivo della sua fede. Con un'azione, il paladino può scegliere un numero di creature nel suo campo visivo entro 9 metri da lui, fino a un numero pari al suo modificatore di Carisma (minimo di una creatura). Per 1 minuto, il paladino e le creature scelte dispongono di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Abiurare Creature Extraplanari. Il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per punire gli esseri provenienti da dimensioni extraplanari. Con un'azione, il paladino brandisce il suo simbolo sacro e ogni aberrazione, celestiale, elementale, folletto o immondo in grado di sentirlo e si trova entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è considerata scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal paladino e non può volontariamente terminare il suo movimento in uno spazio entro 9 metri da lui. Come sua azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcuno spazio, la creatura può usare l'azione di Schivata.

AURA DELLA SENTINELLA

Privilegio del Giuramento delle Sentinelle di 7° livello

Il paladino, se non è incapacitato, emette un'aura di vigilanza. Quando il paladino e una qualsiasi creatura a sua scelta nel raggio di 3 metri da lui tirano per l'iniziativa, ottengono un bonus per quel tiro pari al bonus di competenza del paladino.

Al 18° livello, il raggio d'azione dell'aura emanata dal paladino aumenta fino a 9 metri.



NANA PALADINA DELLA SENTINELLE

PUNIZIONE SOLERTE

Privilegio del Giuramento delle Sentinelle di 15° livello

Il paladino ha appreso come punire chiunque osi tentare di ingannare lui o i suoi compagni. Ogni volta che egli o un'altra creatura nel suo campo visivo entro 9 metri supera un tiro salvezza su Intelligenza, Saggezza o Carisma, il personaggio può usare la sua reazione per infliggere 2d8 danni da forza + il modificatore di Carisma del paladino alla creatura che ha forzato quel tiro salvezza.

BALUARDO DEI MORTALI

Privilegio del Giuramento delle Sentinelle di 20° livello

Il paladino manifesta una scintilla di potere divino per difendere i regni dei mortali. Come azione bonus, ottiene i seguenti vantaggi per 1 minuto:

- Ottiene vista pura entro un raggio di 36 metri.
- Il paladino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro aberrazioni, celestiali, folletti e immondi.
- Quando colpisce una creatura con un tiro per colpire e infligge danni, il personaggio può anche costringerla a superare un tiro salvezza su Carisma contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se fallisce, la creatura viene magicamente esiliata sul suo piano di esistenza nativo se non vi si trova già. Se la creatura supera il tiro salvezza, non può essere più esiliata con questo privilegio per 24 ore.

Dopo aver usato questa azione bonus, il paladino non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo di 5° livello.



TIEFLING PALADINO
DELLA GLORIA

GIURAMENTO DI GLORIA

Tu. Sì, proprio tu. Sei la creatura più fortunata dell'intero multiverso. E farai in modo che lo sappia chiunque, nessuno escluso? (he gioia.

TASHA

I paladini che prestano il Giuramento di Gloria credono di essere destinati alla gloria assieme ai loro compagni attraverso il compimento di atti di eroismo. Si allenano diligentemente incoraggiandosi a vicenda in modo da essere pronti quando il destino li chiamerà.

DETTAMI DI GLORIA

I principi su cui si basa il Giuramento di Gloria spingono un paladino a lanciarsi in imprese eroiche che un giorno potrebbero farlo entrare nella leggenda.

Azioni, non Parole. Adoperati affinché la tua fama nasca da imprese gloriose invece che da vane parole.

Ogni Sfida non è che una Prova. Affronta le difficoltà con coraggio e incoraggia i tuoi alleati ad affrontarle con te.

Allena il tuo Corpo. Così come avviene per la pietra grezza, il tuo corpo deve essere costantemente affinato affinché possa raggiungere il suo pieno potenziale.

Disciplina dell'Anima. Solo con la disciplina puoi avere la meglio sui difetti che minacciano di offuscare la gloria alla quale tu e i tuoi compagni siete destinati.

INCANTESIMI DI GIURAMENTO

Privilegio del Giuramento di Gloria di 3° livello

Il paladino ottiene l'accesso agli incantesimi di giuramento ai livelli da paladino specificati nella tabella "Incantesimi del Giuramento di Gloria". Consulta la descrizione del privilegio di classe Giuramento Sacro per conoscere il funzionamento di questi incantesimi.

INCANTESIMI DEL GIURAMENTO DI GLORIA

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	dardo tracciante, eroismo
5°	arma magica, caratteristica potenziata
9°	protezione dall'energia, velocità
13°	compulsione, libertà di movimento
17°	colpo infuocato, comunione

INCANALARE DIVINITÀ

Privilegio del Giuramento di Gloria di 3° livello

Il paladino ottiene le seguenti due opzioni per il privilegio Incanalare Divinità. Consulta la descrizione del privilegio di classe Giuramento Sacro per conoscere il funzionamento del privilegio Incanalare Divinità.

Atleta Impareggiabile. Come azione bonus, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per migliorare le proprie doti atletiche. Per i 10 minuti successivi, ottiene un vantaggio alle prove di Forza (Atletica) e Destrezza (Acrobazia), può trasportare, spingere, trascinare e sollevare il doppio del peso normale e la distanza dei suoi salti in lungo e in alto aumenta di 3 metri (questa distanza aggiuntiva ha un costo in movimento come di consueto).

Punizione Ispiratrice. Immediatamente dopo aver inflitto danni a una creatura con il privilegio Punizione Divina, il paladino può usare Incanalare Divinità come azione bonus e distribuire punti ferita temporanei a delle creature a sua scelta nel raggio di 9 metri da lui (incluso se stesso). Il numero totale di punti ferita temporanei, da dividere a sua discrezione tra le creature scelte, è pari a $2d8 +$ il livello che il personaggio ha raggiunto in questa classe.

AURA DI ALACRITÀ

Privilegio del Giuramento di Gloria di 7° livello

Il paladino emana un'aura che conferisce a se stesso e ai suoi compagni una velocità soprannaturale, permettendogli di attraversare rapidamente un campo di battaglia in formazione. La sua velocità base aumenta di 3 metri. Inoltre, se non è incapacitato, la velocità di movimento di qualsiasi alleato che inizia il proprio turno entro 1,5 metri da lui aumenta di 3 metri fino alla fine di quel turno.

Una volta raggiunto il 18° livello, il raggio d'azione dell'aura emanata dal paladino aumenta di 3 metri.

DIFESA GLORIOSA

Privilegio del Giuramento di Gloria di 15° livello

Il paladino può trasformare una mossa difensiva in un colpo repentino. Quando il paladino o una creatura che riesce a vedere entro 3 metri da lui subiscono un tiro per colpire, può usare la sua reazione per conferire un bonus alla CA del bersaglio contro quell'attacco, in modo da aumentare le possibilità che il colpo non vada a segno. Il bonus è pari al modificatore di Carisma del paladino (minimo di +1). Se il tiro per colpire fallisce, come parte di questa reazione il paladino può sferrare un attacco con l'arma contro l'aggressore, a patto che questo si trovi entro la gittata della sua arma.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Carisma (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

LEGGENDA VIVENTE

Privilegio del Giuramento di Gloria di 20° livello

Il paladino trae forza dalle leggende, vere o esagerate che siano, che avvolgono le sue imprese. Come azione bonus, ottiene i seguenti vantaggi per 1 minuto:

- È benedetto da una bellezza ultraterrena che gli fa ottenere un vantaggio a tutte le prove di Carisma.
- Una volta per turno, quando effettua un attacco con un'arma e manca il bersaglio, può fare in modo che invece quell'attacco vada a segno.
- Se fallisce un tiro salvezza, può usare la sua reazione per ripetere il tiro e deve utilizzare il nuovo risultato ottenuto.

Dopo aver usato questa azione bonus, il paladino non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo lungo, a meno che non spenda uno slot incantesimo di 5° livello.



RANGER

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del ranger.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del ranger. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

Se si sceglie di sostituire un privilegio con un altro, il personaggio non ottiene alcun beneficio dal privilegio sostituito e non potrà eventualmente accedere ad altri elementi del gioco che lo richiedono.

UNA HALFLING RANGER
ESPLORA LA BRUGHIERA.



ESPLORATORE ESPERTO

Privilegio del Ranger di 1° livello che sostituisce il privilegio Esploratore Nato

Il ranger è un esploratore insuperabile e un esperto di sopravvivenza nella natura selvaggia, abilissimo nel trattare con gli altri durante i suoi viaggi. Ottiene il beneficio Astuto e uno dei benefici aggiuntivi descritti di seguito quando raggiunge il 6° e il 10° livello in questa classe.

ASTUTO (1° LIVELLO)

Il personaggio sceglie una tra le sue competenze nelle abilità. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata quando usa l'abilità scelta.

Può anche imparare a parlare, leggere e scrivere altre due lingue a sua scelta.

GIROVAGO (6° LIVELLO)

La velocità base del ranger aumenta di 1,5 e ottiene una velocità di scalare e una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno.

INSTANCABILE (10° LIVELLO)

Con un'azione, il ranger può ottenere un numero di punti ferita temporanei pari a 1d8 + il suo modificatore di Saggezza (minimo di 1 punto ferita temporaneo).

Il personaggio può effettuare questa azione un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Inoltre, ogni volta che termina un riposo breve, il suo livello di indebolimento, se presente, diminuisce di 1.

AVVERSARIO PRESCELTO

Privilegio del Ranger di 1° livello che sostituisce il privilegio Nemico Prescelto e va associato al privilegio Sterminatore di Nemici

Quando il ranger colpisce una creatura con un tiro per colpire, può invocare il suo legame mistico con la natura per contrassegnare il bersaglio come nemico prescelto per 1 minuto o finché non perde la concentrazione (come se si stesse concentrando su un incantesimo).

La prima volta in ciascuno dei turni in cui colpisce il nemico prescelto infliggendogli dei danni, incluso il turno in cui lo contrassegna, può aumentare i danni di 1d4.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio per contrassegnare il nemico prescelto un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Il danno aggiuntivo inflitto da questo privilegio aumenta al raggiungimento di determinati livelli in questa classe: a 1d6 al 6° livello e a 1d8 al 14° livello.

INCANTESIMI DEL RANGER AGGIUNTIVI

Privilegio del Ranger di 2° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi del ranger che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

1° LIVELLO

Intralciare
Punizione Incandescente

2° LIVELLO

Aiuto
Arma Magica
Caratteristica Potenziata
Evocare bestia*
Folata di Vento

3° LIVELLO

Arma Elementale
Evoca Folletto*
Fondersi nella Pietra
Rinascita

4° LIVELLO

Dominare Bestie
Evoca Elementale*

5° LIVELLO

Ristorare Superiore

OPZIONI DELLO STILE DI COMBATTIMENTO

Privilegio del Ranger di 2° livello

Quando il personaggio adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi, gli stili elencati di seguito vanno ad aggiungersi alla sua lista di opzioni.

COMBATTERE ALLA CIECA

Il personaggio ottiene vista cieca con un raggio di 3 metri. Entro quella distanza, è in grado di vedere qualsiasi cosa che non si trovi dietro copertura totale, anche se è accecato o intorno a lui c'è oscurità. Sempre entro quella distanza può anche riuscire a distinguere una creatura invisibile, a meno che la creatura non riesca a nascondersi da lui.

COMBATTERE CON ARMI DA LANCIO

Il guerriero può estrarre un'arma che possiede la proprietà da lancio come parte dell'attacco che effettua con l'arma.

In più, quando colpisce con un attacco a distanza usando un'arma da lancio, ottiene un bonus di +2 al tiro per i danni.

GUERRIERO DRUIDICO

Il personaggio apprende due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da druido. Gli incantesimi scelti valgono come incantesimi da ranger e la caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Saggezza. Ogni volta che acquisisce un livello in questa classe, il personaggio può sostituire uno dei trucchetti che conosce con un altro trucchetto a sua scelta dalla lista degli incantesimi da druido.

FOCUS DA INCANTATORE

Privilegio del Ranger di 2° livello

Può usare un focus druidico per i suoi incantesimi da ranger. Un focus druidico potrebbe essere un rametto di vischio o di agrifoglio, una bacchetta o una verga di tasso o di qualche altro legno speciale, un bastone preso per intero da un albero vivo, oppure un oggetto che incorpora piume, pelliccia, ossa e denti di animali sacri.

CONSAPEVOLEZZA PRIMITIVA

Privilegio del Ranger di 3° livello che sostituisce il privilegio Consapevolezza Primordiale

Il ranger focalizza la sua consapevolezza attraverso le connessioni della natura, apprendendo incantesimi addizionali quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi della Consapevolezza Primitiva". Questi incantesimi non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da ranger conosciuti.

INCANTESIMI DELLA CONSAPEVOLEZZA PRIMITIVA

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	<i>parlare con gli animali</i>
5°	<i>percezione delle bestie</i>
9°	<i>parlare con i vegetali</i>
13°	<i>localizza creatura</i>
17°	<i>comunione con la natura</i>

Il personaggio può lanciare ciascuno di questi incantesimi una volta senza spendere uno slot incantesimo. Dopo aver lanciato un incantesimo usando questo privilegio, non può farlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

VERSATILITÀ MARZIALE

Privilegio del Ranger di 4° livello

Ogni volta che il ranger raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire uno degli stili di combattimento che già conosce con un altro stile di combattimento da ranger. Questa sostituzione rappresenta un cambiamento di specializzazione nella sua pratica dell'arte della guerra.

VELO DELLA NATURA

Privilegio del ranger di 10° livello che sostituisce il privilegio Nascondersi in Piena Vista

Il ranger attinge ai poteri della natura per nascondersi alla vista per breve tempo. Come azione bonus, può diventare magicamente invisibile insieme a qualsiasi equipaggiamento che indossa o porta con sé fino all'inizio del turno successivo.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.



GNOMA CUSTODE
DEGLI SCIAM

ARCHETIPI RANGER

Al 3° livello, un ranger ottiene il privilegio Archetipo Ranger e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Viandante Fatato e Custode degli Sciami.

CUSTODE DEGLI SCIAM

Amo gli insetti: organizzati e implacabili, sono dei piccoli campioni altamente specializzati. Armonizzare la loro inarrestabile volontà con la propria è un'idea brillante, ma non fateli entrare nel mio laboratorio. Grazie.

TASHA

Grazie alla profonda connessione raggiunta con l'ambiente che li circonda, alcuni ranger possono ricorrere a questa connessione magica con il mondo legandosi a uno sciame di spiriti della natura. Lo sciame diventa un potente alleato in battaglia, oltre che un'utile compagnia per il ranger. Alcuni ranger custodi degli sciami sono dei reietti o degli eremiti che preferiscono isolarsi dal mondo con i loro sciami piuttosto che affrontare il disagio della compagnia altrui. Altri custodi, invece, amano costruire comunità vivaci che collaborano per l'interesse comune di tutti quelli che considerano parte del loro sciame.

SCIAME RIUNITO

Privilegio del Custode degli Sciami di 3° livello

Uno sciame intangibile di spiriti della natura si è legato al ranger e può assisterlo in battaglia. Finché il personaggio non muore, lo sciame lo accompagna brulicando sul suo corpo o svolazzando attorno al lui, restando sempre nello spazio da lui occupato. È il ranger a determinare l'aspetto del suo sciame, oppure può determinarlo con un tiro sulla tabella "Aspetto dello Sciame".

ASPETTO DELLO SCIAME

d4	Aspetto
1	Sciame di insetti
2	Arbusti maligni in miniatura
3	Uccelli svolazzanti
4	Pixie giocherelloni

Una volta per ogni suo turno, subito dopo aver colpito una creatura con un attacco, il ranger può fare in modo che lo sciame lo assista in uno dei modi seguenti:

- Il bersaglio dell'attacco subisce 1d6 danni perforanti dallo sciame.
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del ranger, altrimenti lo sciame lo costringerà a muoversi fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione in orizzontale.
- Il ranger viene spostato dallo sciame di 1,5 metri orizzontalmente in una direzione a sua scelta.

MAGIA DEL CUSTODE DEGLI SCIAMI

Privilegio del Custode degli Sciami di 3° livello

Apprende il trucchetto *mano magica*, se non lo conosce già. Quando lo lancia, la sua mano assume la forma dello sciame di spiriti della natura che lo accompagna.

Il personaggio apprende anche un incantesimo addizionale di 1° livello o superiore quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi del Custode degli Sciami". Ciascun incantesimo conta come un incantesimo da ranger, ma non viene considerato per il numero di incantesimi che il ranger conosce.

INCANTESIMI DEL CUSTODE DEGLI SCIAMI

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	<i>luminescenza, mano magica</i>
5°	<i>ragnatela</i>
9°	<i>forma gassosa</i>
13°	<i>occhio arcano</i>
17°	<i>piaga degli insetti</i>

MAREA AVVOLGENTE

Privilegio del Custode degli Sciami di 7° livello

Il ranger può far condensare una parte del suo sciame in una massa concentrata che lo solleva. Come azione bonus, ottiene una velocità di volare di 3 metri e può fluttuare. Questo effetto dura per 1 minuto o fino a quando il ranger non è incapacitato.

UNO SCIAME PERSONALE

Lo sciame e gli incantesimi di un Custode degli Sciami riflettono il legame del personaggio con gli spiriti della natura, e il giocatore ha occasione di descrivere lo sciame e la magia del ranger quando li usa. Per esempio, quando il ranger lancia *forma gassosa*, potrebbe diventare parte dello sciame, invece che una nuvola di nebbia; oppure l'incantesimo *occhio arcano* potrebbe creare un'estensione dello sciame che funge da occhi per il ranger. Queste descrizioni non alterano l'effetto degli incantesimi, ma sono un'occasione per esplorare le sfumature del personaggio attraverso le sue abilità di classe. Altri suggerimenti su come dare un tocco personale agli incantesimi sono disponibili nella sezione "Personalizzare Incantesimi" del capitolo 3.

L'aspetto dello sciame va personalizzato dal giocatore e non deve limitarsi a una descrizione univoca: gli spiriti potrebbero cambiare aspetto in base all'umore del ranger o alle stagioni. È il giocatore a decidere!

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

SCIAME POSSENTE

Privilegio del Custode degli Sciami di 11° livello

Il privilegio Sciame Riunito si fa più potente e migliora nei modi seguenti:

- Il danno di Sciame Riunito diventa di 1d8.
- Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza contro Sciame Riunito e viene spostata, il ranger può anche comandare al suo sciame di far cadere la creatura prona.
- Quando il personaggio viene spostato da Sciame Riunito, ottiene mezza copertura fino all'inizio del suo turno successivo.

DISPERSIONE BRULICANTE

Privilegio del Custode degli Sciami di 15° livello

Per evitare un pericolo, il ranger può dissolversi nel suo sciame. Quando subisce danni, il ranger può usare la sua reazione per ottenere resistenza a quel danno. Il personaggio svanisce nel suo sciame e viene teletrasportato in uno spazio libero nel raggio di 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, dove ricompare assieme al suo sciame.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

VIANDANTE FATATO

Trovi anche tu che il kilt sia un elemento vitale dell'estetica di questi ranger? E se non sei d'accordo, come fai a vivere avendo così tanto torto?

TASHA

Un'aura mistica circonda il ranger, grazie al dono di un signore fatato, al frutto splendente di un albero parlante che ha mangiato, alla sorgente magica in cui hai nuotato o a qualche altro evento di buon auspicio. Comunque lui

abbia acquisito la sua magia fatata, adesso è un Viandante Fatato, un ranger che rappresenta sia il regno mortale che quello dei reami fatati. Mentre vaga per il multiverso, la sua risata gioiosa illumina i cuori degli oppressi e la sua abilità marziale suscita terrore nei suoi nemici, perché grande è l'allegria degli esseri fatati e terribile è la loro furia.

COLPI TERRIBILI

Privilegio del Viandante Fatato di 3° livello

Il ranger può potenziare i colpi della sua arma con una magia che dilania la mente, proveniente dalle oscure profondità della Selva Fatata. Quando colpisce una creatura con un'arma, il ranger può infliggere 1d4 danni psichici extra al bersaglio, che può subire questi danni aggiuntivi solo una volta per turno.

Il danno aggiuntivo aumenta a 1d6 una volta che il personaggio raggiunge l'11° livello di questa classe.

MAGIA DEL VIANDANTE FATATO

Privilegio del Viandante Fatato di 3° livello

Il personaggio apprende un incantesimo addizionale quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella "Incantesimi del Viandante Fatato". Ciascun incantesimo conta come un incantesimo da ranger, ma non viene considerato per il numero di incantesimi che il ranger conosce.

INCANTESIMI DEL VIANDANTE FATATO

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	<i>charme su persone</i>
5°	<i>passo velato</i>
9°	<i>dissolvi magie</i>
13°	<i>porta dimensionale</i>
17°	<i>fuorviare</i>

Il ranger dispone anche di una benedizione soprannaturale fornitagli da un alleato fatato o da un luogo di potere fatato. Può scegliere la benedizione dalla tabella "Doni della Selva Fatata" o determinarlo casualmente.

DONI DELLA SELVA FATATA

d6	Dono
1	Delle farfalle illusorie svolazzano intorno a lui mentre il ranger compie un riposo breve o lungo.
2	All'alba, tra i capelli del personaggio spuntano dei fiori freschi di stagione.
3	Il ranger emana un leggero profumo di cannella, lavanda, noce moscata o di qualche altra erba o spezia dall'odore gradevole.
4	Quando nessuno la guarda direttamente, l'ombra del ranger inizia a danzare.
5	Sulla testa del personaggio spuntano delle corna o dei palchi di corna.
6	Ad ogni alba, la pelle e i capelli del ranger cambiano colore in base alla stagione.



UMANO
VIANDANTE FATATO

FASCINO ULTRATERRENO

Privilegio del Viandante Fatato di 3° livello

I poteri della Selva Fatata conferiscono al ranger un fascino soprannaturale. Di conseguenza, ogni volta che effettua una prova di Carisma, ottiene un bonus alla prova pari al suo modificatore di Saggezza (minimo di +1).

In più, acquisisce competenza in una delle seguenti abilità a sua scelta: Inganno, Intrattenere o Persuasione.

SCAMBIO SEDUCENTE

Privilegio del Viandante Fatato di 7° livello

La magia della Selva Fatata protegge la mente del ranger. Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato.

In più, ogni volta che una creatura nel suo campo visivo entro 36 metri da lui supera un tiro salvezza per evitare di essere affascinato o spaventato, il ranger può usare la sua reazione per forzare un'altra creatura nel suo campo visivo entro 36 metri da lui a effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del ranger. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio resta affascinato o spaventato (a scelta del ranger) per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

RINFORZI FATATI

Privilegio del Viandante Fatato di 11° livello

Le corti reali della Selva Fatata hanno benedetto il personaggio inviandogli in aiuto alcuni esseri fatati: il ranger apprende l'incantesimo *evoca folletto* (un incantesimo del capitolo 3). L'incantesimo non viene considerato per il numero di incantesimi che il ranger conosce e può lanciarlo senza l'ausilio di componenti materiali. Può lanciarlo una volta senza usare uno slot incantesimo e recupera quest'abilità dopo aver completato un riposo lungo.

Ogni volta che il ranger lancia l'incantesimo, può modificarlo in modo che non richieda concentrazione. Così facendo, per quel lancio la durata dell'incantesimo diventa di 1 minuto.

VIANDANTE VELATO

Privilegio del Viandante Fatato di 15° livello

Il ranger può entrare e uscire dalla Selva Fatata in un batter d'occhio: ottiene la possibilità di lanciare *passo velato* senza spendere uno slot incantesimo. Può lanciarlo un numero di volte pari al valore del suo modificatore di Saggezza (minimo di una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Inoltre, ogni volta che il ranger lancia *passo velato*, può portare con sé una creatura consenziente nel raggio di 1,5 metri da lui che egli sia in grado di vedere. La creatura viene teletrasportata in uno spazio libero a scelta del personaggio entro 1,5 metri dallo spazio di destinazione del ranger.

COMPAGNI DEL SIGNORE DELLE BESTIE

Il Signore delle Bestie descritto nel *Player's Handbook* crea un legame mistico con un animale. In alternativa, il Signore delle Bestie può utilizzare il privilegio descritto di seguito per creare un legame con una bestia primordiale speciale.

COMPAGNO PRIMORDIALE

Privilegio del Signore delle Bestie di 3° livello, che sostituisce il privilegio Compagno del Ranger

Il ranger evoca magicamente una bestia primordiale che trae forza dal suo legame con la natura. La bestia è amichevole nei confronti del ranger e dei suoi compagni e obbedisce ai suoi comandi. Il ranger sceglie tra Bestia della Terra, Bestia del Mare o Bestia del Cielo la scheda delle statistiche del compagno primordiale, che utilizza il bonus di competenza (BC) del ranger in diversi punti. Il personaggio determina anche che tipo di animale sia la bestia, scegliendone una consona alla scheda delle statistiche. In ogni caso, la bestia scelta porta i segni della sua origine primordiale e mistica.

In combattimento, la bestia agisce durante il turno del ranger. Può muoversi e usare le sue reazioni indipendentemente dal ranger, ma l'unica azione che può compiere è la Schivata, a meno che il ranger non spenda un'azione bonus per ordinargli di compierne un'altra. È possibile scegliere l'azione tra quelle che compaiono nella scheda delle statistiche della bestia oppure sceglierne una diversa. Quando usa l'azione di Attacco, il ranger può anche decidere di sacrificare uno dei suoi attacchi per ordinare alla bestia di eseguire l'azione di Attacco al suo posto. Se il ranger al quale è legata è incapacitato, la bestia è libera di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

Se la bestia è morta nell'ultima ora, il ranger può usare la sua azione per toccarla e spendere uno slot incantesimo di 1° livello o superiore. La bestia torna in vita dopo 1 minuto con tutti i suoi punti ferita ripristinati.

Al termine di un riposo lungo, il ranger può scegliere di evocare una bestia primordiale diversa. Il nuovo compagno primordiale compare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal ranger, il quale può sceglierne sia l'aspetto che la scheda delle statistiche. Se ha già evocato una bestia con questo privilegio, questa svanisce quando compare la nuova bestia. Inoltre, la bestia svanisce se il personaggio che l'ha evocata muore.

BESTIA DEL CIELO

Bestia Piccola

Classe Armatura 13 + BC (armatura naturale)

Punti Ferita 4 + quattro volte il livello da ranger del personaggio (la bestia ha un numero di Dadi Vita [d6] pari al livello da ranger del personaggio)

Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio
Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Sfuggente. La bestia non provoca attacchi d'opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Legame Primordiale. Il personaggio può sommare il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza effettuato dalla bestia.

AZIONI

Sbrandellare. Attacco con arma da mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d4 + 3 + BC danni taglienti.

BESTIA DEL MARE

Bestia Media

Classe Armatura 13 + BC (armatura naturale)

Punti Ferita 5 + cinque volte il livello da ranger del personaggio
(la bestia ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da ranger del personaggio)

Velocità 1,5 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Anfibia. La bestia può respirare in aria e in acqua.

Legame Primordiale. Il personaggio può sommare il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza effettuato dalla bestia.

AZIONI

Colpo Afferrante. Attacco con arma da mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d6 + 2 + BC danni contundenti o perforanti (a scelta del personaggio), e il bersaglio è afferrato (CD del tiro salvezza dell'incantesimo del ranger per sfuggire). Finché la presa non termina, la bestia non può usare questo attacco su altri bersagli.

BESTIA DELLA TERRA

Bestia Media

Classe Armatura 13 + BC (armatura naturale)

Punti Ferita 5 + cinque volte il livello da ranger del personaggio
(la bestia ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da ranger del personaggio)

Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida —

Bonus di competenza (BC) pari a quello del personaggio

Carica. Se la bestia si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco dilaniante nello stesso turno, il bersaglio subisce 1d6 danni taglienti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti cade a terra prono.

Legame Primordiale. Il personaggio può sommare il suo bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica o tiro salvezza effettuato dalla bestia.

AZIONI

Dilaniare. Attacco con arma da mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d8 + 2 + BC danni taglienti.



STREGONE

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi dello stregone.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe dello stregone. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

INCANTESIMI DELLO STREGONE AGGIUNTIVI

Privilegio dello Stregone di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da stregone che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il suo descrittore rituale compare dopo il nome dell'incantesimo. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*.

TRUCCHETTI (LIVELLO 0) 2° LIVELLO

Lama Roboante*

Arma Magica

Lama Verdefiamma*

Lama Infuocata

Lenza Elettrizzante*

Scudiscio Mentale di Tasha*

Scheggia della Mente*

Sfera Infuocata

Turbine di Spade*

3° LIVELLO

1° LIVELLO

Fortezza della Mente*

Miscela Caustica di Tasha*

Tocco del Vampiro

Unto

4° LIVELLO

Scudo di Fuoco

5° LIVELLO

Mano di Bigby

6° LIVELLO

*Abito Ultraterreno di Tasha**

Carne in Pietra

Sfera Congelante di Otiluke

7° LIVELLO

*Sogno del Velo Celeste**

8° LIVELLO

Semipiano

9° LIVELLO

*Lama del Disastro**

OPZIONI DI METAMAGIA

Privilegio dello Stregone di 3° livello

Quando lo stregone sceglie un'opzione di Metamagia, ha accesso alle seguenti opzioni aggiuntive.

INCANTESIMO MIRATO

Se lo stregone effettua un tiro per colpire per un incantesimo e fallisce, può spendere 2 punti stregoneria per tirare nuovamente il d20 e deve usare il nuovo risultato.

Lo stregone può utilizzare Incantesimo Mirato anche se ha già utilizzato un'opzione diversa di Metamagia durante il lancio dell'incantesimo.

INCANTESIMO TRASMUTATO

Quando lo stregone lancia un incantesimo che infligge un tipo di danno presente nella lista seguente, può spendere 1 punto stregoneria per cambiare il tipo di danno in un altro della lista: acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono, veleno.

STREGONERIA VERSATILE

Privilegio dello Stregone di 4° livello

Ogni volta che lo stregone raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può scegliere una delle seguenti opzioni, che rappresentano i nuovi modi in cui la magia scorre nelle sue vene.

- Può sostituire una delle opzioni scelte con il privilegio Metamagia con una diversa opzione di Metamagia disponibile.
- Può sostituire un truccetto che ha appreso dal privilegio Incantesimi di questa classe con un altro truccetto dalla lista degli incantesimi dello stregone.

GUIDA MAGICA

Privilegio dello Stregone di 5° livello

Lo stregone può incanalare la sua magia interiore per cercare di trasformare un fallimento in un successo. Se lo stregone effettua una prova di caratteristica e fallisce, può spendere 1 punto stregoneria per tirare nuovamente il d20 e deve usare il nuovo risultato.

ORIGINE STREGONESCA

Al 1° livello, uno stregone ottiene il privilegio di determinare un'origine stregonesca e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: Mente Aberrante e Anima Meccanica.

ANIMA MECCANICA

Raramente confesso di parlare la lingua modron, perché inevitabilmente mi viene chiesto di insegnare qualche parolaccia. Ecco, meglio toglierli subito il pensiero.

Lezione numero uno: "bip bop" e simili ingiurie.

TASHA

Le forze cosmiche dell'ordine hanno infuso di magia lo stregone: è un potere proveniente da Mechanus o da un mondo simile, piani di esistenza fondati su una perfetta efficienza meccanica. Lo stregone (o qualche suo antenato) potrebbe essere rimasto coinvolto nelle macchinazioni dei modron, le disciplinate creature che popolano Mechanus, o magari un suo progenitore ha preso parte alla Grande Marcia dei modron. Quali che ne siano le origini, lo stregone ritiene il potere dell'ordine, così alieno per molti, un elemento fondante di un vasto e impeccabile sistema.

MAGIA MECCANICA

Privilegio dell'Anima Meccanica di 1° livello

Il personaggio apprende incantesimi aggiuntivi quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella Incantesimi Meccanici. Ciascuno di questi incantesimi conta come un incantesimo da stregone, ma non viene considerato per il numero di incantesimi che lo stregone conosce.

UNO STREGONE USA
INCANTESIMO TRASMUTATO.



Ogni volta che acquisisce un livello da stregone, il personaggio può sostituire uno degli incantesimi ottenuti tramite questo privilegio con un altro incantesimo dello stesso livello, che deve essere un incantesimo di abiurazione o trasmutazione dalla lista degli incantesimi dello stregone, del warlock o del mago.

INCANTESIMI MECCANICI

Livello da Stregone	Incantesimi
1°	<i>allarme, protezione dal bene e dal male</i>
3°	<i>aiuto, ristorare inferiore</i>
5°	<i>dissolvi magie, protezione dall'energia</i>
7°	<i>evoca costruito</i> (un incantesimo del capitolo 3), <i>libertà di movimento</i>
9°	<i>muro di forza, ristorare superiore</i>

La tabella Manifestazioni dell'Ordine fornisce una serie di possibili modi, da scegliere o determinare casualmente, in cui il legame con l'ordine si manifesta quando lo stregone lancia i suoi incantesimi.

MANIFESTAZIONI DELL'ORDINE

d6 Manifestazione

- 1 Ingranaggi spettrali si librano alle sue spalle.
- 2 Le lancette di un orologio si muovono nei suoi occhi.
- 3 La sua pelle luccica come ottone.
- 4 Il suo corpo si ricopre di figure geometriche e formule matematiche.
- 5 Il suo focus da incantatore assume temporaneamente la forma di un meccanismo ad orologeria Minuscolo.
- 6 Lo stregone e i bersagli della sua magia sentono il ronzio di ingranaggi e il ticchettio di orologi.

RIPRISTINO DELL'EQUILIBRIO

Privilegio dell'Anima Meccanica di 1° livello

La connessione dello stregone con un piano di assoluto ordine gli permette di equilibrare i momenti più caotici. Quando una creatura nel raggio di 9 metri nel campo visivo dello stregone sta per tirare un d20 disponendo di vantaggio o svantaggio, lo stregone può usare la sua reazione per annullare l'effetto del vantaggio o svantaggio.

Il personaggio può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

BASTIONE DELLA LEGGE

Privilegio dell'Anima Meccanica di 6° livello

Lo stregone può utilizzare la grande equazione dell'esistenza per proteggere una creatura con uno splendente scudo di ordine. Con un'azione, può spendere da 1 a 5 punti stregoneria per creare una barriera magica attorno a se stesso o a un'altra creatura nel raggio di 9 metri nel suo campo visivo; la barriera dura finché lo stregone non completa un riposo lungo o finché non usa di nuovo questo privilegio.



UMANO ANIMA MECCANICA

La barriera è rappresentata da un numero di d8 pari al numero di punti stregoneria spesi per crearla. Quando la creatura protetta subisce danni, può spendere un numero qualsiasi di questi dadi, tirarli e ridurre i danni di una quantità pari al risultato totale del tiro.

TRANCE DELL'ORDINE

Privilegio dell'Anima Meccanica di 14° livello

Lo stregone ottiene l'abilità di allineare la propria coscienza ai sempiterni calcoli di Mechanus. Come azione bonus, può entrare in questo stato per 1 minuto, durante il quale i tiri per colpire contro di lui non possono disporre di vantaggio; inoltre, se quando effettua un tiro per colpire una prova di caratteristica o un tiro salvezza ottiene un risultato pari o inferiore a 9 al tiro del d20, quel risultato conta come un 10.

Dopo aver usato questa azione bonus, lo stregone non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo 5 punti stregoneria.

CAVALLERIA MECCANICA

Privilegio dell'Anima Meccanica di 18° livello

Lo stregone evoca spiriti dell'ordine per rimuovere ogni forma di disordine attorno a sé. Con un'azione, può evocare gli spiriti in un cubo con spigolo di 9 metri originato dallo stregone. Gli spiriti hanno l'aspetto di modron o altri costrutti a scelta dello stregone.

Gli spiriti sono intangibili e invulnerabili, e generano i seguenti effetti all'interno del cubo prima di svanire.

- Gli spiriti ripristinano fino a 100 punti ferita, divisi a scelta dello stregone tra qualsiasi creatura all'interno del cubo.
- Ogni oggetto danneggiato che si trova interamente nel cubo viene riparato istantaneamente.
- Qualsiasi incantesimo di 6° livello o inferiore attivo su creature e oggetti a scelta dello stregone all'interno del cubo termina immediatamente.

Dopo aver usato questa azione, lo stregone non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo 7 punti stregoneria.

MENTE ABERRANTE

Tentacoli, poteri psichici, entità provenienti da oltre le stelle... Quello che per qualcuno è un incubo è sempre un sogno per qualcun altro.

TASHA

Un'entità aliena è entrata in contatto con la mente dello stregone, donandogli potere psionico, che lo stregone può ora usare per interagire con altre menti e alterare il mondo attorno a sé, controllando l'energia magica del multiverso. Userà questo potere come faro di speranza per il prossimo? O come fonte di terrore per coloro che verranno violati dal tocco della sua mente e assisteranno alle innaturali manifestazioni delle sue capacità sovranaturali?

Uno stregone Mente Aberrante può aver ottenuto i propri poteri in molti modi. Potrebbe averli avuti fin dalla nascita, o potrebbero essere il frutto di un evento successivo che ha risvegliato la sua consapevolezza psionica. La tabella Origini Aberranti fornisce una serie di possibili origini per i poteri dello stregone.

ORIGINI ABERRANTI

d6 Origine

- 1 Lo stregone è stato esposto all'influenza mutagena del Reame Remoto e ora è convinto che tentacoli invisibili, che solo lui può vedere, crescano sul suo corpo.
- 2 Un vento psichico proveniente dal Piano Astrale ha investito lo stregone di energia psionica. Quando usa i suoi poteri, flebili granelli di luce gli ronzano attorno.
- 3 Lo stregone ha subito i poteri di dominazione di un aboleth, che hanno lasciato tracce psichiche nella sua mente.
- 4 Un girino divoratore di menti è stato impiantato nello stregone, ma la ceremorfosi non si è mai compiuta e ora lo stregone è in controllo dei suoi poteri psionici. Quando li usa, la sua pelle splende come se coperta di uno strano muco.

d6 Origine

- 5 Da piccolo lo stregone aveva un amico immaginario, simile a un flumph o a una sorta di ornitorinco; questi un giorno gli donò poteri psionici, che si sono rivelati essere tutt'altro che immaginari.
- 6 La verità è apparsa allo stregone nei suoi peggiori incubi: i suoi poteri psionici non appartengono davvero a lui, ma al gemello parassitario che esiste al suo interno!

INCANTESIMI PSIONICI

Privilegio della Mente Aberrante di 1° livello

Il personaggio apprende incantesimi addizionali quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella Incantesimi Psionici. Ciascuno di questi incantesimi conta come un incantesimo da stregone, ma non viene considerato per il numero di incantesimi che lo stregone conosce.

Ogni volta che acquisisce un livello da stregone, il personaggio può sostituire uno degli incantesimi ottenuti tramite questo privilegio con un altro incantesimo dello stesso livello, che deve essere un incantesimo di divinazione o ammalimento dalla lista degli incantesimi dello stregone, del warlock o del mago.

INCANTESIMI PSIONICI

Livello da Stregone	Incantesimi
1°	braccia di Hadar, scheggia della mente, sussurri dissonanti
3°	calmare emozioni, individuazione dei pensieri
5°	fame di Hadar, inviare
7°	evoca aberrazione (un incantesimo del capitolo 3), tentacoli neri di Evard
9°	legame telepatico di Rary, telecinesi

CONVERSAZIONE TELEPATICA

Privilegio della Mente Aberrante di 1° livello

Lo stregone può formare una connessione telepatica tra la sua mente e quella di un'altra creatura. Come azione bonus, può scegliere una creatura entro 9 metri di distanza, con cui potrà conversare telepaticamente finché i due sono a una distanza in km non superiore al modificatore di Carisma dello stregone $\times 1,5$ (minimo di 1,5 km). Affinché si capiscano, i due devono parlare mentalmente in una lingua comprensibile a entrambi.

La connessione telepatica dura un numero di minuti pari al livello da stregone e termina immediatamente se lo stregone è incapacitato, muore o se usa quest'abilità per creare una connessione con un'altra creatura.

STREGONERIA PSIONICA

Privilegio della Mente Aberrante di 6° livello

Quando il personaggio lancia un incantesimo di 1° livello o superiore dalla lista del suo privilegio Incantesimi Psionici, può farlo sia normalmente, spendendo uno slot incantesimo, sia spendendo un numero di punti stregoneria pari al livello dell'incantesimo. Se lancia l'incantesimo usando punti stregoneria, questo non richiede componenti verbali o somatiche, né tantomeno componenti materiali a meno che queste non debbano essere consumate dall'incantesimo.

DIFESE PSICHICHE

Privilegio della Mente Aberrante di 6° livello

Lo stregone ottiene resistenza ai danni psichici e dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato.

RIVELAZIONE DELLA CARNE

Privilegio della Mente Aberrante di 14° livello

Lo stregone può scatenare l'orrida verità che cela dentro di sé. Come azione bonus, può spendere 1 o più punti stregoneria per trasformare magicamente il proprio corpo per 10 minuti. Ogni punto stregoneria speso consente di ottenere uno dei seguenti benefici, a scelta dello stregone, i cui effetti durano fino al termine della trasformazione.

- Lo stregone può vedere tutte le creature invisibili entro 18 metri, purché non siano dietro copertura totale. I suoi occhi diventano neri o mutano in tentacoli sensori.
- Lo stregone ottiene una velocità di volare pari alla sua velocità base sul terreno e può fluttuare. Mentre vola, la sua pelle si ricopre di muco brillante o splende di luce innaturale.
- Lo stregone ottiene una velocità di nuotare pari al doppio della sua velocità base sul terreno e può respirare sott'acqua. Branchie emergono dal suo collo o dietro le sue orecchie, le sue dita diventano palmate e tentacoli cigliati sbucano dai suoi abiti.
- Il corpo dello stregone, assieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o porta con sé, diventa viscido e flessibile. Può muoversi attraverso spazi stretti fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere e può spendere 1,5 metri di movimento per liberarsi da qualsiasi costrizione non magica o dall'essere afferrato.

IMPLOSIONE DISTORCENTE

Privilegio della Mente Aberrante di 18° livello

Lo stregone può scatenare il suo potere aberrante distorcendo in modo innaturale lo spazio. Con un'azione, può teletrasportarsi in qualsiasi spazio libero nel suo campo visivo entro 36 metri. Non appena svanisce, tutte le creature entro 9 metri dallo spazio che ha abbandonato devono effettuare un tiro salvezza su Forza: ogni creatura che fallisce il tiro subisce 3d10 danni da forza e viene spinta verso lo spazio abbandonato dallo stregone, terminando in uno spazio libero quanto più adiacente possibile a quello, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni e non viene spinta.

Dopo aver usato questo privilegio, un personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo 5 punti stregoneria.



TIEFLING
MENTE ABERRANTE



WARLOCK

In questa sezione sono elencati i nuovi privilegi e le nuove sottoclassi del warlock.

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

Quando raggiunge determinati livelli nella sua classe, il personaggio ottiene i privilegi di classe elencati nel *Player's Handbook*. In questa sezione si trovano i privilegi aggiuntivi applicabili alla classe del warlock. Contrariamente a quanto succede con i privilegi di classe nel *Player's Handbook*, questi privilegi non vengono applicati automaticamente. Il giocatore deve consultarsi con il DM per verificare se può acquisire uno dei privilegi elencati in questa sezione una volta soddisfatti i requisiti di livello indicati nella descrizione del privilegio. È possibile selezionare questi privilegi separatamente l'uno dall'altro e si è liberi di usarne solo alcuni, tutti, oppure di non usarne nessuno.

INCANTESIMI DEL WARLOCK AGGIUNTIVI

Privilegio del Warlock di 1° livello

Gli incantesimi elencati di seguito ampliano la lista degli incantesimi da warlock che compare nel *Player's Handbook*. La lista è organizzata in base al livello dell'incantesimo, non del personaggio. Tutti gli incantesimi sono inclusi anche nel *Player's Handbook*, a esclusione di quelli contrassegnati da un asterisco (descritti nel capitolo 3). È possibile trovare altri incantesimi anche nella *Guida Omnicomprendiva di Xanathar*.

TRUCCHETTI (LIVELLO 0) 5° LIVELLO

<i>Lama Roboante*</i>	<i>Cerchio di Teletrasporto</i>
<i>Lama Verdefiamma*</i>	<i>Fuorviare</i>
<i>Lenza Elettrizzante*</i>	<i>Legame Planare</i>

<i>Scheggia della Mente*</i>
<i>Turbine di Spade*</i>

3° LIVELLO

*Evoca Bestia d'Ombra**
*Evoca Folletto**
*Evoca Non Morto**
*Fortezza della Mente**
*Sudario Spirituale**

4° LIVELLO

*Evoca Aberrazione**

6° LIVELLO

*Abito Ultraterreno di Tasha**
*Evoca Immondo**

7° LIVELLO

*Sogno del Velo Celeste**

9° LIVELLO

Fatale
*Lama del Disastro**
Portale

OPZIONE DEL DONO DEL PATTO

Privilegio del Warlock di 3° livello

Quando il warlock sceglie il suo privilegio del Dono del Patto, ha a disposizione la seguente opzione.

PATTO DEL TALISMANO

Il patrono dona al warlock un amuleto, capace di aiutare chi lo indossa nel momento del bisogno. Se chi indossa il talismano fallisce una prova di caratteristica, può aggiungere un d4 al risultato del tiro, potenzialmente trasformandolo in un successo. Questo beneficio può essere usato un numero di volte pari al valore del proprio bonus di competenza e tutti gli utilizzi spesi sono ripristinati completando un riposo lungo.

Se il warlock perde il talismano, può eseguire un rituale di 1 ora per riceverne un altro dal suo patrono. Il rituale può essere eseguito durante un riposo breve o lungo e distrugge il talismano già esistente. Il talismano diventa polvere alla morte del warlock.

VERSATILITÀ OCCULTA

Privilegio del Warlock di 4° livello

Ogni volta che il warlock raggiunge un livello in questa classe che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può scegliere una delle seguenti opzioni, che rappresentano un nuovo interesse nei suoi studi sull'occulto.

- Può sostituire un truccetto che ha appreso dal privilegio Magia del Patto di questa classe con un altro truccetto dalla lista degli incantesimi del warlock.
- Può sostituire l'opzione scelta per il privilegio Dono del Patto con una delle altre opzioni di quel privilegio.
- Se di livello pari o superiore al 12°, può sostituire un incantesimo del suo privilegio Arcanum Mistico con un altro incantesimo da warlock dello stesso livello.

Se questa modifica non lo rende più idoneo ad alcune delle sue suppliche occulte, deve sostituire anch'esse, scegliendo al loro posto delle suppliche occulte di cui possiede i prerequisiti.

OPZIONI DI SUPPLICHE OCCULTE

Quando sceglie le sue Suppliche Occulte, il warlock ha accesso a queste opzioni aggiuntive.

CASTIGO DEL TALISMANO

Prerequisiti: privilegio Patto del Talismano

Se chi indossa il talismano viene colpito da un attaccante entro 9 metri dal warlock e nel suo campo visivo, il warlock può usare la sua reazione per infliggere all'attaccante danni psichici pari al suo bonus di competenza e respingerlo a fino 3 metri di distanza da chi indossa il talismano.

DONO DEL PROTETTORE

Prerequisiti: warlock di 9° livello, privilegio Patto del Tomo

Una nuova pagina appare nel Libro delle Ombre del warlock: con il suo permesso, una creatura può usare un'azione per scrivere il proprio nome sulla pagina, che può contenere tanti nomi quanto il bonus di competenza del warlock.

Quando una qualsiasi creatura il cui nome è sulla pagina si ritrova con 0 punti ferita, ma ancora in vita, la creatura passa magicamente a 1 punto ferita invece di 0. Una volta innescata la magia, nessun'altra creatura può trarne beneficio finché il warlock non completa un riposo lungo.

Con un'azione, il warlock può cancellare magicamente un nome dalla pagina toccandolo.

INVESTITURA DEL SIGNORE DELLE CATENE

Prerequisiti: privilegio Patto della Catena

Quando il warlock lancia *trova famiglia*, infonde il famiglia evocato con parte del proprio potere occulto, conferendo alla creatura i seguenti benefici.

- Il famiglia ottiene una velocità di volare o una velocità di nuotare (a scelta del warlock) di 12 metri.
- Come azione bonus, il warlock può ordinare al famiglia di effettuare l'azione di Attacco.
- Gli attacchi del famiglia sono considerati magici e ignorano l'immunità o la resistenza agli attacchi non magici.
- Se il famiglia costringe una creatura a effettuare un tiro salvezza, questo usa il CD del tiro salvezza dell'incantesimo del warlock.
- Quando il famiglia subisce danni, il warlock può usare la sua reazione per conferirgli resistenza contro quel danno.

LEGAME DEL TALISMANO

Prerequisiti: warlock di 12° livello, privilegio Patto del Talismano

Quando un'altra creatura indossa il suo talismano, il warlock può usare un'azione per teletrasportarsi nello spazio libero più vicino alla creatura, purché entrambi siano nello stesso piano di esistenza. Chi indossa il talismano può fare lo stesso, usando la propria azione per teletrasportarsi presso il warlock. Il teletrasporto può essere usato un numero di volte pari al valore del proprio bonus di competenza e tutti gli utilizzi spesi sono ripristinati completando un riposo lungo.

MENTE OCCULTA

Il warlock dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione durante un incantesimo.

PROTEZIONE DEL TALISMANO

Prerequisiti: warlock di 7° livello, privilegio Patto del Talismano

Se chi indossa il talismano fallisce un tiro salvezza, può aggiungere un d4 al risultato del tiro, potenzialmente trasformandolo in un successo. Questo beneficio può essere usato un numero di volte pari al valore del proprio bonus di competenza e tutti gli utilizzi spesi sono ripristinati completando un riposo lungo.



UN TIEFLING WARLOCK
EVOCA IL POTERE
DEL SUO TALISMANO.

SCHIAVITÀ IMMORTALE

Prerequisiti: warlock di 5° livello

Il warlock può lanciare *animare morti* senza usare uno slot incantesimo. Dopo aver usato questo privilegio, il warlock non può lanciare di nuovo l'incantesimo in questo modo prima di aver completato un riposo lungo.

SCRITTURA LONTANA

Prerequisiti: warlock di 5° livello, privilegio Patto del Tomo

Una nuova pagina appare nel Libro delle Ombre del warlock: con il suo permesso, una creatura può usare un'azione per scrivere il proprio nome sulla pagina, che può contenere tanti nomi quanto il bonus di competenza del warlock.

Il warlock può lanciare l'incantesimo *inviare*, con bersaglio una creatura il cui nome appare sulla pagina, senza spendere né slot incantesimo né componenti materiali. Per farlo, deve scrivere un messaggio sulla pagina; il bersaglio sente il messaggio nella propria mente e, qualora risponda, la risposta apparirà sulla pagina, invece che nella mente del warlock, e vi resterà per 1 minuto prima di svanire.

Con un'azione, il warlock può cancellare magicamente un nome dalla pagina toccandolo.



UNA WARLOCK USA IL RECIPIENTE DEL GENIO PER AFFRONTARE UN CICLOPE.

PATRONO ULTRATERRENO

Al 1° livello, un warlock ottiene il privilegio di determinare un Patrono Ultraterreno e la possibilità di scegliere una sottoclasse. A questo scopo, sono disponibili le seguenti opzioni: l'Insondabile e il Genio.

IL GENIO

So che il mercato immobiliare di Greyhawk è saturo, ma la soluzione non può essere affidarsi a loschi warlock o geni.

TASHA

Il warlock ha stretto un patto con uno dei più rari tra i geni: un genio nobile. Queste entità regnano su grandi possedimenti nei Piani Elementali ed esercitano grande influenza sui geni minori e su altre creature elementali. I geni nobili hanno motivazioni variegiate, ma sono quasi tutti arroganti e il loro potere è paragonabile a quello di divinità minori. Adorano ingannare i mortali, che spesso vincolano i geni al proprio servizio, e non esitano a stringere patti per ampliare i propri domini.

Il warlock può scegliere il tipo del suo patrono o determinarlo a caso, usando la tabella "Tipi di Genio".

TIPI DI GENIO

d4	Tipo	Elemento
1	Dao	Terra
2	Djinni	Aria
3	Efreeti	Fuoco
4	Marid	Acqua

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

Privilegio del Genio di 1° livello

Il Genio permette al warlock di scegliere da una lista di incantesimi più ampia quando impara un nuovo incantesimo da warlock. La tabella "Incantesimi Aggiuntivi del Genio" mostra gli incantesimi da genio che il warlock aggiunge alla sua lista degli incantesimi da warlock, oltre a quelli associati al suo tipo di patrono: dao, djinni, efreeti o marid.

RECIPIENTE DEL GENIO

Privilegio del Genio di 1° livello

Il patrono del warlock gli dona un recipiente magico che contiene una parte del potere del genio. Il recipiente è un oggetto Minuscolo e può assolvere la funzione di focus da incantatore per gli incantesimi da warlock; il warlock può decidere di quale oggetto si tratti o determinarlo casualmente usando la tabella "Recipiente del Genio".

RECIPIENTE DEL GENIO

d6	Recipiente
1	Lampada ad olio
2	Urna
3	Anello con scompartimento
4	Bottiglia tappata
5	Statuetta cava
6	Lanterna decorata

Mentre il warlock sta toccando il recipiente, può utilizzarlo nei seguenti modi.

Rifugio Portatile. Con un'azione, il warlock può sparire magicamente ed entrare nel recipiente, che resta nello spazio da lui abbandonato. L'interno del recipiente consiste in uno spazio extradimensionale dalla forma di un cilindro di 6 metri di raggio e 6 metri di altezza, che ricorda il recipiente vero e proprio; è arredato con cuscini e tavolini, e mantiene una temperatura confortevole. Mentre il warlock è all'interno, può ascoltare ciò che avviene nell'area attorno al recipiente come se ne occupasse lo stesso spazio. Può restare all'interno del recipiente per un numero di ore pari al doppio del suo bonus di competenza: lo abbandona in anticipo se decide di usare un'azione bonus per uscire, se muore o se il recipiente viene distrutto. Quando il warlock esce dal recipiente, appare nello spazio libero più vicino ad esso. Qualsiasi oggetto lasciato nel recipiente vi rimane finché non viene portato fuori; se il recipiente viene distrutto, ogni oggetto in esso racchiuso appare senza fare danni negli spazi liberi più vicini allo spazio precedentemente occupato dal recipiente. Dopo essere entrato nel recipiente, il warlock non può accedervi di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.

Ira del Genio. Una volta per turno, nei turni in cui va a segno con un tiro per colpire, il warlock può infliggere al bersaglio danni addizionali pari al suo bonus di competenza. Il tipo di danni è determinato dal patrono del warlock: contundenti (dao), tuono (djinni), fuoco (efreeti) o freddo (marid).

La CA del recipiente è uguale alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo del warlock e i suoi punti ferita sono uguali al proprio livello da warlock + il proprio bonus di competenza; il recipiente è immune a veleno e danni psichici.

Se il recipiente viene distrutto o perduto, il warlock può eseguire un rituale di 1 ora per riceverne un altro dal suo

patrono. Il rituale può essere eseguito durante un riposo breve o lungo e distrugge il recipiente precedente, se esiste ancora. Il recipiente svanisce in una vampata di potere elementale in caso di morte del warlock.

DONO ELEMENTALE

Privilegio del Genio di 6° livello

Il warlock inizia ad assumere le caratteristiche del suo patrono. Ottiene resistenza a un tipo di danni determinato dal suo patrono: contundenti (dao), tuono (djinni), fuoco (efreeti) o freddo (marid).

Inoltre, come azione bonus, può conferirsi una velocità di volare di 9 metri per un massimo di 10 minuti, durante i quali diventa capace di fluttuare. Il personaggio può utilizzare questa azione bonus un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

SANTUARIO DEL RECIPIENTE

Privilegio del Genio di 10° livello

Quando il warlock entra nel proprio Recipiente del Genio usando il privilegio Rifugio Portatile, può scegliere fino a cinque creature consenzienti nel suo campo visivo entro 9 metri, che vengono portate nel recipiente con lui.

Come azione bonus, il warlock può espellere un qualsiasi numero di creature dal recipiente; se il warlock abbandona il recipiente, muore o se il recipiente viene distrutto, tutte le creature sono espulse.

Chiunque resti nel recipiente per almeno 10 minuti (incluso il warlock) ottiene i benefici derivanti dall'aver completato un riposo breve, e può aggiungere il proprio bonus di competenza al numero di punti ferita recuperati se spende Dadi Vita come al termine del riposo.

DESIDERIO LIMITATO

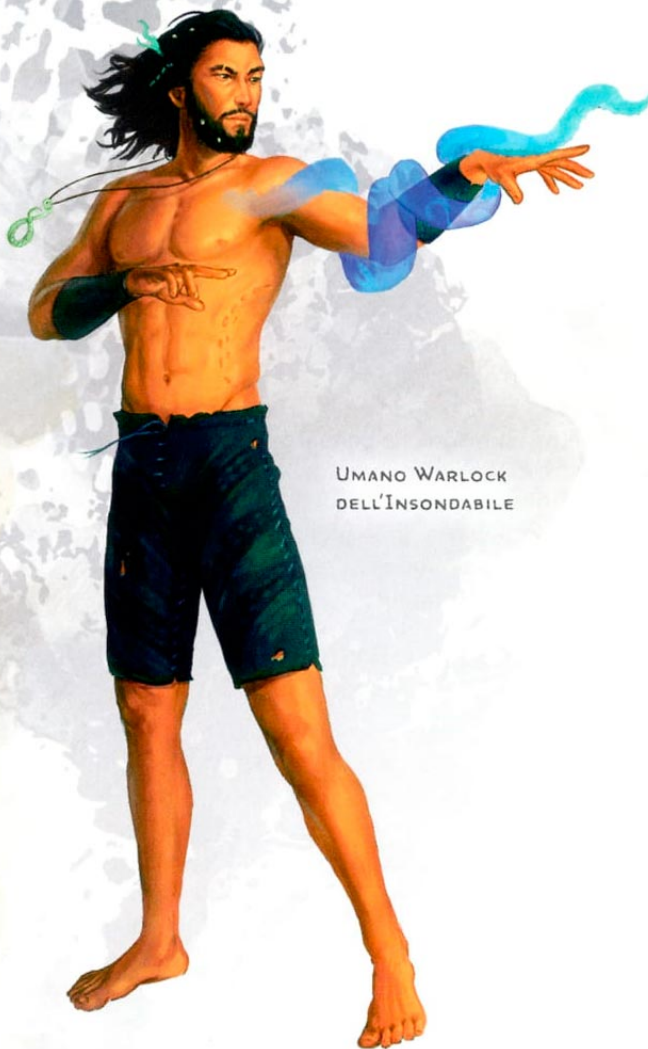
Privilegio del Genio di 14° livello

Il warlock convince il proprio patrono a esaudire un suo piccolo desiderio. Con un'azione, può dichiarare il suo desiderio al Recipiente del Genio, richiedendo l'effetto di un incantesimo di 6° livello o inferiore e con tempo di lancio di 1 azione. L'incantesimo può far parte della lista degli incantesimi di qualsiasi classe e il warlock non deve rispettarne i requisiti, inclusi eventuali componenti costosi: l'incantesimo ha semplicemente effetto come parte dell'azione.

Dopo aver usato questo privilegio, il warlock non può usarlo di nuovo prima di aver completato 1d4 riposi lunghi.

INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEL GENIO

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi del Genio	Incantesimi del Dao	Incantesimi del Djinni	Incantesimi dell'Efreeti	Incantesimi del Marid
1°	<i>individuazione del bene e del male</i>	<i>santuario</i>	<i>onda tonante</i>	<i>mani brucianti</i>	<i>nube di nebbia</i>
2°	<i>allucinazione di forza</i>	<i>crescita di spine</i>	<i>folata di vento</i>	<i>raggio rovente</i>	<i>sfocatura</i>
3°	<i>creare cibo e acqua</i>	<i>fondersi nella pietra</i>	<i>muro di vento</i>	<i>palla di fuoco</i>	<i>tempesta di nevischio</i>
4°	<i>allucinazione mortale</i>	<i>scolpire pietra</i>	<i>invisibilità superiore</i>	<i>scudo di fuoco</i>	<i>controllare acqua</i>
5°	<i>creazione</i>	<i>muro di pietra</i>	<i>sembrare</i>	<i>colpo infuocato</i>	<i>cono di freddo</i>
9°	<i>desiderio</i>	—	—	—	—



UMANO WARLOCK
DELL'INSONDABILE

L'INSONDABILE

Non ho mai capito perché ad alcuni fanno così senso i tentacoli. Mai provato un nigiri di polpo? È uno dei pochi argomenti a favore della bontà del multiverso.

TASHA

Il patrono del warlock proviene dalle acque più profonde: si tratta di un'entità dell'oceano, del Piano Elementale dell'Acqua o di un altro mare ultraterreno, che gli concede di fare uso dei suoi poteri acquatici. Sta utilizzando il warlock per apprendere di più sulle terre emerse, o forse per spalancare le dighe del cosmo e inondare l'universo?

Il warlock potrebbe essere stato concepito in un antico culto che venera l'Insondabile e la sua progenie, o potrebbe essere stato salvato dal suo patrono dopo un naufragio, quando ormai era sul punto di annegare. Quali che siano le cause di questo patto, il warlock ascolta le voci del mare e delle sue misteriose profondità.

L'entità degli abissi che concede i propri poteri al warlock potrebbe essere un kraken, un antico elementale dell'acqua, un'allucinazione semidivina nata dalla mente dei kuo-toa, un semidio marinide o una congrega di megere marine.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

Privilegio dell'Insondabile di 1° livello

L'Insondabile permette al warlock di scegliere da una lista di incantesimi più ampia quando impara un nuovo

incantesimo da warlock. I seguenti incantesimi sono aggiunti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

INCANTESIMI AGGIUNTIVI DELL'INSONDABILE

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	<i>creare o distruggere acqua, onda tonante</i>
2°	<i>folata di vento, silenzio</i>
3°	<i>fulmine, tempesta di nevischio</i>
4°	<i>controllare acqua, evoca elementale (solo dell'acqua; un incantesimo del capitolo 3)</i>
5°	<i>cono di freddo, mano di Bigby (appare come tentacolo)</i>

TENTACOLI DELLE PROFONDITÀ

Privilegio dell'Insondabile di 1° livello

Il warlock può evocare un tentacolo spettrale che colpisce i suoi nemici. Come azione bonus, può creare un tentacolo lungo 3 metri in un punto nel suo campo visivo entro 18 metri di distanza. Il tentacolo dura 1 minuto o finché questo privilegio non è usato per crearne un altro.

Dopo aver creato il tentacolo, il warlock può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro 3 metri dal tentacolo. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo del warlock. Una volta raggiunto il 10° livello in questa classe, il danno diventa di 2d8.

Con un'azione bonus nel suo turno, il warlock può muovere il tentacolo di un massimo di 9 metri e ripetere l'attacco.

Può evocare il tentacolo un numero di volte pari al valore del suo bonus di competenza e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

DONO DEL MARE

Privilegio dell'Insondabile di 1° livello

Il warlock ottiene una velocità di nuotare di 12 metri e può respirare sott'acqua.

ANIMA OCEANICA

Privilegio dell'Insondabile di 6° livello

Il warlock è sempre più avvezzo alle profondità e ottiene resistenza ai danni da freddo. Inoltre, quando è completamente sott'acqua, la sua lingua viene compresa da qualsiasi altra creatura ugualmente sott'acqua e viceversa.

SPIRALE GUARDIANA

Privilegio dell'Insondabile di 6° livello

Il Tentacolo delle Profondità può difendere il warlock e gli altri, fungendo da scudo contro i pericoli. Quando il warlock o una creatura nel suo campo visivo subisce danni entro 3 metri dal tentacolo, il warlock può usare la sua reazione per scegliere una delle creature danneggiate e ridurre i danni di 1d8. Una volta raggiunto il 10° livello, il danno ridotto diventa di 2d8.



ADEPTO OCCULTO

PRESA DEI TENTACOLI

Privilegio dell'Insondabile di 10° livello

Il warlock apprende l'incantesimo *tentacoli neri di Evard*. Conta come un incantesimo da warlock, ma non viene considerato per il numero di incantesimi che il warlock conosce. Può lanciarlo una volta senza usare uno slot incantesimo e recupera quest'abilità dopo aver completato un riposo lungo.

Ogni volta che lancia l'incantesimo viene rinforzato dalla magia del suo patrono, ottenendo un numero di punti ferita temporanei pari al suo livello da warlock; inoltre, i danni non possono interrompere la sua concentrazione su quest'incantesimo.

IMMERSIONE INSONDABILE

Privilegio dell'Insondabile di 14° livello

Il warlock può aprire magicamente dei portali temporanei verso destinazioni acquatiche. Con un'azione, può teletrasportare se stesso e fino ad altre cinque creature consenzienti nel suo campo visivo entro 9 metri. Tutte le creature svaniscono in un vortice di tentacoli per poi riapparire a massimo 1,5 km di distanza in qualsiasi massa d'acqua che il warlock abbia già visto (grande almeno quanto uno stagno) o entro 9 metri dall'acqua; ciascuna compare in uno spazio libero entro 9 metri dagli altri.

Dopo aver usato questo privilegio, il personaggio non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo breve o lungo.

TALENTI

Qui vengono illustrati nuovi talenti in ordine alfabetico, per i gruppi che desiderano farne uso.

ABILITÀ IMPECCABILE

Il personaggio ha affinato la sua competenza in particolari abilità, ottenendo i seguenti benefici:

- Il punteggio di una sua caratteristica a scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Acquisisce competenza in un'abilità a sua scelta.
- Ottiene Maestria in un'abilità a sua scelta in cui ha già competenza: ciò significa che il suo bonus di competenza è raddoppiato in tutte le prove di abilità relative all'abilità scelta. Il personaggio deve scegliere un'abilità che non benefici già di un privilegio, come per esempio Maestria, che ne raddoppi il bonus di competenza.

ADEPTO DI METAMAGIA

Prerequisiti: privilegio Incantesimi o Magia del Patto

Il personaggio ha appreso a usare la forza di volontà per alterare il funzionamento dei suoi incantesimi:

- Apprende due opzioni di Metamagia a sua scelta tratte dalla classe dello stregone. Può usare una sola opzione di Metamagia quando lancia un incantesimo, a meno che l'opzione non affermi diversamente. Ogni volta che il personaggio raggiunge un livello che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire una di queste opzioni di Metamagia con un'altra opzione dalla classe dello stregone.
- Ottiene 2 punti stregoneria da usare per le sue opzioni di Metamagia. Questi punti si sommano ad eventuali altri punti stregoneria posseduti, ma possono essere usati solo per la Metamagia. Il personaggio recupera tutti i punti stregoneria spesi quando completa un riposo lungo.

ADEPTO OCCULTO

Prerequisiti: privilegio Incantesimi o Magia del Patto

Studiando oscure leggende, il personaggio ha risvegliato il potere occulto dentro di sé: apprende un'opzione di *Supplica Occulta* del warlock a sua scelta. Se la supplica ha un prerequisito, può sceglierla solo se è un warlock che dispone di quel prerequisito.

Ogni volta che acquisisce un livello, può sostituire la supplica con un'altra supplica del warlock.

BISTURI DA BATTAGLIA

Il personaggio ha imparato dove colpire per tagliare più a fondo e ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Forza o Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un attacco che infligge danni taglienti, può ridurre la velocità del bersaglio di 3 metri fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
- Quando mette a segno un colpo critico che infligge danni taglienti a una creatura, la ferisce gravemente: la creatura ha svantaggio ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

CONTAMINAZIONE FATATA

L'esposizione alla magia della Selva Fatata ha cambiato il personaggio, conferendogli i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Conosce l'incantesimo *passo velato* e un incantesimo di 1° livello a sua scelta, che dev'essere un incantesimo di divinazione o ammalimento. Il personaggio può lanciare ciascuno di questi incantesimi senza spendere uno slot incantesimo. Dopo aver lanciato uno di questi incantesimi senza spendere slot, non può lanciare di nuovo l'incantesimo in questo modo prima di aver completato un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore di questi incantesimi è la caratteristica aumentata dal talento.

CONTAMINAZIONE OMBROSA

L'esposizione alla magia della Coltre Oscura ha cambiato il personaggio, conferendogli i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Conosce l'incantesimo *invisibilità* e un incantesimo di 1° livello a sua scelta, che dev'essere un incantesimo di illusione o necromanzia. Il personaggio può lanciare ciascuno di questi incantesimi senza spendere uno slot incantesimo. Dopo aver lanciato uno di questi incantesimi senza spendere slot, non può lanciare di nuovo l'incantesimo in questo modo prima di aver completato un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore di questi incantesimi è la caratteristica aumentata dal talento.

CUOCO

Il tempo trascorso padroneggiando le arti culinarie ha dato i suoi frutti, conferendo al personaggio i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Costituzione o Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza con gli utensili da cuoco, se non la possiede già.
- Come parte di un riposo breve, può cucinare cibo speciale, a patto che abbia a disposizione gli ingredienti e gli utensili da cuoco: può prepararne a sufficienza per un numero di creature pari a 4 + il suo bonus di competenza. Alla fine del riposo breve, ogni creatura che ha mangiato il cibo e spende uno o più Dadi Vita per recuperare punti ferita recupera 1d8 punti ferita extra.
- Con un'ora di lavoro o alla fine di un riposo lungo, può cucinare un numero di delizie pari al suo bonus di competenza. Queste speciali delizie durano 8 ore dopo essere state preparate e qualsiasi creatura che usi un'azione bonus per mangiarne una ottiene punti ferita temporanei pari al bonus di competenza del personaggio che le ha preparate.

MAESTRIA DEI VELENI

Il personaggio può preparare veleni letali e usarli sui suoi nemici, ottenendo i seguenti benefici:

- Quando effettua un tiro per i danni che infligge danni da veleno, ignora la resistenza al veleno del bersaglio.
- Può rivestire di veleno un'arma o una munizione usando un'azione bonus, invece di un'azione.
- Ottiene competenza con le sostanze da avvelenatore, se non la possiede già. Usando le sostanze da avvelenatore, con un'ora di lavoro e spendendo 50 mo di materiali può creare un numero di dosi di potente veleno pari al suo bonus di competenza. Una volta cosparsa su un'arma o una munizione, il veleno resta efficace per 1 minuto o finché il personaggio non colpisce una creatura con l'arma o la munizione. Quando una creatura subisce danni dall'arma o dalla munizione ricoperta di veleno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o subire 2d8 danni da veleno e diventare avvelenata fino al termine del turno successivo del personaggio.

MARTELLO VIVENTE

Il personaggio ha perfezionato l'arte di schiacciare i propri nemici, ottenendo i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Forza o Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un attacco che infligge danni contundenti, può spostarla di 1,5 metri in uno spazio libero, purché il bersaglio sia al massimo di una taglia più grande di lui.
- Quando mette a segno un colpo critico che infligge danni contundenti a una creatura, dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro quella creatura fino all'inizio del turno successivo.

PISTOLERO

Il personaggio ha mani svelte e occhi aguzzi quando usa le armi da fuoco, e ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nelle armi da fuoco (vedi la sezione "Armi da Fuoco" nella *Dungeon Master's Guide*).
- Ignora la proprietà ricarica delle armi da fuoco.
- Non ha svantaggio ai tiri per colpire a distanza quando si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile.

RUDIMENTI DA ARTEFICE

Il personaggio ha fatto sua una piccola parte dell'inventiva di un artefice:

- Conosce un trucchetto e un incantesimo di 1° livello a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da artefice. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Intelligenza.
- Può lanciare l'incantesimo di 1° livello di questo talento senza usare uno slot incantesimo, ma deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare nuovamente in questo modo. Può anche lanciare l'incantesimo usando uno qualsiasi degli slot incantesimo a sua disposizione.
- Ottiene competenza con un tipo di strumenti da artigiano a sua scelta e può usare quel tipo di strumento come focus da incantatore per qualsiasi incantesimo che lancia che usi Intelligenza come caratteristica da incantatore.

RUDIMENTI DA GUERRIERO

Prerequisiti: competenza con un'arma da guerra

L'addestramento militare del personaggio gli ha permesso di sviluppare uno stile di combattimento peculiare. Come risultato, conosce uno Stile di Combattimento a sua scelta tra quelli del guerriero. Se possiede già uno stile, deve sceglierne uno differente.

Ogni volta che il personaggio raggiunge un livello che garantisce un aumento dei punteggi di caratteristica, può sostituire questo stile di combattimento con un altro stile di combattimento da guerriero che non possiede.

STILE PENETRANTE

Il personaggio ha raggiunto una penetrante precisione in combattimento, che gli conferisce i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Forza o Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un attacco che infligge danni perforanti, può ripetere il tiro di uno dei dadi di danno e deve usare il nuovo risultato.
- Quando mette a segno un colpo critico che infligge danni perforanti a una creatura, può tirare un dado di danno addizionale per determinare i danni perforanti extra subiti dal bersaglio.

TELECINESI

Il personaggio ha appreso come muovere oggetti con la mente, ottenendo i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Conosce il truccetto *mano magica*, può lanciarlo senza le componenti verbali o somatiche, e può rendere la

mano spettrale invisibile. Se il personaggio conosce già questo incantesimo, quando lo lancia ne aumenta la gittata di 9 metri. La caratteristica da incantatore dell'incantesimo è la caratteristica aumentata dal talento.

- Come azione bonus, può provare a spingere telecineticamente una creatura nel suo campo visivo entro 9 metri di distanza. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza (CD 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di caratteristica della caratteristica aumentata da questo talento) o essere spostato di 1,5 metri verso il personaggio o nella direzione opposta. La creatura bersaglio può fallire volontariamente questo tiro salvezza.

TELEPATIA

Il personaggio ha risvegliato la capacità di collegarsi mentalmente ad altri e ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura nel suo campo visivo entro 18 metri di distanza. Il personaggio può comunicare in una lingua che conosce e la creatura può comprenderlo solo se parla lo stesso linguaggio. La creatura, inoltre, non può rispondere telepaticamente al personaggio.
- Può lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* senza usare uno slot incantesimo o componenti, ma deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare nuovamente in questo modo. La caratteristica da incantatore di questo incantesimo è la caratteristica aumentata dal talento. Se il personaggio ha slot incantesimo di 2° livello o superiori, può usarli per lanciare questo incantesimo.

INELLA A UN UNICORNO, UNA BARDA
TELEPATICA ISPIRA IL SUO COMPAGNO MAGO.





ALCUNI MAGHI GIURANO
SOLENNEMENTE DAVANTI
AL LORO PATRONO, TASHA,
LA STREGA REGINA.

CAPITOLO 2

PATRONI DEL GRUPPO

GLI AVVENTURIERI CHE FANNO PARTE DI un gruppo stringono un legame profondo tra loro per via delle missioni affrontate insieme e i pericoli corsi. Questo capitolo presenta un altro modo per tenere unito il gruppo: il patrono del gruppo. I patroni sono un forte elemento vincolante: si tratta di un individuo o di un'organizzazione che unisce un gruppo trasformandolo in una squadra al servizio di uno scopo più grande. Un patrono del gruppo è utile per definire il tono dell'intera campagna del gruppo. Per esempio, un gruppo il cui patrono è un'istituzione accademica è probabile che abbia una storia molto diversa da un gruppo che segue un'istituzione militare. Un patrono può influenzare i rapporti tra i personaggi, il loro passato e i tipi di pericoli che affrontano.

Durante la creazione del personaggio, ogni giocatore ha l'opportunità di tessere legami tra il proprio personaggio e gli altri membri del gruppo. Piuttosto che (o in aggiunta a) creare una rete di relazioni consolidate, i giocatori possono collaborare con il DM per scegliere un patrono del gruppo. E se si è interessati a essere il proprio patrono, è possibile consultare la sezione "Essere il proprio patrono" alla fine del capitolo.

COME FUNZIONANO I PATRONI

Le sezioni seguenti presentano diverse opzioni per scegliere il patrono del gruppo. La descrizione di ogni patrono fornisce una panoramica dei tipi di organizzazioni rappresentate dal patrono del gruppo, dei benefici che derivano dall'appartenenza a esse e delle missioni che il patrono incoraggia gli avventurieri a intraprendere.

Con i suggerimenti del DM, è possibile personalizzare questi patroni per riflettere istituzioni specifiche del mondo in cui è ambientata la campagna oppure per trasformarli in esponenti di spicco che fanno da tramite con organizzazioni ideate dai giocatori. Per esempio, il patrono del gruppo della gilda potrebbe rappresentare gli Arpisti o gli Zhentarim dei Forgotten Realms, la Gilda degli Avventurieri di Cima della Scogliera di Eberron o una lega di nuova creazione di guardie di carovane. Oppure lo scopo del gruppo potrebbe essere servito meglio da altri tipi di patrono come un'organizzazione criminale, una forza militare o altre categorie. È fondamentale scegliere e personalizzare un patrono del gruppo in base ai personaggi e ai tipi di avventure che si desidera vivere.

ASSISTENZA DI GRUPPO

Avere un patrono del gruppo dà agli avventurieri uno scopo comune: la sua guida e i suoi incoraggiamenti migliorano notevolmente l'affiatamento tra i personaggi. Come risultato di questa unità, ciascun membro del gruppo può concedere vantaggio a una prova di caratteristica,

un tiro per colpire o un tiro salvezza a un altro membro. Per offrire questo tipo di vantaggio, un personaggio e il bersaglio scelto devono essere in grado di vedersi o sentirsi a vicenda, e nessuno dei due deve essere incapacitato. Una volta che un membro del gruppo concede questo vantaggio, non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

BENEFICI

Un patrono del gruppo offre ai suoi membri una serie di benefici in cambio dei loro servizi. Si va da accordi commerciali ordinari, come un salario stabile e l'accesso alle strutture del personale, fino a vantaggi straordinari, come un pubblico con personaggi influenti o eccezioni a determinate leggi. I benefici specifici sono presentati nella descrizione dei singoli patroni del gruppo.

Il DM è libero di fornire ai personaggi ulteriori benefici oltre a quelli indicati nelle descrizioni dei patroni del gruppo. I patroni danno a un gruppo l'accesso a soluzioni e supporto che altrimenti non avrebbero, e possono utilizzare le loro svariate risorse per guidare i propri agenti o prepararli per avventure più grandi.

INCARICHI

Di tanto in tanto, il patrono del gruppo offre ai membri un incarico, ovvero una missione che dà il via a un'avventura. Sono i personaggi a decidere come rispondere alle richieste del patrono e possono nascere storie interessanti anche se si decide di rifiutare un incarico.

Un patrono meno coinvolto può comunque motivare in modo significativo il gruppo. È anche possibile andare alla ricerca di avventure proprio per compiacere il patrono, migliorando così la propria posizione all'interno di un'organizzazione oppure ottenendo ricompense. Un'accademia, per esempio, potrebbe non organizzare missioni particolari, però i giocatori possono andare alla ricerca di antichi manufatti sapendo che il patrono li ricompenserà per averli recuperati. I giocatori hanno sempre la libertà di scrivere il proprio destino, mentre il patrono plasma la natura del loro gruppo e le avventure che intraprendono.

ESEMPI DI PATRONO

Ecco le tipologie di patrono più verosimili per un gruppo di avventurieri. Presentati in ordine alfabetico, questi patroni possono servire da ispirazione per crearne di propri:

Accademia	Ordine Religioso
Aristocratico	Organizzazione Criminale
Essere Antico	Sovrano
Forza Militare	
Gilda	

ACCADEMIA

A tutti i maghi principianti che pensano all'addestramento magico, consiglio di prendere seriamente in considerazione l'apprendistato. Conosco dei lich che stanno ancora ripagando i prestiti dell'accademia.

TASHA

I misteri del mondo sono innumerevoli, ma i giocatori non si risparmiano pur di scoprirli. Nei panni di agenti di un'accademia, i personaggi cercano di svelare i segreti dell'esistenza e gli enigmi più profondi dell'aldilà.

Il lavoro permette loro di stare a contatto con i più saggi della terra, viaggiare in luoghi mitici e scoprire verità oltre ogni immaginazione. Combattendo l'ignoranza, i personaggi inseguono traguardi meravigliosi e scoprono continuamente nuove cose. Creature mai viste, morti avidi e rivali gelosi ostacolano il lavoro del gruppo, ma quando si insegue la conoscenza nessun rischio è troppo grande.

TIPI DI ACCADEMIE

Qualsiasi gruppo di studiosi e ricercatori della verità può fungere da accademia. In generale, un'accademia unisce una rete di individui istruiti, consentendo loro di condividere le conoscenze, promuovere la ricerca e sostenere obiettivi comuni. Trasmettere la saggezza alle generazioni future è uno degli scopi di un'accademia, ma i suoi membri hanno spesso occasione di intraprendere spedizioni di ricerca in luoghi remoti: d'altronde, non tutto si può imparare in una biblioteca. Un'accademia può avere interessi ampi o concentrarsi su un solo aspetto, la cui natura può essere

artistica o scientifica, terrena o magica. Ogni argomento presenta possibilità inesplorate e un'accademia cerca di approfondirne ogni dettaglio o di dare grande dignità al suo studio.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipo di Accademia" per determinare con quale istituzione schierarsi.

TIPO DI ACCADEMIA

d6 Tipi di Accademie

- 1 **Collegio.** Studenti e docenti vivono in un campus autonomo come una famiglia.
- 2 **Enclave Arcana.** Trovatisi insieme dopo aver vinto una borsa di studio per approfondire lo studio della magia più all'avanguardia, i residenti dell'enclave sono affamati di segreti, reagenti e nuovi argomenti.
- 3 **Monastero Segreto.** Segreti senza tempo sono il centro della contemplazione e della formazione rigorosa che viene impartita in questo luogo.
- 4 **Istituto Elitario.** Questa spietata università, dove si studiano discipline scientifiche o umanistiche, accetta solo i migliori della società e i più talentuosi.
- 5 **Cripta dei Segreti.** Un gruppo di cospiratori che si sforza di custodire o sradicare tutta la conoscenza di una specifica verità.
- 6 **Museo dei Sogni.** Comunicazione magica o paesaggi onirici condivisi collegano una rete di specialisti eclettici.



DUE MAGHI INNAMORATI SI RILASSANO MENTRE I LORO COMPAGNI DI CLASSE PRATICANO LA MAGIA IN UN'ENCLAVE ARCAN.

BENEFICI DELL'ACCADEMIA

Con un'accademia come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Addestrarsi. In quanto membri dell'accademia, i personaggi hanno delle agevolazioni economiche nel caso decidano di approfondire i propri studi. Se come attività fuori servizio scelgono di addestrarsi (come descritto nel *Player's Handbook* o nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*), pagano la metà del costo normale, posto che nell'accademia si insegni quella materia. A discrezione del DM, i personaggi possono anche studiare linguaggi, imparare a suonare strumenti musicali e a usare altri strumenti. Inoltre, con questo metodo possono acquisire competenza nelle abilità Arcano, Storia, Natura o Religione, come se imparassero un linguaggio. I personaggi possono apprendere una sola di queste abilità in questo modo.

Documentazione. Ogni membro del gruppo ha un documento d'identità che denota l'affiliazione all'accademia. Questo legame ha un peso nei circoli accademici o artistici. L'accademia fornisce anche documentazioni, lettere di presentazione e documenti di viaggio se l'incarico lo richiede. Tali documenti riconoscono ai personaggi una posizione speciale, che permette loro di accedere a regioni proibite o di rimanere neutrali nelle zone in guerra. Essere membri di un'accademia può avere anche degli svantaggi. In una terra spesso saccheggiata da stranieri, quei documenti d'identità possono bollare i personaggi come semplici sciacalli con manie di grandezza.

Retribuzione. L'accademia paga per il lavoro che viene svolto per suo conto. La natura dell'incarico incide sul compenso che è possibile ottenere. In media, l'accademia paga ogni membro del gruppo 1 mo al giorno, o quanto basta per sostenere uno stile di vita modesto. In alternativa, i personaggi incassano una taglia (almeno 250 mo) per ogni manufatto ritrovato o scoperta rilevante fatta durante le loro avventure, con conseguente donazione all'Accademia.

Ricerca. La ricerca fa parte del lavoro del gruppo, ma il patrono dispone anche di ampie risorse per facilitare tali sforzi. I personaggi possono chiedere il favore di delegare il lavoro di condurre ricerche (un'attività fuori servizio descritta nel *Player's Handbook* e nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*) a un collega, un referente, un bibliotecario o un assistente di ricerca. I personaggi devono coprire le spese sostenute per portare avanti le ricerche e il DM ne determina il successo o il fallimento.

Risorse. Le accademie ospitano biblioteche, musei, archivi di documenti e luoghi di formazione e i personaggi possono utilizzarli per portare avanti i loro incarichi. È possibile chiedere ai membri della facoltà il favore di accedere a risorse non disponibili al pubblico: reliquie pericolose oppure oggetti magici, libri degli incantesimi, equipaggiamento e simili. Inoltre, è possibile consultare i docenti dell'accademia in qualità di esperti in vari campi.

CONTATTO DELL'ACCADEMIA

L'autonomia dei personaggi nella scelta delle missioni e la frequenza con cui accettano incarichi per conto dell'accademia dipendono in gran parte dal posto che occupano nella gerarchia dell'organizzazione. In qualità di studenti, nuovi professori o personale di supporto, i personaggi

aiutano un professore più esperto o un intero dipartimento a svolgere il proprio lavoro. Se hanno già fatto carriera, i personaggi possono avere i propri obiettivi da raggiungere e degli assistenti, ma accettano comunque gli incarichi per aiutare stimati esperti, presidi o l'intera accademia a perseguire i loro scopi. In ognuno di questi casi, un contatto specifico gestisce il rapporto con l'accademia.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto dell'Accademia" per determinare chi gestisce la relazione tra loro e l'accademia.

CONTATTO DELL'ACCADEMIA

d6 Contatto

- 1 **Funzionario Infastidito.** Un segretario disinteressato trasmette ai personaggi la corrispondenza a loro indirizzata da parte di un membro più anziano della facoltà estremamente occupato o distaccato.
- 2 **Istruttore Illustre.** Nonostante abbia una moltitudine di assistenti ambiziosi, un famoso ricercatore considera i personaggi suoi allievi di spicco.
- 3 **Bibliotecario Anziano.** Un bibliotecario straordinariamente vecchio, addirittura creduto morto, affida ai personaggi incarichi dalla sua scrivania che non abbandona mai.
- 4 **Visitatore Infatuato.** Uno studioso in visita romantico percepisce ogni rapporto o scoperta donata dai personaggi come un dono personale.
- 5 **Frammento Spettrale.** Un pezzo infestato della collezione dell'accademia costringe i personaggi a completare la sua ricerca segreta.
- 6 **Osservatore Distante.** Un misterioso mecenate incoraggia la ricerca dei personaggi mantenendosi a distanza per evitare di allertare le forze del male nascoste tra le pieghe della burocrazia dell'accademia.

TUTTOFARE DELL'ACCADEMIA

Se il patrono del gruppo è l'accademia, probabilmente ciascun personaggio è impegnato in un'attività accademica o sostiene qualcuno che lo è. Si potrebbe quindi optare per uno studente promettente o un nuovo membro della facoltà. Sebbene il personaggio abbia un modesto carico di corsi che gestisce dietro le quinte (o usando una delle diverse attività fuori servizio), uno dei suoi interessi primari è aiutare il suo contatto nella ricerca. In alternativa, il personaggio potrebbe lavorare per promuovere gli sforzi dell'accademia in un altro modo, magari legato al campo della sicurezza o ai finanziamenti.

La tabella "Ruoli da Tuttofare dell'Accademia" fornisce suggerimenti per le funzioni che il personaggio può svolgere all'interno di un'accademia e i background spesso associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA TUTTOFARE DELL'ACCADEMIA

Ruolo	Background
Studente	Accolito, Artigiano di gilda, Forestiero, Monello, Nobile, Sapiente
Giardiniere	Ciarlatano, Eremita, Forestiero, Monello, Soldato
Professore	Accolito, Eroe popolare, Intrattenitore, Nobile, Sapiente
Ricercatore	Accolito, Artigiano di gilda, Ciarlatano, Eremita, Sapiente
Finanziatore	Ciarlatano, Criminale, Marinaio, Monello, Nobile
Oratore Esperto	Qualsiasi

MISSIONI DELL'ACCADEMIA

La materia di studio dei personaggi e le ricerche portate avanti dall'accademia definiscono le missioni che essi intraprendono. Gli accademici lottano per essere sempre un passo avanti rispetto agli eruditi rivali, perciò spesso sono molto sospettosi, persino ostili nei confronti di altri intellettuali. Oltre ai rivali nell'ambito della propria professione, gli accademici affrontano le sfide poste dai soggetti che studiano (siano essi membri di civiltà perdute o esseri magici) o da sospetti anti-intellettuali. Non tutti vogliono essere l'oggetto di uno studio accademico o credono che risolvere i misteri del mondo sia importante o auspicabile.

La tabella "Missioni dell'Accademia" presenta alcuni dei tipi di attività che i personaggi potrebbero intraprendere in base ai loro lavori o studi.

MISSIONI DELL'ACCADEMIA

d6 Missione

- Zoologia Aberrante.** I personaggi intraprendono spedizioni per documentare, catturare e analizzare esseri antitetici rispetto all'ordine naturale.
- Arcanodinamica.** I personaggi indagano i modi in cui la magia è alla base dell'esistenza, studiando i suoi flussi e cercando espedienti per sfruttarne i nessi.
- Storia Proibita.** I personaggi svelano le verità perdute dei secoli più bui del mondo, indagando la storia di epoche volutamente nascoste o considerate tabù.
- Crittogeografia.** I personaggi cercano prove dell'esistenza di una terra nascosta o che dimostrino che il mondo non è strutturato come comunemente si pensi.
- Antiquaria Ristorativa.** I personaggi raccolgono gli indizi che portano a manufatti rubati e poi restituiscono il maltolto ai legittimi proprietari.
- Divinità Evolutiva.** I personaggi osano indagare ciò che nessun mortale dovrebbe mai sapere: le origini della divinità.

ARISTOCRATICO

C'è un detto dei Regni dei Banditi, che ricordo vagamente, che dice qualcosa tipo: "Quelli che toccano il denaro sono i più vicini quando arrivano gli esattori". Non ricordo i dettagli, ma direi che in questo caso è pertinente.

TASHA

Il gruppo è al servizio di un membro della nobiltà. Motivato dal denaro, dal potere e dalla politica, il patrono usa il gruppo per portare avanti i suoi piani senza sporcarsi le mani, o adopera i personaggi come messaggeri di pace nei palazzi dei suoi nemici. In cambio di lealtà e discrezione, il patrono è un potente alleato il cui favore è molto più prezioso dell'oro.

TIPI DI ARISTOCRATICI

Dai capi di intriganti famiglie di mercanti a immortali regine incantatrici, ogni membro dell'aristocrazia detiene in certa misura ricchezza e potere, e ne desidera di più. I governanti di una baronia potrebbero lottare per rivendicare l'influenza che avevano una volta, mentre il nuovo capo di una famiglia di commercianti potrebbe cercare di incrementare notevolmente le sue fortune. Schierandosi con tali patroni, i personaggi traggono enormi vantaggi dai frutti della loro ambizione.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Aristocratico" per determinare quale nobile servire.

TIPI DI ARISTOCRATICO

d6 Aristocratici

- Signore Locale.** Convinto che il potere e il prestigio siano proprio dietro l'angolo, questo signorotto di second'ordine coglie ogni opportunità per scalare i ranghi.
- Mercante Stratega.** Reputazione, ricchezza e potere sono una sola cosa per il capo di una famiglia che ha affari in tutto il mondo.
- Principino Nomade.** Niente è più attraente di un tesoro per questo principino. Una disordinata carovana di mercanti segue il suo palanchino a perdita d'occhio.
- Doppiogiochista.** Il capo di una nobile famiglia si è rivoltato contro la sua nazione, opponendosi segretamente al suo signore per ottenere un guadagno personale o per ragioni etiche.
- Imprenditore Ambizioso.** Unico erede di una vasta fortuna, questo imprenditore cerca alleati per espandere la propria ricchezza in una nuova attività sulla scena internazionale, globale o planare.
- Futuro Governante.** Questo giovane nobile è destinato a governare, ma attualmente i suoi capricci sono mutevoli e pericolosi.

BENEFICI DELL'ARISTOCRATICO

Con un aristocratico come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Immunità. Finché restano nelle grazie dell'aristocratico, i personaggi sono quasi immuni da procedimenti giudiziari secondo le leggi che rientrano nella sfera di influenza dell'aristocratico. Quando eseguono gli ordini, i personaggi hanno molto margine di manovra nel modo in cui scelgono di agire, e la legge non rappresenta un ostacolo. Tuttavia, commettere gravi crimini, soprattutto se non correlati o non necessari ai fini dell'incarico assegnato, è un modo sicuro per uscire dalle grazie del patrono.

Lusso. Il patrono concede ai personaggi di occupare la sua dimora o altre lussuose sistemazioni per un breve periodo come ricompensa per un lavoro ben fatto. Un tale soggiorno in genere non dura più di due settimane all'anno, durante le quali si può adottare uno stile di vita aristocratico senza alcun costo. Se necessario, i personaggi devono difendere il luogo, ma per la maggior parte del tempo viene loro concesso di rilassarsi come preferiscono. Tuttavia, i cattivi ospiti (o che addirittura arrecano danni) raramente ricevono inviti a soggiornarvi di nuovo.

Spese. Il patrono rimborsa le spese straordinarie sostenute dai personaggi mentre svolgono il loro lavoro. I personaggi devono però rendere conto delle spese e motivare eventuali uscite straordinarie, ma i viaggi di routine, l'equipaggiamento ordinario e i servizi di base di solito non destano domande.

Stipendio. Il lavoro dei personaggi al servizio di un patrono aristocratico garantisce loro un reddito di 1 mo al giorno, o abbastanza per condurre uno stile di vita modesto. A discrezione del DM, lo stipendio aumenta o diminuisce a seconda della natura dell'aristocratico, del tipo di lavoro svolto e della durata dell'impiego.

CONTATTO DELL'ARISTOCRATICO

A parte alcune eccezioni, gli aristocratici preferiscono che qualcun altro si occupi della comunicazione con i suoi impiegati. Di conseguenza, i personaggi comunicano con un intermediario che funge da tramite con il patrono.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto dell'Aristocratico" per determinare chi farà da tramite con il patrono.

CONTATTO DELL'ARISTOCRATICO

d6 Contatto

- 1 **Contatto Comune.** Un servo con ambizioni verso un titolo fa da intermediario tra il patrono e i personaggi.
- 2 **Professionista.** Un consulente o un dirigente di buon senso che si occupa degli affari del patrono guida i personaggi affinché tengano al sicuro il loro spericolato datore di lavoro.
- 3 **Pacificatore Familiare.** Un aristocratico ingenuo nominato dal patrono vuole l'aiuto dei personaggi per mantenere la pace tra i membri irritabili della sua famiglia, ma questa non è la priorità del patrono.
- 4 **Contatto Intimo.** Un confidente di comuni natali o un amante del patrono guida i personaggi nella creazione di circostanze favorevoli al miglioramento degli interessi della famiglia nobile.



UN'ELFA DEI BOSCHI
ARISTOCRATICA

d6 Contatto

- 5 **Interno Esterno.** Un nobile reietto favorito dal patrono lavora con i personaggi per sostenere gli interessi della sua famiglia nonostante sia stato ripudiato.
- 6 **Esterno Interno.** Un'entità misteriosa manipola le fortune di una famiglia nobile. Tramite il patrono, usa i personaggi per guidare la famiglia prescelta attraverso i secoli.

SERVITORI DELL'ARISTOCRATICO

Gli aristocratici cercano agenti per perseguire obiettivi commerciali, politici, criminali o personali. Dal canto loro, i personaggi potrebbero servire un aristocratico semplicemente per ottenere un compenso o per avere accesso a particolari strumenti, informazioni o influenza politica. Oppure, potrebbero essere membri meno importanti della famiglia che devono solo obbedire alla volontà dei capifamiglia. Indipendentemente dalle loro capacità o dalla loro posizione sociale, i patroni aristocratici con sufficiente lungimiranza e immaginazione impiegano agenti di qualsiasi estrazione.

La tabella "Ruoli da Servitore dell'Aristocratico" suggerisce una varietà di ruoli che i personaggi possono interpretare per servire un aristocratico e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA SERVITORE DELL'ARISTOCRATICO

Ruolo	Background
Consulente	Accolito, Ciarlatano, Eremita, Eroe popolare, Sapiente
Guardia del Corpo	Criminale, Eroe popolare, Forestiero, Nobile, Soldato
Informatore	Ciarlatano, Criminale, Intrattenitore, Marinaio, Monello
Personale di Casa	Artigiano di gilda, Intrattenitore, Marinaio, Monello, Soldato
Messaggero	Ciarlatano, Forestiero, Intrattenitore, Marinaio, Monello
Rampollo della Famiglia	Qualsiasi

MISSIONI DELL'ARISTOCRATICO

Una missiva del patrono offre ogni volta un tipo diverso di missione. Per un incarico, i personaggi potrebbero fare da delegati durante delicate trattative commerciali, per un altro potrebbero dover attraversare sentieri di montagna per raccogliere il fiore preferito del patrono per una festa. I nemici sono infiniti e l'alleato di ieri potrebbe essere l'obiettivo di domani. L'unica certezza sono gli innumerevoli capricci del patrono, che domani saranno sicuramente di più.

La tabella "Missioni dell'Aristocratico" presenta il tipo di lavoro che i personaggi potrebbero svolgere su richiesta del loro nobile patrono.

MISSIONI DELL'ARISTOCRATICO

d6 Missione

- Unire i Nobili.** I personaggi lavorano all'interno di più fazioni nobili per unire le famiglie rivali.
- Successo negli Affari.** I personaggi rintracciano e ottengono una meraviglia che il patrono crede sia la chiave delle sue fortune finanziarie.
- Sabotaggio dei Rivali.** I personaggi entrano negli affari o nella proprietà di una famiglia nobile nemica e ne minano iniziative politiche o professionali.
- Lignaggio Perduto.** I personaggi cercano le prove dell'esistenza di un ramo perduto di una famiglia nobile o qualcosa che dimostri che alcuni individui non possiedono nobili natali.
- Origine della Nobiltà.** I personaggi rivelano il motivo segreto per cui alcuni individui hanno ottenuto un titolo nobiliare e come presto realizzeranno il loro scopo.
- La Nuova Nobiltà.** I personaggi ricreano l'evento eccezionale che ha permesso alle famiglie nobili di oggi di raggiungere la loro condizione privilegiata, consentendo l'ascesa di nuovi nobili.

ESSERE ANTICO

Ogni volta che un'entità incredibilmente potente arriva e offre ricompense divine in cambio di minuscoli favori, è una truffa.

A meno che non si tratti di me. Non mentirei mai a un lettore.

TASHA

Il gruppo è vincolato ai progetti di un essere antico dotato di potere e influenza straordinari. I personaggi potrebbero servire la creatura diventando i suoi occhi e le sue orecchie nel mondo, raccogliendo informazioni per suo conto. O magari potrebbero lavorare come suoi agenti diretti, compiendo la sua volontà. Sia che i personaggi abbiano scelto questo patrono consapevolmente, sia che siano stati aggirati, possono contare sulle strane risorse del loro benefattore fintanto che servono al suo scopo.

TIPDI ESSERI ANTICHI

Dai draghi minacciosi alle voci insondabili che sussurrano dall'oscurità, gli esseri antichi guidano ed elargiscono poteri ai mortali per ragioni imperscrutabili. Il rapporto che il gruppo ha con il suo patrono potrebbe essere uno scambio chiaramente definito, oppure potrebbe essere incerto o violento. Qualunque sia la natura dell'essere, finché il gruppo svolge il suo ruolo, esso elargisce ricompense.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Essere Antico" per determinare quale essere servire.

ESSERE ANTICO

d6 Essere Antico

- Drago Anziano.** Un antico drago alla ricerca di conoscenza o potere. Desidera accumulare maggiore ricchezza nella sua tana, e le sue ambizioni crescono con l'avanzare degli anni.
- Lich.** Un incantatore non morto di immenso potere assolda il gruppo. I suoi interessi sono stranamente vari e apparentemente benigni. Forse non è così malvagio come suggeriscono le sagge convenzioni degli avventurieri?
- Immondo Vincolato.** Questo immondo è vincolato a un luogo, nella sua vera forma o come spirito possessore. Che sia intrappolato in un cerchio indistruttibile di sigilli vincolanti o imprigionato come spirito all'interno di una statua gigantesca, l'influenza dell'immondo guida il gruppo.
- Celestiale Guardiano.** Un angelo o un altro potente celestiale si interessa a una regione specifica del Piano Materiale e coltiva una rete di informatori e agenti mortali per portare avanti i suoi programmi.

d6 Essere Antico

- 5 **L'Infinito.** Questa persona ha vissuto molte vite perché non può morire, almeno non in modo permanente. A prescindere dalla causa della sua scomparsa, ritorna sempre. All'apparenza è viva e mortale, ma ha il controllo delle risorse accumulate da un immortale.
- 6 **Manifestazione Primordiale.** La sua esistenza sfida la comprensione dei comuni mortali: questo essere semplicemente è. Potrebbe trattarsi di una forza primordiale della natura risvegliata e consapevole di sé che ora abita il luogo, o di un intelletto alieno che sussurra attraverso mandatari, presagi e idoli.

BENEFICI DELL'ESSERE ANTICO

Con un essere antico come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Doni Insoliti. Il patrono concede al gruppo una piccola quantità di potere esoterico. Al 5° livello, e poi di nuovo al 13°, i personaggi ottengono un dono soprannaturale come descritto nel capitolo sui tesori della *Dungeon Master's Guide*. Il DM determina i doni soprannaturali disponibili.

Equipaggiamento. Tramite la sua rete di conoscenze, il patrono ha accesso ad alcuni oggetti magici. I personaggi possono acquistare oggetti magici comuni dal contatto del loro patrono. Il DM determina le quantità disponibili o può richiedere una prova di Intelligenza (Indagare) di gruppo per accertare se la rete dell'essere antico riesce a individuare con successo un oggetto desiderato. La CD per questa prova è 10 in una città, 15 in una cittadina e 20 in un villaggio. Se la prova fallisce, devono trascorrere 1d8 giorni prima che lo stesso oggetto possa essere nuovamente cercato in quella comunità.

Il DM stabilisce il prezzo di un oggetto magico comune o lo determina in modo casuale: $2d4 \times 10$ mo, o la metà per un oggetto consumabile come una pozione o una pergamena.

Ricerca. Affidarsi alla rete di conoscenze di un essere antico, alle sue straordinarie conoscenze, o magari agli insegnamenti impartiti da lui stesso, aiuterà i personaggi a scoprire segreti nascosti. Se i personaggi riescono a contattare il loro patrono o i suoi agenti, il gruppo effettua delle prove di caratteristica con vantaggio per fare delle ricerche sul passato del patrono, relativamente ai suoi interessi e alla sua influenza.

Santuario. Gli agenti del patrono hanno case rifugio o altri ritrovi segreti sparsi in un'ampia regione. Il gruppo sa come individuare queste enclave amiche e può vivere in questi luoghi una vita semplice senza pagare alcun costo. In cambio, i personaggi devono difendere il santuario o proteggere il segreto della sua esistenza.

CONTATTO DELL'ESSERE ANTICO

Il contatto organizzativo che dispensa incarichi o riferisce le parole del patrono può appartenere sia al mondo terreno che a quello ultraterreno. I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto dell'Essere Antico" per determinare chi farà da tramite con il patrono.

AZALIN, IL LICH, SPIA
CASTEL RAVENLOFT.



CONTATTO DELL'ESSERE ANTICO

d6 Contatto

- 1 **Datore di Lavoro.** Un membro affermato della società locale funge da tramite tra i personaggi e il patrono e fornisce loro una copertura sotto forma di un vero impiego. Potrebbe essere un barista, un negoziante, un funzionario locale o un nobile.
- 2 **Agenti Occulti.** Una divisione esclusiva di una normale organizzazione che richiede una parola d'ordine o un segno per ottenere l'accesso. Lì, i personaggi incontreranno e comunicheranno con gli agenti occulti del patrono.
- 3 **Consegna di Messaggi Magici.** I messaggi registrati magicamente dal contatto o dal patrono compaiono in posti singolari. I personaggi sanno che devono controllare dei luoghi predeterminati, come per esempio una crepa in un antico monolite o una tomba particolare, per ricevere istruzioni.
- 4 **Visioni.** Il patrono non usa intermediari, ma parla ai personaggi attraverso sogni, presagi o visioni. L'essere appare nelle loro menti mentre dormono, prendendo il controllo dei loro sogni per fornire istruzioni difficili da ignorare.

d6 Contatto

- 5 **Eco Effimera.** Il contatto non si rivela mai fisicamente ai personaggi. Forse è il fantasma di una persona morta, un'entità che appare al di fuori del flusso del tempo o l'illusione proiettata di un essere che non lascia mai il santuario nascosto del patrono.
- 6 **Il Portavoce.** La voce dell'antico essere sussurra attraverso la bocca di una persona comune. Il patrono potrebbe possedere il corpo di uno sconosciuto o di un membro del gruppo per comunicare con i personaggi.

AGENTI DELL'ESSERE ANTICO

È importante considerare gli obiettivi generali dell'essere antico patrono del gruppo, per determinare che agenti recluta. In quali ambiti è probabile che questo essere possa avere influenza? Un potente lich recluta altri ambiziosi incantatori, così come abili guerrieri in qualità di guardie del corpo. Un drago apprezza agenti introdotti nella società e coloro che influenzano i decisori della società. Bisogna considerare come le capacità e gli interessi dei personaggi si allineino direttamente con quelli dell'essere antico o come essi si siano ritrovati inconsapevolmente al servizio del patrono.

La tabella "Ruoli da Agente dell'Essere Antico" suggerisce una varietà di ruoli che i personaggi possono interpretare all'interno degli schemi di un essere antico e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA AGENTE DELL'ESSERE ANTICO

Ruolo	Background
Devoto	Accolito, Eremita, Forestiero, Nobile, Sapiante
Infiltrato	Ciarlatano, Criminale, Eremita, Monello, Soldato
Portavoce	Ciarlatano, Eremita, Eroe popolare, Intrattenitore, Sapiante
Allievo	Accolito, Artigiano di gilda, Eroe popolare, Intrattenitore, Sapiante
Guardiano	Accolito, Eremita, Eroe popolare, Forestiero, Soldato
Progenie	Qualsiasi

MISSIONI DELL'ESSERE ANTICO

Sebbene il loro lavoro rimanga misterioso, gli esseri antichi inviano i loro agenti a compiere la loro volontà in una miriade di modi diversi. I servitori di altri esseri potenti cercano di ostacolare i piani del patrono dei personaggi, mentre cacciatori di mostri malaccorti (o del tutto giustificati) cercano di liberare il mondo da questo antico nemico. La lunga storia di un essere antico ispira nemici insoliti e potenti.

La tabella "Missioni dell'Essere Antico" presenta alcune opzioni per il tipo di lavoro che il patrono si aspetta dai personaggi.

MISSIONI DELL'ESSERE ANTICO

d6 Missione

- 1 **Salvare.** Un agente imprevedibile è scomparso mentre raccoglieva informazioni o materiali. I personaggi devono scoprire il destino dell'agente e recuperare le sue scoperte.
- 2 **Sabotaggio.** I personaggi devono danneggiare l'organizzazione di un rivale, assassinando una figura chiave o distruggendo un oggetto di importanza fondamentale.
- 3 **Artificio.** Le abilità specifiche dei personaggi sono fondamentali per assemblare componenti per un potente rituale o un oggetto magico.
- 4 **Tradimento.** Un tirapièdi di alto profilo di un'altra potente figura è nella posizione di tradire il proprio padrone, a vantaggio del patrono del gruppo. I personaggi devono convincerlo a disertare e a unirsi alla loro organizzazione o farlo fuggire da un territorio diventato ostile.
- 5 **Eliminazione.** Un rispettato agente del patrono (forse un alleato o un mentore per il gruppo) è stato compromesso. Forse ha deciso di disertare e schierarsi dalla parte di un rivale, tentando di impadronirsi del potere dell'essere antico. In ogni caso, i personaggi devono catturarlo e porre fine alla minaccia.
- 6 **Furto Astrale.** Un potente rivale del patrono del gruppo custodisce i suoi segreti in una cassaforte mentale sul Piano Astrale. Ciò significa che non è possibile ingannarlo o costringerlo a rivelare nulla, né leggere i suoi pensieri. I personaggi devono trovare la cassaforte mentale e viaggiare attraverso i ricordi mortali del rivale per trovare le conoscenze che il patrono desidera.

FORZA MILITARE

L'intera macchina da guerra è barbarica.

In un mondo sano, i conflitti si risolverebbero con gare di magia apocalittica o con risse tra rettili titanici mangiatori di anime così violente da rimodellare il continente. Insomma, opzioni ragionevoli.

TASHA

Il gruppo funge da squadra di soldati in una forza militare più ampia, e si occupa di missioni di combattimento o di altri compiti pericolosi. I personaggi potrebbero essere una banda di mercenari, un'unità delle forze speciali o una squadra di fanteria regolare. Forse proteggono il popolo di una nazione dai mostri o combattono battaglie segrete sulla scia di una guerra che si crede finita. Oppure, la nazione richiede forze militari ai margini della civiltà per proteggere la frontiera e guidare l'avanzata in un nuovo territorio.

TIPDI DI FORZE MILITARI

Le forze militari rappresentano una varietà di bande organizzate di guerrieri. Possono essere i reggimenti disciplinati dell'esercito permanente di una nazione, l'armata di un regno formata da una flotta di navi o un'orda devastante di guerrieri e bestie magiche. L'esercito di un determinato regno potrebbe essere una forza rigidamente ordinata o una moltitudine di individui sporchi di sangue.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Forza Militare" per determinare quale patrono militare servire.

TIPDI DI FORZA MILITARE

d6 Organizzazione Militare

- 1 **Esercito Permanente.** Un esercito permanente serve da guardiano altamente disciplinato e strutturato in una provincia o in un'intera nazione. Rigidi livelli di comando garantiscono il coordinamento tra le divisioni della forza.
- 2 **Compagnia di Mercenari.** Veterani sopravvissuti a numerosi conflitti, i mercenari servono un datore di lavoro per denaro piuttosto che per lealtà.
- 3 **Corpo di Spedizione.** Questa forza militare è lontana da casa, combatte dietro le linee nemiche o attacca in terre selvagge e instabili. La forza deve essere rapida, autosufficiente e o diplomatica o risoluta per assicurarsi la sopravvivenza.
- 4 **Orda.** L'orda è quasi una forza della natura e ciò che manca in disciplina viene compensato con la ferocia. Non ha una struttura di comando rigida, ma funziona come una piramide formata da eserciti più piccoli. I comandanti dell'orda sono leali ai capi più forti di rango più alto, fino ad arrivare al signore della guerra.
- 5 **Soldati dei Piani.** Questa forza militare combatte per una posta in gioco cosmica su piani lontani del multiverso o contro un'invasione extraplanare sul Piano Materiale. I guerrieri includono soldati obbligati a combattere nella Guerra del Sangue, carne da cannone in balia di spietati mercenari yugoloth o membri di una gloriosa schiera celestiale che tiene a bada incursioni diaboliche.
- 6 **Guerrieri dei Cieli.** Questa forza militare è composta da creature alate, adopera la magia per volare o naviga su dirigibili come una marina dei cieli. Le difese tradizionali sono inefficaci contro gli attacchi aerei, perciò i guerrieri dei cieli sono considerati una sorta di nazione spaventosa o dei mercenari costosi e ambiziosi.

BENEFICI DELLE FORZE MILITARI

Con una forza militare come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Accesso Ufficiale. Il grado dei personaggi nelle forze armate garantisce loro l'accesso a luoghi vietati ai civili. Con il permesso del comandante, i personaggi possono entrare in pericolosi campi di addestramento o installazioni militari, come il quartier generale regionale



UN MESSAGGERO DRAGONIDE
DEI CAVALIERI DEL DRAGO VIOLA

di un esercito o un deposito di informazioni top secret. Il gruppo può anche richiedere al comandante il permesso di agire in suo nome o di poter consultare esperti o leader più in alto nella catena di comando.

Armeria. I personaggi possono acquistare armi e armature non magiche con uno sconto del 20% presso una struttura associata alla forza militare. A discrezione del DM, possono acquistare anche oggetti magici, ma non ricevono sconti.

Catena di Comando. Il gruppo fa parte di una gerarchia che impartisce ordini. Se i personaggi creano problemi nella propria nazione, ne rispondono agli ufficiali, non alle forze dell'ordine locali.

Ordini. I personaggi affrontano le missioni sotto la direzione di un ufficiale in comando, che si aspetta la loro assoluta obbedienza. Queste missioni hanno obiettivi chiari e precisi, che conducono i personaggi sul sentiero dell'avventura. In rari casi, ai personaggi vengono assegnati incarichi indefiniti che consentono loro di interpretare gli ordini con una certa libertà.

Stipendio. Ogni membro del gruppo guadagna uno stipendio regolare oppure ottiene una quota delle spoglie di guerra. L'importo varia a seconda dell'organizzazione e della posizione dei personaggi al suo interno, ma gli permette di condurre uno stile di vita modesto. I personaggi ricevono un piccolo stipendio (solo 1 ma al giorno) e cibo e alloggio in una base militare. In alternativa, ricevono 1 mo al giorno, ma devono fare affidamento su quel denaro per pagarsi vitto e alloggio. Con un rango più alto, la paga è migliore. In qualità di ufficiali, i personaggi hanno uno stile di vita agiato.

CONTATTO DELLA FORZA MILITARE

Il contatto principale dei personaggi in base alla gerarchia è l'ufficiale di rango superiore, la persona che impartisce gli ordini ed è responsabile dei successi o dei fallimenti del gruppo.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Ufficiale in Comando" per determinare chi assegna loro le missioni.

UFFICIALE IN COMANDO

d6 Ufficiale

- 1 **Veterano Provato.** Il comandante del gruppo è un ufficiale che porta sul corpo e nell'anima le cicatrici dalle battaglie e degli orrori che ha vissuto. Fa affidamento su qualcosa per attenuare il dolore dei suoi ricordi o delle ferite, dalla prosa di uno scrittore preferito a un vizio che lo distrae.
- 2 **Aguzzino.** Questo ufficiale adirato urla ogni ordine, rimprovera i personaggi per il più piccolo errore e si aspetta che falliscano in ogni missione che intraprendono. Potrebbe trattarsi di una forma di affetto ruvida o di semplice brutalità.
- 3 **Ufficiale Protettivo.** Un ufficiale gentile che esita a mettere i personaggi in pericolo e ricorda loro costantemente di fare attenzione.
- 4 **Soldato Amareggiato.** Il comandante del gruppo porta un profondo rancore nei confronti dei nemici della sua forza. Non si lascia mai scappare l'occasione di fare del male a quei nemici, anche a costo di mettere il gruppo in situazioni di grande rischio.
- 5 **Comandante Fiducioso.** Questo ufficiale ottimista sa che una nuova era di pace è all'orizzonte. Bisogna solo completare queste ultime missioni, poi dovrebbe finalmente essere tutto finito.
- 6 **Leader Devoto.** Il comandante del gruppo è una persona di profonda fede. Crede che il successo o il fallimento siano interamente in mani divine e che i personaggi siano gli strumenti di quella volontà.

INVIATI DELLA FORZA MILITARE

I personaggi potrebbero entrare a far parte di una forza militare per molti motivi diversi, oppure l'esercito potrebbe avere delle ragioni per cercarli. Coloro che hanno competenze specialistiche contribuiscono a una serie di missioni, dall'infiltrazione alle operazioni mistiche fino a quelle diplomatiche e strategiche. Forse le azioni passate dei personaggi o la volontà delle loro famiglie li spingono verso il servizio militare, indipendentemente dal fatto che essi credano di essere adatti a una vita del genere.

La tabella "Ruoli da Inviato della Forza Militare" suggerisce una varietà di ruoli militari che i personaggi possono scegliere e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA INVIATO DELLA FORZA MILITARE

Ruolo	Background
Combattente	Criminale, Eroe popolare, Forestiero, Marinaio, Soldato
Tattico	Accolito, Eroe popolare, Forestiero, Nobile, Sapiente, Soldato
Medico	Accolito, Eremita, Eroe popolare, Sapiente, Soldato
Esploratore	Criminale, Forestiero, Marinaio, Monello, Soldato
Provocatore	Accolito, Ciarlatano, Criminale, Intrattenitore, Nobile
Spia	Qualsiasi

MISSIONI MILITARI

L'ampia varietà dei lavori svolti da un'unità militare richiede potenza e sagacia. Le missioni dei personaggi corrono il rischio di infrangere una fragile pace recentemente stabilita con una nazione rivale e di far precipitare più nazioni in guerra. O forse a causa delle missioni del gruppo, i personaggi devono affrontare combattenti rivali in uno scontro attivo, mentre influenzano le sorti della guerra. Compagnie di mercenari rivali, combattenti della resistenza armata e mostri attratti dalla presenza di spargimenti di sangue rappresentano ulteriori minacce familiari.

La tabella "Missioni Militari" fornisce alcuni esempi di possibili missioni che il gruppo deve portare a termine.

MISSIONI MILITARI

d6 Missione

- 1 **Forza d'Urto.** I personaggi lanciano un attacco rapido, strategico e devastante contro una forza nemica.
- 2 **Operazioni Difensive.** I personaggi devono preservare la sicurezza di un luogo importante come un centro abitato da civili, un deposito di rifornimenti oppure un ponte o un porto in posizione strategica.
- 3 **Forze Speciali.** Ai personaggi viene assegnata un'operazione segreta dietro le linee nemiche. Si tratta di un lavoro simile a quello di una spia o di un assassino, ma con una portata maggiore. È necessario sabotare apparecchiature o eseguire attacchi mirati contro obiettivi di alto valore.
- 4 **Ricognizione.** I personaggi devono raccogliere informazioni su numero di truppe nemiche, posizionamenti, movimenti o scorte di rifornimenti e percorsi.
- 5 **Individuare e Distruggere.** I personaggi danno la caccia a specifici obiettivi pericolosi e di alto valore, tra cui disertori, forze speciali nemiche sospette o macchine da guerra magiche impazzite.
- 6 **Assedio.** I personaggi sono incaricati di lanciare un assedio a una roccaforte nemica o di aiutare a fermare un assedio in corso contro una fortezza alleata.

La vera forza risiede nel gruppo. Una sola ape è fastidiosa, ma uno sciame è pericoloso.

TASHA

Il gruppo di avventurieri ha legami con un potente consorzio di professionisti che collaborano per ottenere vantaggi reciproci. I personaggi potrebbero essere membri di lunga data di una gilda del genere, discendere da una famiglia di artigiani o commercianti da cui hanno ereditato l'appartenenza, o magari lavorare per essere ammessi in base ai loro meriti. Se i personaggi servono bene gli interessi della gilda, essa promette di prendersi cura di loro. Le gilde odiano sprecare risorse preziose: dopotutto, sarebbe solo un pessimo affare.

TIPI DI GILDE

La struttura della gilda copre una serie di iniziative commerciali, differenziate in base alla specialità. Un conglomerato di fabbri, gioiellieri, falegnami, sarti, alchimisti, scribi e saggi potrebbero tutti organizzarsi in una gilda. Qualunque sia il loro mestiere, questi esperti condividono contatti, si scambiano risorse come materiali o strumenti e fanno leva sul loro peso collettivo per influenzare la politica a loro vantaggio. In alternativa, anche i commercianti e altri tipi di imprenditori potrebbero organizzarsi in gilde. Baroni mercanti che governano efficacemente una città o una nazione attraverso il controllo ferreo dell'economia o una rete di locandieri che condividono notizie e rotte di rifornimento potrebbero entrambi rappresentare patroni della gilda. Una gilda potrebbe persino essere un gruppo più sinistro, che si occupa di merci spaventose come mostri letali, conoscenze pericolose o anime.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Gilda" per determinare con quale gilda schierarsi.

TIPI DI GILDA

d6 Gilda

- 1 **Gilda delle Arti e dei Mestieri.** Questo conglomerato di artigiani unisce le sue risorse e la sua influenza per garantire uno scambio costante di oro per la fattura dei suoi prodotti.
- 2 **Consorzio di Mercanti.** Questi imprenditori non creano le merci che vendono, ma sono specializzati invece nel mettere in contatto i prodotti con i potenziali acquirenti. Se non hanno un compratore a disposizione, lo trovano.
- 3 **Associazione di Creatori di Miracoli.** Gli artigiani di questa gilda sono inclini alla magia e sono specializzati nell'infondere effetti magici nei beni fisici. Si dice che siano in grado di assorbire la magia dagli oggetti incantati esistenti e che siano disposti ad acquistare o scambiare il bottino degli avventurieri.

d6 Gilda

- 4 **Cambiavalute.** Questi mercanti trattano qualsiasi valuta e fungono da banchieri, agenti di prestito e contatti cruciali per avventurieri e altri individui che maneggiano grandi ricchezze. Scambiano monete con pietre preziose con la stessa prontezza con cui trovano acquirenti per cimeli storici e pezzi d'arte recuperati.
- 5 **Fazione Filosofica.** Queste persone la pensano tutte allo stesso modo e seguono insegnamenti specifici, condividendo la loro esperienza attraverso servizi e formazione.
- 6 **Commercianti di Identità.** Questi commercianti enigmatici comprano e vendono documenti, ricordi e ornamenti di vite vissute appieno, rivendendoli a coloro che hanno bisogno di un nuovo inizio.

BENEFICI DELLE GILDE

Con una gilda come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici. Questi benefici richiedono un contributo annuale di 15 mo pagato alla gilda (che sostituisce il costo di 5 mo al mese per i personaggi con il background da artigiano di gilda). Queste quote finanziano i servizi e le attività della gilda.

Addestrarsi. La gilda ha tra i suoi ranghi dei tutori competenti in materie pertinenti ai suoi interessi. Quando si intraprende l'attività fuori servizio di addestrarsi (come descritto nel *Player's Handbook* e nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*), l'addestramento richiede la metà del tempo se si studia una materia in cui la gilda è specializzata. Il DM decide se la gilda ha dei tutori disponibili per un determinato argomento.

Alloggi. I personaggi possono alloggiare presso il palazzo della propria gilda. Le camere sono paragonabili a quelle di una locanda agiata, ma a un prezzo modesto (5 ma al giorno).

Equipaggiamento. I personaggi possono richiedere di adoperare strumenti specializzati, laboratori, biblioteche o altri spazi e attrezzature per eseguire lavori di artigianato all'interno del palazzo della gilda. Quando effettuano una prova di caratteristica con un set di strumenti da artigiano usando l'equipaggiamento della gilda, i personaggi aggiungono il doppio del normale bonus di competenza alla prova.

Risorse. I personaggi possono sfruttare i numerosi contatti della gilda per individuare materiali esotici per le loro creazioni, componenti di incantesimi oppure oggetti magici o possibili compratori per queste merci (un'attività fuori servizio nella *Dungeon Master's Guide* e nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*). I personaggi possono individuare o vendere merci legali utilizzando le risorse della gilda e qualsiasi prezzo cambia del 10% in loro favore.



UN EROE COMBATTE IL BUFOTIDE CHE PROTEGGE IL MALVAGIO MAESTRO DELLA GILDA DEI FORNAI.

CONTATTO DELLA GILDA

Neanche in quanto membri regolari della gilda ci si può semplicemente avvicinare al maestro della gilda e richiedere la sua attenzione. I superiori dei personaggi all'interno della gilda gestiscono i contratti di lavoro, richiedono l'uso delle risorse della gilda e facilitano il contatto del gruppo con le persone giuste per assistere i loro interessi.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto della Gilda" per determinare il loro contatto all'interno della gilda.

CONTATTO DELLA GILDA

d6 Contatto

- 1 **Il Perfezionista.** Il contatto del gruppo è un creatore esperto ma ossessivo, consumato dal desiderio di realizzare qualcosa di perfetto che diventerà il capolavoro della sua vita per cui sarà ricordato per sempre. Perde di vista ciò che è giusto e ciò che è sbagliato mentre si lancia nella ricerca dei materiali migliori e di opportunità entusiasmanti.

d6 Contatto

- 2 **Supervisore Attento.** Un rappresentante della gilda si interessa personalmente agli incarichi del gruppo. Segue le imprese dei personaggi e sa già tutto delle avventure del gruppo prima che questo faccia rapporto. Nonostante l'inquietante vastità delle sue conoscenze, sembra sinceramente desideroso di guidare il gruppo.
- 3 **Benefattore Ignoto.** Chiunque sia il contatto del gruppo, non comunica direttamente, ma invia messaggi tramite corrieri o lettere. Nessuno nella gilda sa chi sia il contatto o, se qualcuno lo sa, preferisce non riferirlo. Indipendentemente da questo, le informazioni del contatto sono buone e la paga arriva sempre in tempo.
- 4 **Mentore Esperto.** Non importa quanto si comportino bene i personaggi, o quanto siano perfette le loro creazioni, niente è mai abbastanza per questo contatto, che sottolinea ogni difetto e occasione persa. È amareggiato e si scaglia contro chiunque intorno a sé, o riconosce il potenziale del gruppo e cerca di spronare i personaggi verso la grandezza?

d6 Contatto

- 5 **Guida Golem.** Il contatto della gilda è l'anima di un artigiano morto da tempo custodita nel corpo di un costrutto. Questo golem è saggio e ben informato, ma ha difficoltà a comprendere il passare del tempo e la situazione in cui versa il mondo rispetto alla sua era originale.
- 6 **Musa Caduta.** Il contatto del gruppo è un celestiale caduto. Forse perché rimpiange le sue trasgressioni o perché ha sete di vendetta, questo contatto fornisce ispirazione e guida divine ai personaggi e alla gilda. In qualche modo, vede nel gruppo o nella gilda la speranza di ascendere.

RAPPRESENTANTI DELLA GILDA

In qualità di membri della gilda, i personaggi potrebbero essere professionisti che lavorano proprio nel settore di competenza della gilda o le cui fortune sono in linea con i suoi interessi. In alternativa, potrebbero fornire alla gilda servizi per cui i suoi membri non sono adatti. Per esempio, guardie, esploratori, negoziatori e spie possono essere figure utili a una gilda, indipendentemente dal fatto che i suoi interessi risiedano nello scambio di beni, nell'intrattenimento o in iniziative più discutibili. Che una gilda operi interamente nel rispetto della legge o meno, e quanto pubblici siano i suoi interessi sono aspetti che incidono sulle abilità che essa ritiene più preziose.

La tabella "Ruoli da Rappresentante della Gilda" suggerisce le posizioni che i personaggi possono ricoprire nella gilda e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA RAPPRESENTANTE DELLA GILDA

Ruolo	Background
Ricercatore	Accolito, Artigiano di gilda, Intrattenitore, Sapiente
Negoziatore	Artigiano di gilda, Ciarlatano, Intrattenitore, Nobile, Sapiente
Sabotatore	Artigiano di gilda, Ciarlatano, Criminale, Monello, Soldato
Guardia	Criminale, Eroe popolare, Forestiero, Marinaio, Soldato
Esploratore	Accolito, Artigiano di gilda, Eroe popolare, Forestiero, Marinaio
Esperto	Qualsiasi

MISSIONI DELLA GILDA

Come membri della gilda, i personaggi sono chiamati a mettere le proprie abilità al servizio dell'organizzazione. Verrà loro chiesto di svolgere vari compiti, a beneficio della gilda o per conto di un cliente influente. La concorrenza è feroce nel mondo degli affari e le sfide presentate dai rivali o dalle circostanze possono spingere i personaggi a compiere azioni discutibili.

La tabella "Missioni della Gilda" presenta alcune opzioni per i tipi di lavori che la gilda si aspetta dai personaggi.

MISSIONI DELLA GILDA

d6 Missione

- 1 **Consegnare Merci.** I personaggi devono consegnare un ordine a un cliente o partner importante della gilda. La consegna deve avvenire entro una scadenza precisa, indipendentemente da chi o cosa cerchi di fermarla.
- 2 **Acquisire Materiali.** La gilda richiede materiali rari e difficili da procurarsi, sia per i suoi progetti che per clienti paganti. Il gruppo deve recuperare i componenti mancanti in un luogo pericoloso oppure ottenerli da un proprietario recalcitrante mentre un rivale cerca di ottenere la stessa cosa.
- 3 **Eliminare i Rivali.** Un concorrente ha umiliato la gilda troppe volte ed è ora di mettere la parola fine a tutto questo. Il gruppo ha il compito di assicurarsi che il rivale non offuschi mai più la reputazione della gilda. Riusciranno i personaggi a farlo cadere in disgrazia per sempre oppure dovranno ricorrere a metodi più diretti?
- 4 **Il Capolavoro.** Una mirabile opera d'arte per un cliente influente, creata dalla gilda o acquisita tramite agenti, è scomparsa. I personaggi devono rintracciarla e portarla al sicuro prima che sia troppo tardi e la gilda incorra in una sanzione.
- 5 **Il Collezionista.** La gilda ha il compito di creare o acquisire qualcosa di meraviglioso per la collezione di un ricco cliente segreto. I membri della gilda che in precedenza non sono riusciti a completare questo incarico sono spariti dalla circolazione. Il collezionista promette di liberare i compagni scomparsi, a patto di avere ciò che vuole; in caso contrario, anche i membri del gruppo entreranno a far parte della sua collezione.
- 6 **Il Prezzo da Pagare.** Il maestro della gilda ha raggiunto la sua tanto decantata posizione grazie a un patto ultraterreno. Adesso che è giunto il momento di pagare il prezzo pattuito, il maestro cerca disperatamente di evitarlo. I personaggi devono affrontare qualunque cosa si presenti a riscuotere il debito del maestro o trovare un altro modo per saldarlo.

ORDINE RELIGIOSO

Certo, chi serve quell'ordine religioso si ritroverà presto a fare il bucato del sommo sacerdote, perché ovviamente si tratta sempre di volontà divina.

TASHA

Il gruppo agisce al servizio di un'istituzione religiosa. Tuttavia, il patrocinio di un ordine religioso non è semplicemente una questione di appartenenza di tutti i membri del gruppo alla stessa fede. Chi amministra la fede, con risorse, obiettivi e leader propri, supporta e guida direttamente le avventure dei personaggi.

TIPI DI ORDINI RELIGIOSI

Non tutti gli ordini religiosi rappresentano un'alleanza di adoratori devoti agli ideali divini. Il gruppo dei personaggi potrebbe essere una squadra di devoti che persegue una causa in nome della sua fede, o un gruppo di cinici che approfitta di una ricca congregazione. La fede collettiva dei personaggi potrebbe costringerli a dare la caccia a mostri malvagi o a scongiurare invasioni ultraterrene, a proteggere i deboli dall'oppressione o a diffondere gli insegnamenti della loro religione in una terra ostile. O forse i personaggi sono al servizio di una gerarchia corrotta che fa sparire silenziosamente i suoi nemici, ma anche i mercenari cinici possono diventare credenti veri al cospetto di un miracolo.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Ordine Religioso" per determinare quale patrono religioso servire.

TIPI DI ORDINE RELIGIOSO

d6 Ordine Religioso

- 1 **Cacciatori di Non Morti.** Questa comunità di studiosi e cacciatori di mostri ricerca faticosamente i morti inquieti, seguendoli nelle loro tane per donare loro il sonno eterno.
- 2 **Studiosi Devoti.** Questa federazione elogia la conoscenza e gli scritti sul proprio dio. I membri raccolgono libri sacri rari e le storie di vita dei profeti che fanno miracoli.
- 3 **Collezionisti di Reliquie.** L'obiettivo di questo ordine di monaci archeologi è provare a trasformare il loro tempio in un museo con reliquie sacre leggendarie.
- 4 **Missionari Caritatevoli.** Fermamente convinti che la religione dia potere alla civiltà, i membri di questo ordine viaggiano lontano per aiutare gli oppressi, cercando di attirare nuovi fedeli con il loro esempio virtuoso.
- 5 **Inquisitori Militanti.** Questa gerarchia dogmaticamente rigida cerca di eliminare tutti coloro che minacciano le loro convinzioni.
- 6 **Evangelisti Catastrofisti.** Questo ordine crede che il mondo stia per finire. I suoi membri sono convinti che se persuadessero tutti di questa verità, l'imminente catastrofe potrebbe essere evitata.

BENEFICI DELL'ORDINE RELIGIOSO

Con un ordine religioso come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Competenze. Ogni membro del gruppo acquisisce competenza nell'abilità Religione, se non la possiede già.

Equipaggiamento. Ogni membro del gruppo ha un simbolo sacro o un focus druidico, anche se non è necessario per il lancio degli incantesimi. Ogni personaggio ha anche un libro contenente preghiere, riti e scritture della propria fede.

Servizio Divino. Nel momento del bisogno, il gruppo può fare appello ai sacerdoti della propria fede per avere un aiuto magico. Un chierico o un druido PNG della stessa fede di livello sufficientemente alto lancia un incantesimo qualsiasi fino al 5° livello per conto del gruppo, senza carica. L'incantatore fornisce tutti i componenti materiali costosi necessari per l'incantesimo, purché il gruppo dimostri di averne davvero bisogno e che la sua fede sia solida.

CONTATTO DELL'ORDINE RELIGIOSO

L'ordine a cui appartengono i personaggi gode di un solido seguito. Potrebbe trattarsi di un monastero di studiosi sacerdotali che usa il gruppo come ramo più avventuroso dell'organizzazione, o magari di una legione di paladini che invoca le abilità di astuzia e diplomazia del gruppo per arrivare lì dove spade e scudi falliscono. Il gruppo potrebbe ricevere ordini direttamente dall'entità immortale che adora o tramite un agente terreno, come un sommo sacerdote o un arcidruide.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto dell'Ordine Religioso" per determinare chi farà da tramite con la divinità dell'ordine.

CONTATTO DELL'ORDINE RELIGIOSO

d6 Contatto

- 1 **Sussurri nell'Ombra.** Un misterioso oratore dell'ordine guida i prossimi passi del gruppo, ma teme di essere scoperto da una potente fede rivale.
- 2 **Creatore Ispirato.** Un artigiano brillante trasmette la volontà del divino attraverso opere d'arte o canti profetici.
- 3 **Testo Misterioso.** La traduzione graduale di un testo sacro segreto indica il passo successivo di un destino divino.
- 4 **Inquisitore Feroce.** Un severo gerarca ordina ai personaggi di epurare la malvagità da una regione, dall'ordine o da se stessi.
- 5 **Guaritore Adorato.** Un famoso guaritore guida il gruppo dove c'è più necessità, anche se le sue ragioni non sono mai chiare finché i personaggi non arrivano sul posto.
- 6 **Voce della Divinità.** I messaggi ultraterreni indirizzano il gruppo verso missioni divine.



ACCOLITI SI PREPARANO PER UNA FESTIVITÀ COUATL.

MEMBRO DELL'ORDINE RELIGIOSO

Il dovere principale del gruppo nei confronti di un ordine religioso è di diffondere la fede nel suo dio. Un tale obbligo prevede mansioni diverse che spaziano dal fare proselitismo o svolgere servizi religiosi all'infliggere punizioni divine o recuperare reliquie perdute. Inoltre, le esigenze dell'ordine variano notevolmente. Il patrono fa affidamento sul gruppo per via delle abilità particolari dei personaggi o, magari, per un semplice capriccio divino.

La tabella "Ruoli da Membro dell'Ordine Religioso" suggerisce le posizioni che i personaggi possono ricoprire all'interno di un ordine e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA MEMBRO DELL'ORDINE RELIGIOSO

Ruolo	Background
Consigliere	Accolito, Eremita, Eroe popolare, Monello, Sapiente
Difensore	Accolito, Criminale, Eroe popolare, Forestiero, Soldato
Asceta	Accolito, Eremita, Intrattenitore, Sapi-ente, Soldato
Inquisitore	Accolito, Criminale, Marinaio, Nobile, Soldato
Emissario	Accolito, Ciarlatano, Intrattenitore, Marinaio, Nobile
Prescelto	Qualsiasi

MISSIONI DELL'ORDINE RELIGIOSO

I servizi che i personaggi forniscono al proprio ordine religioso variano a seconda della divinità che servono e alle attitudini del gruppo. Indipendentemente da ciò, gli ordini religiosi sono contrastati da fedi antagoniste, nemici la cui rivalità con l'ordine servito dai personaggi emula il conflitto tra i rispettivi dèi. Alcuni ordini religiosi danno la caccia e annientano anche immondi, non morti o altri esseri che considerano abomini, nel tentativo di liberare il mondo dalla loro influenza. Altri sradicano gli eretici, reali o immaginari, per dimostrare il primato della loro divinità.

La tabella "Missioni dell'Ordine Religioso" presenta alcuni esempi di come i personaggi possono onorare e servire la propria divinità.

MISSIONI DELL'ORDINE RELIGIOSO

d6 Missione

- Fuga Sicura.** Una banda di fedeli si è avventurata in un territorio ostile all'ordine servito dai personaggi. Il gruppo deve trovarli e condurli in salvo.
- Recupero di Reliquie.** I personaggi cercano un simbolo perduto dell'ordine scoperto in un luogo pericoloso o caduto nelle mani di un nemico.
- Caccia al Culto.** Il gruppo dà la caccia a una cellula di fanatici pericolosi per il proprio ordine o per tutti i mortali.

d6 Missione

- 4 **Pellegrinaggio Disperato.** I personaggi proteggono i membri dell'ordine mentre partecipano a un pellegrinaggio attraverso terre pericolose.
- 5 **Eliminare l'Eresia.** I personaggi cercano la fonte della blasfemia che ha messo radici nell'ordine.
- 6 **Prevenire la Profezia.** Un ordine rivale sta per compiere una profezia con conseguenze letali. Il gruppo tenta di minare questo piano blasfemo.

ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Perché si commette un crimine? Perché rubare a qualcuno quando puoi semplicemente batterlo in astuzia o trasformarlo in un rospo?

TASHA

Una rete di criminali decide di assoldare il gruppo di avventurieri. I personaggi potrebbero diventare membri a pieno titolo dell'organizzazione o reclute in prova che cercano di lasciare il segno e guadagnarsi la fiducia dei capi. Il gruppo potrebbe anche lavorare per l'organizzazione contro la propria volontà: i personaggi sono in debito per un lavoro andato storto, per aver ucciso la persona sbagliata, o semplicemente per essere nati in una famiglia che è già in conflitto con persone potenti e senza scrupoli.

TIPI DI ASSOCIAZIONI CRIMINALI

Le associazioni criminali vanno dalla gilda dei ladri locale, a un consorzio corrotto di principi mercanti, a una cerchia di invasori ultraterreni che si infiltrano in tutti i livelli della società per perseguire scopi scellerati. Qualunque sia la forma che assume, lo scopo dell'organizzazione è principalmente quello di accrescere le ricchezze dei suoi membri a scapito della società in generale.

Oppure, l'organizzazione potrebbe essere un'associazione clandestina di persone di buon cuore che combattono contro una struttura di potere malvagia. Le organizzazioni criminali con un'inclinazione eroica includono la banda di fuorilegge coraggiosi che rubano le tasse al barone crudele e le restituiscono agli oppressi e uno zoccolo duro di disertori che combatte gli invasori della sua patria.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Organizzazione" per determinare quale organizzazione servire.

TIPI DI ORGANIZZAZIONE

d6 Organizzazione

- 1 **Gilda dei Ladri.** Un disparato gruppo di ladri, spie, contrabbandieri e altri mascazzoni controlla l'attività criminale in un'area di una città.
- 2 **Società di Assassini.** Questa gente si guadagna da vivere seminando morte. I membri della società affinano le loro abilità come tagliagole, avvelenatori, specialisti nel far sparire i corpi e qualsiasi altra professione incentrata sul porre fine alla vita. La società è motivata dal profitto o dal lavoro al servizio di una causa più grande.
- 3 **Commerciante di Armi Magiche.** L'organizzazione ha conquistato il mercato dei dispositivi magici mortali. Vende a caro prezzo servizi e merci e può fornire una potenza magica straordinaria a coloro che sono disposti a pagare.
- 4 **Flotta di Pirati.** Questa alleanza di capitani pirati è tenuta insieme da un capitano o ammiraglio che la guida, e segue un rigoroso codice d'onore. I membri si riuniscono solo in risposta a una minaccia esterna.
- 5 **Ladri di Corpi.** L'organizzazione è costituita prevalentemente, se non interamente, da creature che possiedono o impersonano altre persone. Cercano di sostituire individui influenti in tutta la società con membri dei loro ranghi.
- 6 **Ladri di Pensieri.** Questi criminali psichici si infiltrano nelle menti dei loro bersagli per rubare segreti e mascherare la loro esistenza.

BENEFICI DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Con l'organizzazione criminale come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Attività dell'Organizzazione. L'organizzazione possiede diverse attività, principalmente come copertura per il riciclaggio del denaro. Quando i personaggi acquistano da una di queste attività, ottengono uno sconto del 5%. Il DM decide quali beni e servizi sono disponibili.

Case Rifugio. L'organizzazione possiede case rifugio o altri ritrovi segreti sparsi in un'ampia regione. Il gruppo sa come individuare questi rifugi anonimi e può vivere in questi luoghi una vita semplice senza pagare alcun costo. Rivelare un rifugio, intenzionalmente o per sbaglio, fa perdere ai personaggi il favore dell'organizzazione, che potrebbe decidere di vietare loro di utilizzarli.

Contrabbando. I personaggi hanno accesso alle attività dell'organizzazione nel contrabbando, come il traffico di veleni o narcotici. Non ricevono uno sconto su questi prodotti, ma possono sempre trovare un posto dove acquistarli.



OTT PUNTACCIAIO TIENE IN ALTO SYLGAR, IL FAMIGERATO PESCE DEL SIGNORE DEL CRIMINE XANATHAR.

Incarichi. L'organizzazione non paga direttamente i personaggi, ma gli assegna particolari compiti per conto dei suoi clienti o dell'organizzazione. Qualcuno assume l'organizzazione per svolgere un compito (come un assassinio) e questa passa l'85% del compenso al gruppo. Se l'obiettivo è arricchire l'organizzazione (per esempio mettendo a segno una rapina), il gruppo ha il privilegio di trattenere l'85% di ciò che ruba. Altre organizzazioni prendono più o meno una quota del 15%, a discrezione del DM.

Ricettatori. Alcuni membri o soci dell'organizzazione sono esperti nel rivendere i beni rubati e anche i personaggi possono usufruire di questo servizio. I ricettatori sono utili per la vendita non solo di beni illeciti, ma anche di oggetti costosi come opere d'arte e oggetti magici. Nel caso di oggetti magici, ciò consente di delegare il lavoro di ricerca di compratori (un'attività fuori servizio descritta nella *Dungeon Master's Guide* e nella *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*) ai ricettatori. Quando si utilizzano i ricettatori dell'organizzazione, non si corre il rischio di incappare in un doppio gioco o in altri problemi relativamente alla ricerca del compratore, ma l'organizzazione prende il 20% del prezzo di vendita come commissione per la ricerca svolta.

CONTATTO DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Ogni membro dell'organizzazione ha una sua funzione specifica. I personaggi fanno capo a un contatto che gestisce la loro collaborazione affidando gli incarichi, riscuotendo la parte del bottino dell'organizzazione o assicurandosi che il gruppo riceva le commissioni per lavori svolti per clienti esterni. Il contatto è il primo punto di riferimento del gruppo quando ha bisogno di raggiungere membri di alto livello della gerarchia dell'organizzazione.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto dell'Organizzazione" per determinare il loro contatto all'interno dell'organizzazione criminale.

CONTATTO DELL'ORGANIZZAZIONE

d6 Contatto

- 1 **Mentore Personale.** Un membro del sindacato da lungo tempo ha preso i personaggi sotto la sua ala quando erano giovani ed è diventato come una figura genitoriale per loro.
- 2 **Furfante Astuto.** Una persona innocua, forse un mendicante o un umile lavoratore, che conosce tutte le persone giuste e condivide i suoi contatti con il gruppo.
- 3 **Ex Membro delle Forze dell'Ordine.** Il contatto era (o forse è ancora) un membro delle forze dell'ordine locali. Conosce in maniera approfondita il funzionamento della legge nella zona in cui operano i personaggi e, di conseguenza, è molto paranoico.
- 4 **Intenditore.** Il capo di un luogo di perdizione locale, che si occupa di gioco d'azzardo, narcotici o altri piaceri, aiuta i personaggi quando non è distratto dalla sua stessa dissolutezza.
- 5 **Traditore.** I personaggi sanno che il loro contatto nell'organizzazione l'ha tradita, ma è troppo influente e potente per poterlo accusare, per ora.
- 6 **Regale Criminale.** Quasi nessuno sa che il contatto del gruppo è un membro della nobiltà o della famiglia reale locale. Il motivo per cui intrattiene rapporti con l'organizzazione è un mistero preoccupante.

MEMBRI DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Che i personaggi siano furfanti incalliti o arrivisti ambiziosi, cercano di ottenere ricchezza, fama e influenza all'interno di un'organizzazione criminale. Un'organizzazione è motivata dal profitto e impiega agenti con ogni sorta di talento. L'astuzia e l'originalità sono vitali non solo per sfruttare ogni occasione, ma anche per sfuggire alla legge. I personaggi incarnano esperienze e abilità rare, fondamentali per affrontare nuove e audaci avventure criminali.

La tabella "Ruoli da Membro dell'Organizzazione Criminale" suggerisce le posizioni che i personaggi possono ricoprire nell'organizzazione e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA MEMBRO DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Ruolo	Background
Scassinatore	Criminale, Eroe popolare, Forestiero, Monello, Nobile
Scagnozzo	Criminale, Forestiero, Intrattenitore, Marinaio, Soldato
Artista della Truffa	Accolito, Ciarlatano, Criminale, Intrattenitore, Monello, Nobile
Faccendiere	Accolito, Artigiano di gilda, Ciarlatano, Nobile, Soldato
Stratega	Accolito, Criminale, Eroe popolare, Nobile, Sapiente
Talpa	Qualsiasi

MISSIONI DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

Il lavoro dei personaggi come membri dell'organizzazione prevede più che semplici truffe di strada o borseggi. Personaggi con straordinarie capacità collaborano con altri per scopi più grandi che potrebbero essere molto pericolosi, ma fruttare ricompense strepitose. La legge è il nemico più acerrimo del gruppo, ma anche altre organizzazioni criminali sfidano i personaggi o diventano dei bersagli.

La tabella "Missioni dell'Organizzazione Criminale" elenca i tipi di lavoro che i personaggi possono svolgere per l'organizzazione.

MISSIONI DELL'ORGANIZZAZIONE CRIMINALE

d6 Missione

- 1 **Acquisizione e Recupero.** I personaggi acquisiscono risorse per l'organizzazione. Rubano documenti importanti o ripuliscono luoghi da utilizzare come nascondigli.
- 2 **Rapine.** I personaggi pianificano ed effettuano rapine complesse che richiedono le abilità combinate di tutta la squadra.
- 3 **Guerra tra Bande.** I personaggi si assicurano che nessun'altra organizzazione criminale si espanda significativamente nel loro territorio.
- 4 **Imposizione.** I personaggi fanno in modo che i membri corrotti, testardi e avidi dell'organizzazione ne rispettino gli obiettivi e le regole.
- 5 **Assassinio.** Il gruppo si occupa di eliminare personaggi di spicco, per esempio quelli che hanno numerose guardie del corpo e sistemi di sicurezza elaborati da aggirare.
- 6 **Rovesciare i Potenti.** L'organizzazione a cui appartengono i personaggi è di natura criminale e i metodi che usa sono illegali, ma gli obiettivi perseguiti sono virtuosi. Il gruppo aiuta i deboli a combattere lo sfruttamento da parte dei potenti.

SOVRANO

Non mi è mai interessato particolarmente governare, in parte perché i titoli suonano tutti così antiquati. Ma "Strega Regina" suona proprio bene, non credi?

TASHA

Un leader senza alleati non resta a lungo un leader. Il gruppo serve un sovrano, una figura nazionale o simile, e lavora per raggiungere gli obiettivi da lui stabiliti a qualunque costo.

In qualità di agenti di un sovrano, i personaggi prestano servizio come diplomatici o difensori della legge, spie o faccendieri, portatori di aiuti o esecutori di giustizia. Lavorano all'interno del sistema per mantenere lo status quo o superano i confini della legge per prevenire guerre ed eventi peggiori. La politica, lo spionaggio e il mistero sono all'ordine del giorno, così come la speranza e una fragile promessa di pace.

TIPI DI SOVRANI

In generale, con sovrano si intende una figura che va dal capo di un governo al leader di una potente istituzione privata. Regine, capi tribù, sultani e rajah sono tra le figure più comuni di individui potenti che proteggono un gruppo di avventurieri. Anche coloro che sono prossimi a ottenere tali titoli, come astuti senatori, eredi reali o celebrità influenti, possono ricoprire il ruolo di sovrano. Quando il gruppo sceglie o crea un sovrano da servire, è importante valutare se quel leader è al comando di un'organizzazione governativa o di un'altra fazione. Anche se questa sezione presume che il patrono del gruppo sia il capo di un paese o di un altro ente nazionale, potrebbe supervisionare una potente divisione occulta, un culto della personalità o una spedizione complessa. Inoltre, è necessario valutare le dimensioni dell'organizzazione del patrono. Se servire come spie impegnate in intrighi internazionali potrebbe permettere ai personaggi di compiere prodezze che possono cambiare il mondo, lavorare per il sindaco di una città in difficoltà offre, invece, una connessione personale con un luogo e la sua gente.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Tipi di Sovrano" per determinare quale signore servire.

TIPI DI SOVRANO

d6 Sovrano

- 1 **Anziano del Villaggio.** Il capo anziano di una comunità è una guida sia civica che morale.
- 2 **Giovane Nobile.** Un nobile ambizioso cerca con impazienza di riformare la società sulla base di una sua visione personale.
- 3 **Governatore Naufrago.** Un leader disperato lotta per mantenere qualcuno in vita in un luogo desolato dove le possibilità di sopravvivenza sono minime.
- 4 **Sovrano Resuscitato.** Il venerato leader di una tribù è tornato dai morti e cerca di resuscitare anche i vecchi fasti.

d6 Sovrano

- 5 **Potere Ignoto.** Una figura misteriosa manipola il leader fantoccio della nazione e guida il vero programma del governo.
- 6 **Vero Reggente.** Il legittimo erede al trono lotta per il potere contro un perfetto impostore.

BENEFICI DEI SOVRANI

Con il sovrano come patrono del gruppo, i personaggi ottengono i seguenti benefici.

Accesso Elitario. Mentre sono in servizio per il sovrano, i personaggi hanno accesso alle sfere più alte della società. Con il permesso del patrono, il gruppo può accedere alle sale del potere, dalle sedi di governo nazionali e dai quartieri generali militari alle tenute nobiliari e agli archivi di segreti di stato. I personaggi possono anche richiedere al sovrano di poter sfruttare i vantaggi della sua posizione, come la possibilità di partecipare ai ricevimenti diplomatici o di disporre delle guardie reali.

Immunità. Finché restano nelle grazie del sovrano, i personaggi sono quasi immuni da procedimenti giudiziari secondo le leggi che rientrano nella sua sfera d'influenza. Quando eseguono gli ordini, i personaggi hanno molto margine di manovra nel modo in cui scelgono di agire, e la legge non rappresenta un ostacolo. Tuttavia, commettere gravi crimini, soprattutto se non correlati o non necessari ai fini dell'incarico assegnato, è un modo sicuro per uscire dalle grazie del patrono.

Spese. Il patrono rimborsa le spese straordinarie sostenute dai personaggi mentre svolgono il loro lavoro. I personaggi devono però rendere conto delle spese e motivare eventuali uscite straordinarie, ma i viaggi di routine, l'equipaggiamento ordinario e i servizi di base di solito non destano domande.

Stipendio. Il lavoro dei personaggi al servizio di un patrono sovrano garantisce loro un reddito di 1 mo al giorno, o abbastanza per condurre uno stile di vita modesto. A discrezione del DM, lo stipendio aumenta o diminuisce a seconda della natura del sovrano, del tipo di lavoro svolto e della durata dell'impiego.

CONTATTO DEL SOVRANO

I personaggi potrebbero trarre beneficio dal contatto diretto con il patrono del gruppo. Ciò include udienze o incontri segreti con il sovrano, a seconda della natura del lavoro che svolgono. In alternativa, il sovrano potrebbe volere intenzionalmente tenere le distanze, a causa dei suoi numerosi impegni o per mantenere una negazione plausibile riguardo al lavoro svolto dal gruppo. In tali casi, un consigliere o un funzionario sovrintende agli incarichi del gruppo, facendo da contatto principale tra i personaggi e il sovrano.

I personaggi tirano o scelgono dalla tabella "Contatto del Sovrano" per determinare chi gestisce la relazione tra loro e il trono, se non direttamente il sovrano.



UN SOVRANO MARINIDE

CONTATTO DEL SOVRANO

d6 Contatto

- 1 **Confidente Intimo.** Una figura cara al sovrano, o che intrattiene con lui una relazione, cerca di aiutarlo in ogni modo possibile.
- 2 **Capo delle Spie.** Un agente dei servizi segreti si occupa del lavoro sporco della nazione in modo che il sovrano non debba sporcarsi le mani.
- 3 **Amministratore.** Questo burocrate severo non è d'accordo con molte delle politiche del sovrano, ma è estremamente leale.
- 4 **Assistente Esecutivo.** Le responsabilità di un maggiordomo rigoroso o di un altro servitore della casa reale superano di gran lunga il loro titolo.
- 5 **Inviato.** Un ambasciatore semi-pensionato e amante del tempo libero comunica dando suggerimenti e facendo allusioni.
- 6 **Assemblea Spettrale.** Un consiglio spettrale dei precedenti reggenti della nazione si manifesta per scongiurare disastri.

MANDATARI DEL SOVRANO

I personaggi sono al servizio di un sovrano per orgoglio nazionale, per tradizione o per motivi pratici. Le esigenze di un leader potenzialmente coinvolgono il gruppo direttamente in intrighi politici, manovre giudiziarie o nella lotta contro nemici nazionali. Spetta ai personaggi e al sovrano decidere se il lavoro svolto viene riconosciuto pubblicamente o se è meglio tenerlo segreto. In quest'ultimo caso, bisogna valutare cosa accadrebbe se i segreti venissero alla luce.

La tabella "Ruoli da Mandatario del Sovrano" suggerisce le posizioni che i personaggi possono ricoprire al servizio di un sovrano e i background frequentemente associati a ciascun ruolo.

RUOLI DA MANDATARIO DEL SOVRANO

Ruolo	Background
Consulente	Accolito, Eroe popolare, Nobile, Sapiante, Soldato
Ambasciatore	Artigiano di gilda, Ciarlatano, Eroe popolare, Marinaio, Nobile
Agente Segreto	Ciarlatano, Criminale, Intrattenitore, Monello, Soldato
Campione	Criminale, Forestiero, Monello, Nobile, Soldato
Giullare	Ciarlatano, Criminale, Forestiero, Intrattenitore, Monello
Confidente	Qualsiasi

MISSIONI DEL SOVRANO

I servizi che il gruppo fornisce a un sovrano dipendono in gran parte dalla natura del patrono del gruppo e dalla sua nazione. Mentre alcune delle missioni implicano compiti ufficiali, ovvero missioni intraprese in nome del sovrano, altre potrebbero essere sotto copertura e l'identità del patrono protettore è un segreto da non rivelare. I rivali politici, i paesi nemici e i disastri naturali rappresentano tutti pericoli per la nazione del sovrano. Tuttavia, un sovrano che semina caos, emana decreti tirannici o mette a repentaglio lo stile di vita di una popolazione rischia di ispirare ribellioni. In questi casi, gli agenti di un sovrano devono decidere a chi sono leali.

La tabella "Missioni del Sovrano" presenta alcuni dei tipi di missioni che i personaggi potrebbero intraprendere per il loro signore.

MISSIONI DEL SOVRANO

d6 Missione

- Spionaggio Internazionale.** I personaggi tentano di sottrarre informazioni, simboli nazionali o armi devastanti a una potenza nemica.
- Minare il Rivale.** I personaggi cercano di indebolire o rimuovere un rivale del governo del sovrano, forse un generale, un arcidruide o un nobile con una pretesa al trono.
- Espellere la Corruzione.** Il gruppo aiuta il sovrano a riformare il proprio governo, estirpando i vizi istituzionali.
- Sovvertire la Responsabilità.** Il sovrano è coinvolto in una relazione imbarazzante. Bisogna farne sparire ogni traccia.
- Formazione dell'Erede.** Il gruppo prepara l'erede del sovrano ad affrontare la sfida dell'ascesa al trono.
- Diplomazia Disperata.** I personaggi cercano di stipulare un accordo di pace con una forza o un'entità che potrebbe spazzare via la nazione del sovrano.



NELLA CITTÀ DI SIGILLIA, IL MAESTRO DELLA GILDA RHYS SI RENDE CONTO CHE TROVARE RECLUTE CAPACI È UNA DELLE PRINCIPALI SFIDE DELL'ESSERE UN PATRONO.

ESSERE IL PROPRIO PATRONO

Per alcuni giocatori, l'idea di gestire un'organizzazione criminale, una compagnia mercenaria, un collettivo di studiosi arcani o un'altra organizzazione è molto più entusiasmante che lavorare per qualcun altro. Fondare la propria organizzazione offre un maggior grado di autonomia, potenzialmente a scapito della possibilità di ottenere supporto e lavori affidabili.

Se si è il capo, i benefici relativi all'appartenenza a un'organizzazione diventano spese di cui preoccuparsi; quando si gestisce una compagnia mercenaria, per esempio, bisogna creare una propria armeria, perché non si può attingere alle scorte di un'organizzazione esistente. L'organizzazione genera entrate, ma bisogna anche spenderle per fare in modo che tutto funzioni.

Quando un giocatore gestisce la sua organizzazione, utilizza l'attività fuori servizio *Gestire un'attività commerciale* (descritta nella *Dungeon Master's Guide*) per riflettere le attività svolte dall'organizzazione. Più di un personaggio alla volta può prendere parte a questa attività. Quando si tira per determinare le prestazioni dell'attività, si aggiungono i giorni totali trascorsi dai personaggi al tiro per determinare il successo dell'attività (rispettando comunque il massimo di 30). Se l'attività commerciale ottiene un profitto, lo si moltiplica per 4 + il numero di personaggi che hanno preso parte a questa attività fuori servizio.

Non bisogna sottovalutare il valore di adottare un PNG per fare da contatto all'interno della propria organizzazione. Un segretario, un maestro di palazzo o un apprendista può occuparsi della parte burocratica, mentre i personaggi svolgono le missioni e trasmettono informazioni che potrebbero dare il via a nuove avventure!



IMBRIGLIARE IL
POTERE ABISSALE



NEL SUO LABORATORIO,
TASHA SI CONSULTA CON
IL SIGNORE DEI DEMONI GRAZ'IT
TRAMITE UNO SPECCHIO MAGICO.

CAPITOLO 3 SELEZIONE MAGICA

LA MAGIA È OVUNQUE IN D&D, E MOLTE DELLE creature di questo multiverso devono la loro esistenza esclusivamente all'influenza della magia su questi mondi, dove ogni giorno gli incantatori imbrigliano l'energia magica per dare vita ai loro incantesimi e il potere soprannaturale risuona nel cuore degli oggetti magici così ambiti dagli avventurieri. Questo capitolo è incentrato proprio su questi ultimi due argomenti: gli incantesimi e gli oggetti magici.

Nel primo capitolo vengono presentati i nuovi incantesimi a disposizione dei personaggi e dei mostri. Alla descrizione di ogni incantesimo seguono alcuni suggerimenti su come personalizzarne gli effetti. Sempre nel primo capitolo, viene anche offerto un assortimento di nuovi oggetti magici, che includono artefatti dai poteri leggendari e oggetti magici che i personaggi possono applicare al proprio corpo sotto forma di tatuaggi.

È il DM a determinare come distribuire le varie opzioni descritte in questo capitolo nel corso di una campagna, ed è libero di sceglierne solo alcune, tutte, oppure di non usarne nessuna; per cui i giocatori devono assicurarsi che il loro DM conosca le opzioni che preferirebbero usare durante la partita.

INCANTESIMI

oh, accidenti. Cosa sarà mai successo agli incantesimi Copiose Pacche sulla Spalle di Mordenkainen, Pallone Gonfiato di Heward e a tutti gli altri? Avevano insistito tanto per includerli e sono certa di averli inseriti. Devono essersi persi per strada, che peccato.

TASHA

Questa sezione contiene i nuovi incantesimi che il DM può scegliere per la campagna, in modo che i giocatori possano applicarli ai loro personaggi e il DM ai mostri dotati di capacità magiche. I nuovi incantesimi sono elencati della tabella "Incantesimi" in ordine di livello. La tabella contiene anche le informazioni sulla scuola di magia di ciascun incantesimo, se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale e quali classi possono accedervi.

Nel momento in cui il giocatore decide di usare uno di questi incantesimi, deve accordarsi con il DM, il quale è libero di decidere a quali e a quanti di questi incantesimi il giocatore può accedere, oppure non consentirgli di usarne nessuno.

INCANTESIMI

Livello	Incantesimo	Scuola	Conc.	Rituale	Classe
0	Lama Roboante	Invocazione	No	No	Artefice, Mago, Stregone, Warlock
0	Lama Verdefiamma	Invocazione	No	No	Artefice, Mago, Stregone, Warlock
0	Lenza Elettrizzante	Invocazione	No	No	Artefice, Mago, Stregone, Warlock
0	Scheggia della Mente	Ammaliamento	No	No	Mago, Stregone, Warlock
0	Turbine di Spade	Evocazione	No	No	Artefice, Mago, Stregone, Warlock
1°	Miscela Caustica di Tasha	Invocazione	Sì	No	Artefice, Mago, Stregone
2°	Evocare Bestia	Evocazione	Sì	No	Druido, Ranger
2°	Scudiscio Mentale di Tasha	Ammaliamento	No	No	Mago, Stregone
3°	Evoca Bestia d'Ombra	Evocazione	Sì	No	Mago, Warlock
3°	Evoca Folletto	Evocazione	Sì	No	Druido, Mago, Ranger, Warlock
3°	Evoca Non Morto	Necromanzia	Sì	No	Mago, Warlock
3°	Fortezza della Mente	Abiurazione	Sì	No	Artefice, Bardo, Mago, Stregone, Warlock
3°	Sudario Spirituale	Necromanzia	Sì	No	Chierico, Mago, Paladino, Warlock
4°	Evoca Aberrazione	Evocazione	Sì	No	Mago, Warlock
4°	Evoca Costrutto	Evocazione	Sì	No	Artefice, Mago
4°	Evoca Elementale	Evocazione	Sì	No	Druido, Mago, Ranger
5°	Evoca Celestiale	Evocazione	Sì	No	Chierico, Paladino
6°	Abito Ultraterreno di Tasha	Trasmutazione	Sì	No	Mago, Stregone, Warlock
6°	Evoca Immondo	Evocazione	Sì	No	Mago, Warlock
7°	Sogno del Velo Celeste	Evocazione	No	No	Bardo, Mago, Stregone, Warlock
9°	Lama del Disastro	Evocazione	Sì	No	Mago, Stregone, Warlock

DESCRIZIONI DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

ABITO ULTRATERRENO DI TASHA

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un oggetto sul quale è inciso un simbolo dei Piani Esterni, del valore di almeno 500 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Proferendo questo incantesimo, l'incantatore sceglie se attingere alla magia dei Piani Inferiori o a quella dei Piani Superiori per trasformarsi e ottenere i seguenti benefici finché l'incantesimo non termina:

- Immunità ai danni da fuoco o da veleno (se ha scelto i Piani Inferiori) o immunità ai danni radiosi o necrotici (se ha scelto i Piani Superiori).
- Immunità alla condizione avvelenato (Piani Inferiori) o alla condizione affascinato (Piani Superiori).
- Sulla schiena dell'incantatore compaiono delle ali spettrali che gli forniscono una velocità di volare di 12 metri.
- L'incantatore ottiene un bonus di +2 alla CA.
- Tutti gli attacchi con un'arma diventano magici e l'incantatore può usare il suo modificatore di caratteristica da incantatore invece del modificatore di Forza o Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni.
- L'incantatore può attaccare due volte invece di una quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

VIAGGIARE VERSO ALTRI MONDI

Il Piano Materiale contiene un numero indefinito di mondi: alcuni, come Oerth, Toril, Krynn, ed Eberron, sono ben documentati, ma ve ne sono innumerevoli altri. Chissà quanti mondi di D&D sono stati ideati da gruppi di giocatori!

Non è sempre stato così: vari studiosi parlano di uno stato primordiale, una realtà singola che chiamano Primo Mondo, precedente al multiverso che conosciamo, dove hanno avuto origine molte delle creature e dei mostri che abitano i mondi del Piano Materiale. Dopo che il Primo Mondo fu infranto da un grande cataclisma, dando vita ai mondi che presero il suo posto, la progenie dei primi elfi, nani, onnividenti e altre creature rinomate si insediò in un mondo dopo l'altro, come semi dispersi da un vento cosmico. Se le teorie di questi studiosi sono vere, ogni mondo non è che un riflesso (in alcuni casi, distorto) del Primo Mondo.

Viaggiare tra questi mondi è difficile ma non impossibile e vi sono vari modi per farlo. Uno di questi metodi è noto come il Grande Viaggio, un'avventura epica irta di pericoli e ostacoli da superare, che avviene perlopiù a bordo di un vascello mosso dalla magia.

Un altro metodo è il Sogno d'Altri Mondi, dove i viaggiatori cadono in un sonno profondo e sognano di essere in un reame differente; l'incantesimo *sogno del velo celeste* usa questo mezzo di spostamento.

Il metodo più diretto è il Salto Verso un Altro Reame: un incantatore lancia *cerchio di teletrasporto* o *teletrasporto*, puntando a comparire in un cerchio di teletrasporto noto o in un altro luogo di un mondo differente.

Qualunque metodo si usi per raggiungere un altro mondo, è il DM a decidere se il tentativo ha successo e dove si compaia esattamente al proprio arrivo.

Questo beneficio va ignorato se il personaggio è già in possesso di un privilegio, come Attacco Extra, che gli permette di compiere l'azione di attacco più di una volta quando effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

EVOKA ABERRAZIONE

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un tentacolo in salamoia e un bulbo oculare in una fiala intarsiata di platino del valore di almeno 400 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca uno spirito aberrante che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Aberrante. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere tra pseudo-onnividente, slaad o progenie stellare. La creatura ha le sembianze di una di queste aberrazioni e in base a questa somiglianza vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura

SPIRITO ABERRANTE

Aberrazione Media

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 40 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 4°

Velocità 9 m, volare 9 m (fluttuare) (solo pseudo-onnividente)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Immunità ai Danni psichici

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Gergo delle Profondità, comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Rigenerazione (Solo Slaad). Se ha almeno 1 punto ferita, l'aberrazione recupera 5 punti ferita all'inizio del suo turno.

Aura Sussurrante (Solo Progenie Stellare). All'inizio di ogni turno dell'aberrazione, purché questa non sia incapacitata, ogni creatura entro 1,5 metri dall'aberrazione deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio o subire 2d6 danni psichici.

AZIONI

Multiattacco. L'aberrazione effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Artigli (Solo Slaad). *Attacco con Arma da Mischia:* modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1d10 + 3 + il livello dell'incantesimo danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo dell'aberrazione.

Raggio Oculare (Solo Pseudo-onnividente). *Attacco con Incantesimo a Distanza:* modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 45 m, una creatura. *Colpito:* 1d8 + 3 + il livello dell'incantesimo danni psichici.

Colpo Psicico (Solo Progenie Stellare). *Attacco con Incantesimo in Mischia:* modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1d8 + 3 + il livello dell'incantesimo danni psichici.



EVOKA BESTIA D'OMBRA

scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

EVOKA BESTIA D'OMBRA

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (delle lacrime all'interno di una gemma del valore di almeno 300 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito dell'ombra che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito d'Ombra. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere uno stato d'animo tra furia, disperazione o paura. La creatura ha le sembianze di una creatura

SPIRITO D'OMBRA

Mostruosità Media

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 35 + 15 per ogni livello di incantesimo sopra il 3°

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistenze ai Danni necrotici

Immunità alle Condizioni spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Frenesia Spaventosa (Solo Furia). Lo spirito dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro le creature spaventate.

Peso del Dolore (Solo Disperazione). Qualsiasi creatura, escluso il personaggio, che inizi il suo turno entro 1,5 metri dallo spirito vede la sua velocità ridotta di 6 metri fino all'inizio del proprio turno successivo.

AZIONI

Multiattacco. Lo spirito effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Squarcio Gelido. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d12 + 3 + il livello dell'incantesimo danni da freddo.

Grido Agghiacciante (1/Giorno). Lo spirito lancia un urlo: ogni creatura entro 9 metri dallo spirito deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio o essere spaventata dallo spirito per 1 minuto. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto svanisce.

AZIONI BONUS

Furtività d'Ombra (Solo Paura). Quando si trova in oscurità o luce fioca, lo spirito effettua l'azione Nascondersi.



EVOKA CELESTIALE

bipede deforme, a scelta dell'incantatore, che è in uno di questi tre stati d'animo e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

EVOKA CELESTIALE

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un reliquario dorato del valore di almeno 500 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito celestiale che si manifesta in forma angelica in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Celestiale. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere tra Vendicatore e Difensore.

SPIRITO CELESTIALE

Celestiale Grande

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale) + 2 (solo Difensore)

Punti Ferita 40 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 5°

Velocità 9 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Resistenze ai Danni radiosi

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Celestiale, comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

AZIONI

Multiattacco. Il celestiale effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Arco Radioso (Solo Vendicatore). Attacco con Arma a Distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. **Colpito:** 2d6 + 2 + il livello dell'incantesimo danni radiosi.

Mazza Radiosa (Solo Difensore). Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d10 + 3 + il livello dell'incantesimo danni radiosi. Inoltre il celestiale può scegliere se stesso o un'altra creatura che può vedere entro 3 metri dal bersaglio: la creatura scelta ottiene 1d10 punti ferita temporanei.

Tocco Guaritore (1/Giorno). Il celestiale tocca un'altra creatura, che recupera magicamente punti ferita pari a 2d8 + il livello dell'incantesimo.

Con questa scelta, l'incantatore determina il tipo di attacco della creatura nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

EVOKA COSTRUTTO

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una pietra dipinta e uno scrigno di metallo del valore di almeno 400 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

SPIRITO DEL COSTRUTTO

Costrutto Medio

Classe Armatura 13 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 40 + 15 per ogni livello di incantesimo sopra il 3°

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, incapacitato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Corpo Riscaldato (Solo Metallo). Qualsiasi creatura che tocchi il costrutto o lo colpisca con un attacco in mischia trovandosi entro 1,5 metri da esso subisce 1d10 danni da fuoco.

Flemma Rocciosa (Solo Pietra). Quando una creatura che il costrutto può vedere inizia il suo turno entro 3 metri da esso, il costrutto può costringerla a effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio: in caso di fallimento, il bersaglio non può usare reazioni e la sua velocità è dimezzata fino all'inizio del suo turno successivo.

AZIONI

Multiattacco. Il costrutto effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d8 + 4 + il livello dell'incantesimo danni contundenti.

REAZIONI

Slancio Rabbioso (Solo Argilla). Quando il costrutto subisce danni, effettua un attacco Schianto contro una creatura a caso entro 1,5 metri. Se non ci sono creature a portata, il costrutto si muove di fino a metà della sua velocità verso un nemico nel suo campo visivo, senza provocare attacchi di opportunità.

L'incantatore invoca lo spirito di un costrutto che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito del Costrutto. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere un materiale tra argilla, metallo o pietra. La creatura ha le sembianze di un golem o un modron (a scelta dell'incantatore), dal corpo costituito da uno di questi materiali, e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella scheda delle statistiche del costrutto. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

EVOKA ELEMENTALE

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (aria, un sassolino, cenere e acqua all'interno di una fiala intarsiata d'oro del valore di almeno 400 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca uno spirito elementale che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Elementale. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere un elemento tra aria, terra, fuoco o acqua. La creatura ha le sembianze di una creatura bipede dal corpo costituito da uno di questi elementi e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

SPIRITO ELEMENTALE

Elementale Medio

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 50 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 4°

Velocità 12 m; scavare 12 m (solo terra); volare 12 m (fluttuare) (solo aria); nuotare 12 m (solo acqua)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistenze ai Danni acido (solo acqua); fulmine e tuono (solo aria); perforante e tagliente (solo terra)

Immunità ai Danni veleno; fuoco (solo fuoco)

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Primordiale, comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Forma Amorfa (Solo Aria, Acqua e Fuoco). L'elementale può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

AZIONI

Multiattacco. L'elementale effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d10 + 4 + il livello dell'incantesimo danni contundenti (solo aria, terra e acqua) o danni da fuoco (solo fuoco).

EVOCA FOLLETO

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un fiore dorato del valore di almeno 300 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito fatato che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Fatato. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere uno stato d'animo tra rabbioso, gioioso o malandrino. La creatura ha le sembianze di uno spirito fatato a scelta dell'incantatore che è in uno di questi tre stati d'animo e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

SPIRITO FATATO

Folletto Piccolo

Classe Armatura 12 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 30 + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 3°

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Silvano, comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

AZIONI

Multiattacco. Il folletto effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d6 + 3 + il livello dell'incantesimo danni perforanti + 1d6 danni da forza.

AZIONI BONUS

Passo Fatato. Il folletto si teletrasporta magicamente di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che sia in grado di vedere. Dopodiché si verifica uno dei seguenti effetti, in base all'umore del folletto:

Rabbioso. Il folletto dispone di vantaggio al prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine di questo turno.

Gioioso. Il folletto può costringere una creatura che può vedere entro 3 metri a effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio. Se non supera il tiro salvezza, la creatura resta affascinata dal personaggio e dal folletto per 1 minuto o finché non subisce danni.

Malandrino. Il folletto può colmare di oscurità magica un cubo con spigolo di 1,5 metri entro 1,5 metri da sé; l'effetto termina alla fine del suo turno successivo.

EVOCA IMMONDO

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (il sangue di una creatura umanoide all'interno di una fiala rosso rubino del valore di almeno 600 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito demoniaco che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Demoniaco. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere una creatura demoniaca tra demone, diavolo o yugoloth. La creatura ha le sembianze della creatura demoniaca scelta e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

SPIRITO DEMONIACO

Immondo Grande

Classe Armatura 12 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)
Punti Ferita 50 (solo demone) o 40 (solo diavolo) o 60 (solo yugoloth)
 + 15 per ogni livello di incantesimo sopra il 6°
Velocità 12 m; scalare 12 m (solo demone); volare 18 m (solo diavolo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Resistenze ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Infernale, telepatia 18 m

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Spasmi di Morte (Solo Demone). Quando l'immondo scende a 0 punti ferita o l'incantesimo termina, l'immondo esplode e ogni creatura entro 3 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio. In caso di fallimento, la creatura subisce 2d10 + il livello di quest'incantesimo danni da fuoco, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Vista del Diavolo (Solo Diavolo). L'oscurità magica non ostacola la scurovisione dell'immondo.

Resistenza alla Magia. L'immondo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. L'immondo effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Morso (Solo Demone). Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d12 + 3 + il livello dell'incantesimo danni necrotici.

Artigli (Solo Yugoloth). Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d8 + 3 + il livello dell'incantesimo danni taglienti. Subito dopo l'attacco, sia in caso di successo che di fallimento, l'immondo può teletrasportarsi di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.

Scagliare Fiamma (Solo Diavolo). Attacco con Incantesimo a Distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 45 m, un bersaglio. **Colpito:** 2d6 + 3 + il livello dell'incantesimo danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non è indossato o trasportato, prende anche fuoco.

EVOCA NON MORTO

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (un teschio dorato del valore di almeno 300 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca uno spirito non morto che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Non Morto. Quando

SPIRITO NON MORTO

Non Morto Medio

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)
Punti Ferita 30 (solo spettrale o putrido) o 20 (solo scheletrico) + 10 per ogni livello di incantesimo sopra il 3°
Velocità 9 m; volare 12 m (fluttuare) (solo spettrale)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Immunità ai Danni necrotici, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Aura Marcescente (Solo Putrido). Qualsiasi creatura, escluso il personaggio, che inizi il suo turno entro 1,5 metri dallo spirito deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio o essere avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo.

Movimento Incorporeo (Solo Spettrale). Lo spirito può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Se termina il suo turno all'interno di un oggetto, viene spinto nello spazio libero più vicino e subisce 1d10 danni da forza per ogni 1,5 metri che ha percorso.

AZIONI

Multiattacco. Lo spirito effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Tocco Mortale (Solo Spettrale). Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 1d8 + 3 + il livello dell'incantesimo danni necrotici, e la creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio o essere spaventata dal non morto fino alla fine del turno successivo della creatura.

Dardo Tombale (Solo Scheletrico). Attacco con Incantesimo a Distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, gittata 45 m, un bersaglio. **Colpito:** 2d4 + 3 + il livello dell'incantesimo danni necrotici.

Artiglio Putrefatto (Solo Putrido). Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d6 + 3 + il livello dell'incantesimo danni taglienti. Se il bersaglio è avvelenato, deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti è paralizzato fino al termine del proprio turno successivo.

questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere la forma della creatura tra spettrale, putrida o scheletrica. La creatura ha le sembianze di una creatura non morta della forma scelta e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

EVOCARE BESTIA

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S, M (una piuma, un ciuffo di pelliccia e una coda di pesce all'interno di una ghianda dorata del valore di almeno 200 mo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore invoca uno spirito bestiale che si manifesta in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado

SPIRITO BESTIALE

Bestia Piccola

Classe Armatura 11 + il livello dell'incantesimo (armatura naturale)

Punti Ferita 20 (solo aria) o 30 (solo terra e acqua) + 5 per ogni livello di incantesimo sopra il 2°

Velocità 9 m; scalare 9 m (solo terra); volare 18 m (solo aria); nuotare 18 m (solo acqua)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dal personaggio

Sfida — **Bonus di competenza** pari a quello del personaggio

Sfuggente (Solo Aria). La bestia non provoca attacchi d'opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Tattiche del Branco (Solo Terra e Acqua). La bestia dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati della bestia si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Respirare sott'Acqua (solo Acqua). La bestia può respirare soltanto sott'acqua.

AZIONI

Multiattacco. La bestia effettua un numero di attacchi pari alla metà del livello di quest'incantesimo (arrotondando per difetto).

Dilaniare. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1d8 + 4 + il livello dell'incantesimo danni perforanti.

di vedere. La forma corporea di questo spirito utilizza la scheda delle statistiche dello Spirito Bestiale. Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore può scegliere l'ambiente da cui proviene lo spirito evocato tra aria, terra o acqua. La creatura ha le sembianze di un animale a scelta dell'incantatore proveniente da uno di questi ambienti e in base a questa scelta vengono determinati alcuni tratti nella sua scheda delle statistiche. La creatura scompare quando il valore dei suoi punti ferita scende a 0 o quando l'incantesimo termina.

La creatura diventa un alleato per l'incantatore e i suoi compagni. In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con l'incantatore, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali senza che all'incantatore venga richiesta alcuna azione. Se l'incantatore non pronuncia comandi verbali, la creatura compie la Schivata e usa il suo movimento per sottrarsi al pericolo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, usa lo slot di livello più alto che compare nella sua scheda delle statistiche.

FORTEZZA DELLA MENTE

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Per tutta la durata dell'incantesimo, l'incantatore o una creatura consenziente entro gittata che egli sia in grado di vedere ottiene resistenza ai danni psichici e un vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 3°. Quando l'incantatore le bersaglia, le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra.

LAMA DEL DISASTRO

Evocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Il personaggio crea una spaccatura planare a forma di lama lunga circa 90 cm che compare in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. Questa lama permane per tutta la durata dell'incantesimo. Una volta lanciato questo incantesimo, l'incantatore può effettuare con la lama evocata fino a due attacchi in mischia con incantesimo, ognuno dei quali può essere lanciato contro una creatura, un oggetto non equipaggiato o una struttura posti entro un raggio di 1,5 metri dalla lama. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 4d12 danni da forza. Questo attacco va considerato come un colpo critico se ottiene un risultato pari o superiore a 18 sul tiro del d20. In caso di colpo critico, la lama infligge 8d12 danni da forza extra (per un totale di 12d12 danni da forza).

Come azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere la lama fino a un massimo di 9 metri verso uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere, dopodiché, sempre durante la stessa azione, può effettuare fino a due attacchi in mischia con incantesimo.

La lama è in grado di attraversare indisturbata qualsiasi barriera, incluso un muro di forza.

LAMA ROBOANTE

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 1,5 metri)

Componenti: S, M (un'arma da mischia del valore di almeno 1 ma)

Durata: 1 round

Il personaggio impugna l'arma prevista dall'incantesimo ed effettua con questa un attacco in mischia contro una creatura nel raggio di 1,5 metri da lui. Se colpisce, il bersaglio subisce gli effetti normalmente inflitti dall'attacco con quest'arma e resta avvinto dal suo roboante flusso di energia fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se il bersaglio cerca di muoversi di 1,5 metri o più prima di allora, subisce 1d8 danni da tuono e l'incantesimo termina.

Il danno inflitto da questo incantesimo aumenta man mano che il personaggio raggiunge determinati livelli. Al 5° livello l'attacco in mischia, quando va a segno, infligge 1d8 danni da tuono extra e, se il bersaglio prova a muoversi, i danni da tuono aumentano a 2d8. Il tiro per i danni di entrambi gli attacchi aumenta di 1d8 quando

si raggiungono l'11° livello (2d8 e 3d8) e il 17° livello (3d8 e 4d8).

LAMA VERDEFIAMMA

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 1,5 metri)

Componenti: S, M (un'arma da mischia del valore di almeno 1 ma)

Durata: Istantanea

Il personaggio impugna l'arma prevista dall'incantesimo ed effettua con questa un attacco in mischia contro una creatura nel raggio di 1,5 metri da lui. Se colpisce, il bersaglio subisce gli effetti normalmente inflitti dall'attacco con quest'arma e il personaggio può indirizzare il fuoco verde emanato facendolo saltare dal bersaglio a un'altra creatura a sua scelta che egli è in grado di vedere entro un raggio di 1,5 metri da lui. La seconda creatura subisce danni da fuoco pari al modificatore di caratteristica da incantatore del personaggio.

Il danno inflitto da questo incantesimo aumenta man mano che il personaggio raggiunge determinati livelli. Al 5° livello l'attacco in mischia, quando va a segno, infligge 1d8 danni da fuoco extra che aumentano a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore del personaggio quando vengono inflitti alla seconda creatura. Il tiro per i danni di entrambi gli attacchi aumenta di 1d8 quando si raggiungono l'11° livello (2d8 e 2d8) e il 17° livello (3d8 e 3d8).

FORTEZZA DELLA MENTE





LENZA ELETTRIZZANTE

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 4,5 metri)

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore crea una frusta di energia del fulmine che colpisce una creatura a sua scelta nel raggio di 4,5 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza o essere trascinato fino a 3 metri in linea retta verso l'incantatore, subendo 1d8 danni da fulmine se arriva nel raggio di 1,5 metri da lui.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

MISCELA CAUSTICA DI TASHA

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (linea di 9 metri)

Componenti: V, S, M (un frammento di cibo avariato)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore emana un fiotto d'acido che indirizza in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura entro la linea deve superare

un tiro salvezza su Destrezza o essere ricoperto dall'acido per la durata dell'incantesimo o finché una delle creature coinvolte non usa la sua azione per ripulire se stessa o un'altra creatura dall'acido. La creatura che resta ricoperta dall'acido subisce 2d4 danni da acido all'inizio di ogni suo turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 1°.

SCHEGGIA DELLA MENTE

Trucchetto di Ammalamento

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

L'incantatore guida un flusso di energia psichica nella mente di una creatura entro gittata che egli sia in grado di vedere, disorientandola. La creatura deve superare un tiro salvezza su Intelligenza o subire 1d6 danni psichici e sottrarre 1d4 al tiro salvezza successivo che effettua prima del termine del turno successivo dell'incantatore.

Il danno inflitto da questo incantesimo aumenta di 1d6 man mano che il personaggio raggiunge determinati livelli: 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).



SCUDISCO MENTALE DI TASHA

SCUDISCO MENTALE DI TASHA

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V

Durata: 1 round

L'incantatore scaglia un attacco psichico contro una creatura entro gittata che egli sia in grado di vedere e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. In caso di fallimento, il bersaglio subisce 3d6 danni psichici e non può effettuare una reazione fino al termine del proprio turno successivo. Inoltre, nel suo turno successivo, può scegliere solo un'opzione tra muoversi, compiere un'azione o effettuare un'azione bonus. Se invece supera il tiro salvezza, il bersaglio subisce soltanto la metà di quei danni e non viene influenzato dagli altri effetti dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 2°. Quando l'incantatore le bersaglia, le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra.

SOGNO DEL VELO CELESTE

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti

Gittata: 6 metri

Componenti: V, S, M (un oggetto magico o una creatura consenziente proveniente dal mondo di destinazione)

Durata: 6 ore

L'incantatore e fino a un massimo di otto creature consenzienti entro gittata cadono privi di sensi per la durata dell'incantesimo e vengono raggiunti da visioni di altri mondi del Piano Materiale, come Oerth, Toril, Krynn o Eberron. Se l'incantesimo permane fino alla fine della sua durata, la visione termina con i personaggi che si ritirano dietro un misterioso velo blu. Quindi, al termine dell'incantesimo, i personaggi vengono trasportati mentalmente e fisicamente nel mondo della visione avuta.

Per poter lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve possedere un oggetto magico proveniente dal mondo che desidera raggiungere e deve essere a conoscenza dell'esistenza effettiva di quel mondo, anche se non ne conosce il nome. Il mondo della visione viene raggiunto in un luogo sicuro nel raggio di 1,5 km dal luogo dove è stato creato l'oggetto magico. Oppure, è possibile lanciare l'incantesimo se una delle creature sotto la sua influenza è nata nel mondo che si desidera raggiungere, e si viene materializzati in un luogo sicuro nel raggio di 1,5 km dal luogo dove è nata quella creatura.

L'effetto dell'incantesimo su una creatura termina prematuramente se quella creatura subisce danni, impedendole così di raggiungere il mondo della visione. Se è l'incantatore a subire danni, l'effetto dell'incantesimo termina sia per lui che per tutte le altre creature e nessuno riesce a raggiungere il mondo della visione.

SUDARIO SPIRITUALE

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore invoca alcuni spiriti dei defunti che fluttuano attorno a lui per la durata dell'incantesimo. Gli spiriti sono intangibili e invulnerabili.

Finché l'incantesimo non termina, ogni attacco effettuato dall'incantatore infligge 1d8 danni extra quando colpisce una creatura nel raggio di 3 metri da lui. I danni inflitti possono essere radiosi, necrotici o da freddo, a seconda del tipo scelto dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Tutte le creature che subiscono questi danni non possono recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

In più, un'altra creatura a sua scelta che egli riesce a vedere che inizia il suo turno entro 9 metri da lui vede la sua velocità ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni due slot di livello superiore al 3°.

TURBINE DI SPADE

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (raggio di 1,5 metri)

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'incantatore crea un cerchio di spade spettrali che vorticano attorno a lui temporaneamente. Ogni altra creatura situata entro 1,5 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti ognuna di loro subisce 1d6 danni da forza.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

INCANTESIMI PERSONALIZZATI

Quando ho iniziato a studiare la magia con Baba Yaga, non sapevo trattenermi dall'aggiungere zampe di gallina spettrali a tutti i miei incantesimi. Lei disapprovava, ma l'ho vista più volte ridere sotto i baffi, e ancora oggi le aggiungo sempre. A che serve la magia se non puoi usarla per far divertire tua madre?

TASHA

Anche l'incantatore può usare la magia per esprimere la propria individualità, proprio come fanno gli artisti che aggiungono alla propria arte un tocco personale e i guerrieri che affinano il proprio stile di combattimento attraverso l'addestramento. Perciò, ogni giocatore è libero di scegliere se personalizzare gli effetti cosmetici degli incantesimi del suo personaggio, indipendentemente

UN CONTADINO STREGONE LANCIA DARDI
INCANTATI A FORMA DI POLLO.



dal tipo di incantatore che ha scelto. A seconda dei casi, si può scegliere che gli incantesimi lanciati siano del colore preferito del giocatore, in modo da suggerire che l'incantatore sia stato addestrato da un mentore celestiale, o per evidenziare che l'incantesimo ha una connessione con una particolare stagione dell'anno. Ci sono infiniti modi per personalizzare l'apparenza estetica degli incantesimi del proprio personaggio, anche se queste modifiche non hanno alcuna influenza sui loro effetti. Questi tipi di modifiche non possono neanche far confondere un incantesimo con un altro: ad esempio, non si può fare in modo che un *dardo incantato* abbia gli stessi effetti cosmetici di una *palla di fuoco*.

Per personalizzare la magia del proprio incantatore, l'ispirazione migliore potrebbe venire dallo sviluppo di un determinato tema nel modo più ampio e versatile possibile. Il giocatore è libero di descrivere l'aspetto della magia invocata dal proprio incantatore ogni volta che lo desidera, soprattutto se con questa descrizione aggiunge dei dettagli interessanti alla storia del suo personaggio. Personalizzare la magia può anche risultare utile per sottolineare le scelte fatte dal proprio personaggio, come nel caso degli incantesimi di un bardo arricchiti dai dettagli sulla sua forma d'arte preferita o di quelli di un chierico incentrati sulla divinità che ha scelto.

Per fare un esempio, l'incantesimo *palla di fuoco* lanciato da un mago con una predilezione per le tempeste potrebbe avere l'aspetto di una coltre di nubi infuocate o di una scarica di fulmini rossi prima che eruttino fuoco (senza che questa scelta influenzi il tipo di danno inflitto dall'incantesimo), e l'altro suo incantesimo *velocità* potrebbe avvolgere la figura del bersaglio in dei nuvoloni.

In alternativa, le mani di un chierico devoto a una divinità lunare potrebbero illuminarsi di un debole chiarore quando lancia *cura ferite* o il suo bersaglio potrebbe essere circondato da mezzelune scintillanti quando lancia *scudo della fede*.

Un druido, invece, potrebbe scegliere che l'aspetto dei suoi incantesimi contenga sempre il tema dei fiori di ciliegio, in modo che, una volta lanciati *intralciare* o *randello incantato*, i rami evocati siano ricoperti di fiori rosa e abbiano un aspetto delicato, e che con *luminescenza* l'effetto ricordi più dei petali agitati dal vento che delle fiamme.

Nella tabella "Temi Magici" si possono trovare alcuni suggerimenti da cui trarre ispirazione per la personalizzazione degli incantesimi del proprio personaggio.

TEMI MAGICI

d10	Tema
1	Pagine di libri, origami, penne e inchiostro, il tutto accompagnato dai suoni fruscianti e dai caratteristici odori di una biblioteca
2	Forme di squali, meduse, polpi e altre creature marine accompagnate dall'odore salmastoso
3	Cibo o utensili caratterizzati dal profumo della cucina tipica del luogo d'origine dell'incantatore
4	Profumi intensi con note ramate che accompagnano quelli che sembrano essere umori poco equilibrati dell'incantatore stesso

d10 Tema

5	Scariche di colori e pennellate di acquerelli emanate da un pennello invisibile
6	Armi trasparenti, armature, macchine da guerra in miniatura e soldati fantasma
7	Raggi dorati che emanano un debole calore accompagnati da lievi folate di vento sabbiose
8	Animali da cortile chiassosi accompagnati dagli intensi odori tipici dei pollai e delle stalle
9	Rappresentazioni di emozioni profonde, come lievi catene per la malinconia, tonalità seppia per la nostalgia o esplosioni di affetto a forma di cuore
10	Piccoli esseri capricciosi o spaventosi a seconda dei sogni ricorrenti e ineluttabili dell'incantatore

OGGETTI MAGICI

Chi non adora gli oggetti magici? Il desiderio di possederne quanti più possibile è una delle poche cose che ho in comune con Mordenkainen. E vogliamo parlare dei tatuaggi magici? C'è davvero da sbizzarrirsi. Credo che siano il motivo per cui le vesti sono così alla moda tra i maghi: coprono perfettamente i tatuaggi su caviglie e fondoschiena che ci si fa inevitabilmente da apprendisti. Un classico.

TASHA

In questa sezione è possibile consultare un elenco di oggetti magici adatti a qualsiasi tipo di campagna. Si tratta di una selezione di oggetti di ogni livello di rarità, nella quale sono inclusi anche degli artefatti. Sempre in questa sezione, sono disponibili i focus da incantatore per gli incantesimi di tutte le classi. Sono inclusi anche dei nuovi oggetti che introducono una nuova tipologia di oggetti meravigliosi: i tatuaggi magici.

Nella tabella "Oggetti Magici" sono elencati tutti gli oggetti magici introdotti in questo capitolo seguiti dal livello di rarità corrispondente. Nella tabella viene indicato anche se un oggetto richiede sintonia. Per tutti gli oggetti magici valgono le regole presenti nel volume *Dungeon Master's Guide*.

OGGETTI MAGICI

Rarità	Oggetto	Sintonia
Comune	Arto Protesico	No
Comune	Tatuaggio del Miniaturista	Sì
Comune+	Tatuaggio dell'Incantesimo	No
Comune	Tatuaggio della Mascherata	Sì
Non comune+	Amuleto dei Devoti	Sì
Non comune	Emblema Guardiano	Sì
Non comune+	Falcetto Lunare	Sì
Non comune+	Fiala della Pozza di Sangue	Sì
Non comune	Frammento della Selva Fatata	Sì
Non comune+	Grimorio Arcano	Sì



UN ORCO ARTISTA CREA UN TATUAGGIO SUL SUO AMICO ELFO.

Rarità	Oggetto	Sintonia
Non comune	Manto della Natura	Sì
Non comune+	Strumento per Tutti gli Usi	Sì
Non comune+	Tamburo Ritmico	Sì
Non comune	Tatuaggio dell'Artiglio Occulto	Sì
Non comune+	Tatuaggio della Barriera	Sì
Non comune	Tatuaggio della Stretta Avvolgente	Sì
Raro	Archivio di Astromanzia	Sì
Raro	Atlante degli Orizzonti Sconfinati	Sì
Raro	Batacchio di Legno	Sì
Raro	Codice Planare	Sì
Raro	Compendio Alchemico	Sì
Raro	Concertina della Baldoria	Sì
Raro	Frammento Astrale	Sì
Raro	Frammento del Reame Remoto	Sì
Raro	Frammento della Coltre Oscura	Sì
Raro	Frammento di Essenza Elementale	Sì
Raro	Frammento di Essenza Esterna	Sì
Raro	Incensiere del Devoto	Sì
Raro	Lira della Costruzione	Sì
Raro	Manoscritto Ingannevole	Sì
Raro	Sillabario delle Emozioni	Sì

Rarità	Oggetto	Sintonia
Raro	Tatuaggio della Coltre Oscura	Sì
Raro	Tomo di Spiriti e Carne	Sì
Raro	Trattato Fulminante	Sì
Raro	Versi Protettivi	Sì
Molto raro	Calderone della Rinascita	Sì
Molto raro	Cristallo della Cronistoria	Sì
Molto raro	Tatuaggio del Flusso Vitale	Sì
Molto raro	Tatuaggio del Passo Fantasma	Sì
Molto raro	Tatuaggio dell'Assorbimento	Sì
Leggendario	Tatuaggio della Furia Sanguinosa	Sì
Artefatto	Demonomicon di Igglwlv	Sì
Artefatto	Denti di Dahlver-Nar	Sì
Artefatto	Mortaio e Pestello di Baba Yaga	Sì
Artefatto	Servitore Possente di Leuk-o	Sì
Artefatto	Tarocchi delle Anime di Luba	Sì
Artefatto	Vincastro di Rao	Sì

TATUAGGI MAGICI

Frutto della maestria con inchiostro e aghi, e intrisi di magia, i tatuaggi magici infondono in chi li porta abilità prodigiose. Il trasferimento delle proprietà magiche di questi tatuaggi su una creatura avviene innanzitutto grazie agli aghi magici.

Una volta iscritto sul corpo di una creatura, le proprietà del tatuaggio non verranno compromesse, anche se il tatuaggio dovesse essere deturpato da ferite o lesioni. Mentre si sta applicando un tatuaggio magico, la creatura può personalizzarne l'aspetto. Un tatuaggio magico può essere realizzato con l'utilizzo di un qualsiasi effetto cosmetico, che siano marchi, scarificazioni, voglie o motivi di varie dimensioni.

Generalmente, più è raro il tatuaggio magico maggiore è lo spazio che occupa sulla pelle di una creatura. La tabella "Copertura del Tatuaggio magico" contiene i criteri per determinare le dimensioni di un determinato tatuaggio.

COPERTURA DEL TATUAGGIO MAGICO

Rarità del Tatuaggio	Area del Corpo Coperta
Comune	Una mano, un piede o un quarto di un arto
Non comune	Metà di un arto o sul cranio
Raro	Un arto
Molto raro	Due arti, il torace o la parte superiore della schiena
Leggendario	Due arti e il busto

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici seguenti sono presentati in ordine alfabetico.

AMULETO DEI DEVOTI

Oggetto meraviglioso, non comune (+1), raro (+2) o molto raro (+3) (richiede sintonia con un chierico o un paladino)

Su questo amuleto compare il simbolo di una divinità intarsiato con pietre preziose o metalli. Quando indossa questo simbolo sacro, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire dell'incantesimo e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi. Il bonus è determinato dalla rarità dell'amuleto.

Una volta indossato l'amuleto, il personaggio può utilizzare il privilegio Incanalare Divinità senza spendere uno degli utilizzi previsti per quel privilegio. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

ARCHIVIO DI ASTROMANZIA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo disco di ottone formato da anelli articolati e concentrici si dispiega in una sfera armillare. Come azione bonus, l'incantatore può dispiegare il disco nella sfera o farlo tornare in forma di disco. Quando viene trovato, l'Archivio di Astromanzia contiene i seguenti incantesimi, che contano come incantesimi da mago mentre il personaggio è in sintonia con l'oggetto: *divinazione, localizza creatura, localizza oggetto, presagio, previsione e scopri il percorso*. Per il personaggio questo oggetto ha la funzione di un libro degli incantesimi, nel quale gli incantesimi sono codificati sui suoi anelli.

Quando impugna l'archivio, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

L'archivio dispone di 3 cariche e all'alba di ogni giorno recupera 1d3 delle cariche spese. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:



ATLANTE DEGLI
ORIZZONTI SCONFINATI

- Se trascorre 1 minuto studiando l'archivio, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente proveniente dall'archivio che dev'essere della scuola di divinazione.
- Quando una creatura situata entro 9 metri e che il personaggio sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, il mago può usare la sua reazione per spendere 1 carica dell'oggetto per imporre alla creatura di tirare un d4 e applicare il numero ottenuto come bonus o penalità (a scelta del personaggio) al risultato del tiro precedente. Il personaggio può fare questa scelta dopo aver visto il risultato del tiro, ma prima che i suoi effetti vengano applicati.

ARTO PROTESICO

Oggetto meraviglioso, comune

Quest'oggetto rimpiazza un arto perduto: una mano, un braccio, un piede, una gamba o simili parti del corpo. Quando la protesi è attaccata, funziona in modo identico alla parte che rimpiazza; il personaggio può staccarla o riattaccarla usando un'azione e non può essere rimossa forzatamente da altri. Se il personaggio muore, si stacca da sola.

ATLANTE DEGLI ORIZZONTI SCONFINATI

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Un libro spesso, rilegato in pelle scura, sul quale si intrecciano linee di argento intarsiato che suggeriscono i motivi di una mappa o di una carta nautica. Quando viene trovato, contiene i seguenti incantesimi, che contano come incantesimi da mago mentre il personaggio è in sintonia

con il libro: *cerchio di teletrasporto*, *portale*, *porta dimensionale*, *portale arcano*, *parola del ritiro*, *passo velato* e *spostamento planare* e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di evocazione.
- Quando è colpito da un attacco, il personaggio può usare la sua reazione per spendere una carica dell'oggetto e teletrasportarsi entro un raggio di 3 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. L'attacco manca il personaggio se la nuova posizione da lui scelta è fuori dalla gittata dell'attacco.

BATACCHIO DI LEGNO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un druido o uno stregone)

Questo strumento d'argento ha la forma del ramo di un albero a cui sono legate delle piccole campane d'oro. Il personaggio può usare il ramo come focus da incantatore per i suoi incantesimi finché lo impugna.

Il ramo dispone di 3 cariche e all'alba di ogni giorno recupera 1d3 cariche spese. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Come azione bonus, può spendere 1 carica per rilevare la presenza di aberrazioni, celestiali, costrutti, elementali, folletti, immondi o non morti entro un raggio di 18 metri da lui. Se tali creature sono presenti e non dispongono di copertura totale rispetto al personaggio, le campane emettono un suono delicato che ne identifica il tipo.
- Con un'azione, il personaggio può spendere 1 carica dell'oggetto per lanciare *protezione dal bene e dal male*.

CALDERONE DELLA RINASCITA

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con un druido o uno stregone)

Una pentola Minuscola con parti in ghisa sulle quali sono raffigurate in rilievo delle scene di gesta di eroi. Il personaggio può usare questo piccolo calderone come focus da incantatore per i suoi incantesimi da druido e come componente adatto al lancio dell'incantesimo *scrutare*. Al termine di un riposo lungo, il personaggio può usare il calderone per creare una *pozione di guarigione maggiore*. Questa pozione dura per 24 ore, al termine delle quali perde la sua magia se non viene consumata.

Con un'azione, il personaggio può aumentare le dimensioni del calderone fino a renderlo in grado di ospitare una creatura di taglia Media accovacciata al suo interno e spendere un'altra azione per riportare il calderone alle sue dimensioni normali; se in quel momento al suo interno si trova qualcosa di troppo grande per le dimensioni normali del calderone, viene espulso e depositato senza danni nello spazio libero più vicino.



CALDERONE DELLA RINASCITA

Depositando il cadavere di un umanoide all'interno del calderone e ricoprendolo con 100 kg di sale (del costo pari a 10 mo) per almeno 8 ore, si ottiene lo stesso effetto dell'incantesimo *rianimare morti* e la creatura torna in vita (consumando il sale) all'alba successiva. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata se non dopo 7 giorni.

CODICE PLANARE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Le pagine di questo libro sono rilegate con pelle di immondo e la sua copertina è gofrata con un diagramma della Grande Ruota del multiverso. Quando viene trovato, il libro contiene i seguenti incantesimi: *cerchio magico*, *esilio*, *evoca elementale* (compare in questo libro), *legame planare*, *portale* e *trova famiglia*, e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di evocazione.
- Quando lancia un incantesimo di evocazione che evoca o crea una creatura, il personaggio può spendere 1 carica per conferire a quella creatura vantaggio ai tiri per colpire per 1 minuto.

COMPENDIO ALCHEMICO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo pesante tomo, sporco e macchiato, emana un odore acre e pungente. Le parti metalliche di cui è composta la sua rilegatura sono di rame, ferro, piombo e oro e alcuni di questi metalli appaiono come congelati a metà della transizione dall'uno all'altro. Quando viene trovato, il libro contiene i seguenti incantesimi: *arma magica*, *caduta morbida*, *carne in pietra*, *forma gassosa*, *ingrandire/ridurre* e *metamorfosi* e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di trasmutazione.
- Con un'azione, il personaggio può toccare un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato e spendere alcune cariche per trasformare il bersaglio in un altro oggetto. Utilizzando 1 carica, le dimensioni dell'oggetto non possono essere maggiori di 30 cm per lato. Spendendo ulteriori cariche, si possono aumentare le dimensioni massime dell'oggetto di 60 cm per ogni carica. Il valore del nuovo oggetto in mo dovrà essere pari o inferiore a quello dell'oggetto originale.

CONCERTINA DELLA BALDORIA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un bardo)

Quando impugna questa concertina, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da bardo.

Con un'azione, può usare la concertina per lanciare *danza irresistibile di Otto* tramite l'oggetto; questa proprietà della concertina non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

CRISTALLO DELLA CRONISTORIA

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia con un mago)

Una sfera di cristallo scolpita delle dimensioni di un pompelmo che emette un debole ronzio e pulsa con bagliori irregolari provenienti dal suo interno. Toccando il cristallo, il personaggio può recuperare informazioni e incantesimi, oppure imprimerli al suo interno, allo stesso ritmo con cui scrive o legge. Quando viene trovato, il cristallo contiene i seguenti incantesimi: *disco fluttuante di Tenser*, *fortezza della mente*,* *individuazione dei pensieri*, *inviare*, *legame telepatico di Rary*, *scudiscio mentale di Tasha** e *telecinesi* (gli incantesimi contrassegnati con un asterisco sono contenuti nel presente volume). Il cristallo funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio, con gli incantesimi e le altre informazioni iscritti fisicamente al suo interno.

Quando impugna il cristallo, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago e apprende i trucchetti *mano magica*, *scheggia della mente* (che compare in questo volume) e *messaggio*, se non li conosce già.

Il cristallo ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando le informazioni contenute all'interno del cristallo, può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro.
- Quando lancia un incantesimo da mago, può spendere 1 carica per lanciare quell'incantesimo senza che venga richiesto l'utilizzo di componenti verbali, somatiche o materiali fino a un valore di 100 mo.

DEMONOMICON DI IGGWILV

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Il *Demonomicon di Iggwilv* è un trattato monumentale che documenta tutti gli strati e gli abitanti dell'Abisso, praticamente infiniti, fatto che lo rende il tomo di demonologia più completo e blasfemo di tutto il multiverso. Il tomo è un compendio che ripercorre tutte le blasfemie degli Abissi e dei demoni, dalle più antiche a quelle più recenti. I demoni hanno tentato di censurare il testo e, sebbene alcune sezioni siano state strappate, i capitoli generali rimangono, rivelando i loro segreti demoniaci. Ma il tomo contiene molto più delle blasfemie. Ingabbiato tra le righe del testo si annida una parte segreta dell'Abisso stesso, che mantiene il tomo sempre aggiornato anche

CRISTALLO DELLA
CRONISTORIA



se vengono rimosse delle pagine, e anela a essere molto più di un semplice compendio di riferimento.

Proprietà Casuali. L'artefatto segue delle proprietà casuali, determinate tirando sulle tabelle nella sezione "Artefatti" del volume *Dungeon Master's Guide*:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà nociva minore
- 1 proprietà nociva maggiore

Incantesimi. Il tomo possiede 8 cariche e recupera 1d8 cariche spese all'alba di ogni giorno. Mentre il personaggio lo impugna, può usare un'azione per lanciare *risata incontenibile di Tasha* o spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 20): *alleato planare* (3 cariche), *cerchio magico* (1 carica), *evoca immondo* (3 cariche; compare in questo volume), *giara magica* (3 cariche), *legame planare* (2 cariche), *spostamento planare* (solo verso strati dell'Abisso; 3 cariche).

Consultazione dell'Abisso. Il personaggio può consultare il *Demonomicon* ogni volta che effettua una prova di Intelligenza per apprendere informazioni sui demoni o quando effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza) relativa all'Abisso. Quando lo fa, può raddoppiare il suo bonus di competenza e aggiungerlo al risultato della prova.

Flagellazione Demoniaci. La magia del personaggio infligge dolore agli immondi. Quando ha il libro con sé, il personaggio può utilizzare il risultato più alto possibile di un tiro per i danni per lanciare un incantesimo contro un immondo invece di tirare il dado.

Asservimento. Quando il personaggio ha il libro con sé e lancia l'incantesimo *cerchio magico* nominando solo immondi o *legame planare* bersagliando un immondo, l'incantesimo lanciato è di 9° livello, indipendentemente dal livello dello slot incantesimo usato, se richiesto. Inoltre, l'immondo subisce svantaggio al suo tiro salvezza contro questo incantesimo.

Contenimento. Le prime 10 pagine del *Demonomicon* sono vuote. Mentre tiene in mano il libro, con un'azione il personaggio può bersagliare un immondo che egli è in grado di vedere rimasto intrappolato all'interno di un *cerchio magico*. Il demone deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 20 con svantaggio o restare intrappolato in una delle pagine vuote del *Demonomicon*, che si riempie di annotazioni dettagliate sull'immondo e le sue depravazioni. Una volta usata, quest'azione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Quando il personaggio termina un riposo lungo, se lui e il *Demonomicon* si trovano sullo stesso piano di esistenza, la creatura con il grado di sfida più alto intrappolata all'interno del tomo può tentare di possedere il personaggio. In questo caso, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 20. Se fallisce, viene posseduto dalla creatura che lo controlla come un burattino. La creatura che possiede il personaggio può decidere di rilasciarlo con un'azione, comparando nello spazio libero più vicino a lui. Se il personaggio supera il tiro salvezza, il demone non può tentare di possederlo di nuovo per 7 giorni.

Quando il tomo viene scoperto, le sue pagine sono occupate da 1d4 immondi, di solito un assortimento di demoni.



DEMONOMICON
DI IGGWILV

Distruggere il Demonomicon. Per distruggere il tomo, sei signori dei demoni diversi devono strappare ciascuno un sesto delle pagine del libro e in tal caso, le pagine ricompaiono dopo 24 ore. Prima che questo tempo sia trascorso, chiunque apra la rilegatura del libro rimasta intatta viene trasportato in uno strato nascente dell'Abisso che si annida nascosto all'interno dell'oggetto. Al centro di questo dominio letale e semi-senziente è nascosto un artefatto perduto da tempo immemore: il *Bastone di Fraz-Urb'luu*. Se il bastone viene rimosso dal piano tascabile nel quale è nascosto, il tomo originale viene ridotto a una comune copia, piuttosto antiquata, del *Tomo di Zyx*, l'opera dalla quale ha avuto origine il *Demonomicon*. Una volta rimosso il bastone dalla dimensione tascabile, il signore dei demoni Fraz-Urb'luu viene immediatamente a conoscenza della sua scomparsa.

DENTI DI DAHLVER-NAR

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

I *denti di Dahlver-Nar* sono storie in forma materiale. Si tratta di una collezione di denti, ognuno di diversa origine e composto da materiali differenti, raccolta in una borsa di cuoio su cui sono cucite immagini di eroi e creature bizzarre. Quando uno dei denti cade, riporta in vita una leggenda.

Usare i Denti. Mentre impugna la borsa, il personaggio può usare un'azione per estrarre un dente. Il dente estratto viene determinato tirando sulla tabella "Denti di Dahlver-Nar" e può essere seminato oppure impiantato (i due scenari sono descritti in seguito).

Se il personaggio non compie alcuna delle due azioni, tira un dado alla fine del suo turno: con un risultato pari il dente svanisce e compaiono le stesse creature che sarebbero apparse se lo avesse piantato, ma ostili al personaggio

e ai suoi alleati, mentre con un risultato dispari il dente sostituisce uno dei denti del personaggio come se lo avesse impiantato (rimpiazzando potenzialmente un dente già impiantato, come descritto in seguito).

Ogni dente può essere usato solo una volta, dunque bisogna tenere traccia di quali denti sono già stati usati. Se il risultato del tiro sulla tabella indica un dente già usato, viene estratto il primo dente disponibile corrispondente al numero immediatamente inferiore sulla tabella.

Seminare i Denti. Per seminare un dente, il personaggio deve posizionarlo a terra in uno spazio libero alla sua portata, oppure lanciarlo in uno spazio libero entro 3 metri in uno specchio d'acqua di lunghezza e larghezza non inferiori ai 15 metri. Dopo aver fatto ciò, il dente scava nel terreno e svanisce senza lasciare tracce, oppure sparisce nell'acqua. Le creature indicate nella colonna "Creature Evocate" compaiono in uno spazio libero più vicino possibile a dove il dente è stato seminato: sono amichevoli con il personaggio, parlano i suoi stessi linguaggi e svaniscono dopo 10 minuti, a meno che non sia indicato diversamente.

Impiantare i Denti. Per impiantare un dente, il personaggio deve posizionarlo nella sua bocca; dopodiché, uno dei suoi denti cade e il dente posizionato ne prende il posto, assumendo le dimensioni adatte. Una volta impiantato il dente, il personaggio ottiene l'effetto indicato nella colonna "Effetti dell'Impianto". Il dente non può essere rimosso finché il personaggio è in sintonia con l'artefatto ed egli non può porre fine volontariamente alla sintonia; se viene rimosso dopo la sua morte, il dente svanisce. Un personaggio può avere un numero massimo di denti impiantati contemporaneamente pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo di 2 denti): se cerca di impiantare un altro dente, il più recente sostituisce uno dei denti già presenti, determinato casualmente, che svanisce, privando il personaggio dell'effetto che conferiva.

Recuperare i Denti. Dopo che tutti i denti sono svaniti, anche la borsa svanisce, riapparendo, con tutti



UN DENTE DI
DAHLVER-NAR

i denti al suo interno, in un luogo casuale, che può anche trovarsi in un mondo differente del Piano Materiale.

Distruggere i Denti. Ogni dente dev'essere distrutto individualmente seminandolo nell'area dove ha avuto origine la sua storia, con la chiara intenzione di distruggerlo. Quando è piantato in questo modo, le creature che evoca non sono amichevoli e non svaniscono: alcune creature evocate si dirigono semplicemente verso casa, mentre altre agiscono come descritto dalla loro storia. In entrambi i casi, il dente sparisce per sempre.

DENTI DI DAHLVER-NAR

1d20	Storia e Dente	Creature Evocate	Effetto se Impiantato
1	I Gatti Imperturbabili di Uldun-dar (molare felino d'avorio)	9 gatti	Il dente possiede 8 cariche: con un'azione, il personaggio può spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo <i>rinascita</i> dal dente. Se il personaggio è morto all'inizio del proprio turno, il dente spende 1 carica per lanciare <i>rinascita</i> su di lui.
2	La Giornata Particolare di Duggle (molare umano)	1 popolano	Quando il personaggio termina un riposo lungo, il dente lancia <i>santuario</i> (CD 18) su di lui; l'incantesimo dura 24 ore o finché il personaggio non lo infrange.
3	L'Età d'Oro di Dhakaan (premolare goblin dorato)	10 goblin , 1 goblin capo	Quando il personaggio è colpito da un attacco e un alleato si trova entro 1,5 metri da lui, il personaggio può usare la sua reazione per far sì che l'alleato sia colpito al suo posto. Il personaggio non può usare di nuovo questa reazione prima di aver completato un riposo breve o lungo.
4	Gli Omicidi della Via dei Mulini (canino halfling)	3 megere verdi in una congrega	Quando il personaggio danneggia un bersaglio che non ha ancora agito in questo combattimento, questi subisce 3d10 danni taglienti extra inflitti da lame spettrali.
5	Il Fato di Malpoggi (zanna lucertoloide di smeraldo)	1 regina lucertola e 4 lucertoloidi	Sul personaggio crescono scaglie da rettile, che gli conferiscono un bonus di +2 alla CA. Inoltre, al termine di un riposo lungo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o subire 1 livello di indebolimento.

1d20	Storia e Dente	Creature Evocate	Effetto se Impiantato
6	Il Segreto dello Stalliere (canino umano dal sapore dolce)	2 incubi	Quando il personaggio effettua una prova di Carisma contro un umanoide, può tirare un d10 e aggiungere il risultato del tiro come bonus al risultato della prova; la creatura bersaglio diventa però ostile al personaggio all'alba successiva.
7	Il Sogno dell'Asino (molare di asino multicolore)	1 unicorno	Il dente possiede 3 cariche: con un'azione, il personaggio può spendere 1 carica e toccare una creatura. Il bersaglio recupera 2d8 + 2 punti ferita e viene guarito da ogni malattia o veleno che lo affligge. Quando il personaggio usa quest'azione, l'immagine luminosa di un corno di unicorno appare sulla sua fronte fino al termine del suo turno. All'alba di ogni giorno, il dente recupera tutte le cariche spese. Il personaggio ottiene il seguente difetto: "quando vedo il male in azione, devo oppormi assolutamente".
8	Oltre la Roccia di Bral (dente di divoratore di menti d'argento)	2 divoratori di menti	Il personaggio ottiene telepatia entro 36 metri come descritto nel <i>Monster Manual</i> e può lanciare l'incantesimo <i>individuazione dei pensieri</i> a volontà, senza bisogno di componenti. Soffre inoltre di svantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Saggezza (Percezione) a causa dei costanti sussurri provenienti dalle menti vicine e da memorie altrui.
9	Le Sparizioni di Mezza-valle (dente vomerino di un rospo Grande)	4 rospi giganti	Il personaggio può compiere un salto in lungo di 9 metri e un salto in alto di 4,5 metri, con o senza rincorsa.
10	Leggende di Spettri e Fantasmi (molare umano d'ossidiana)	1 piovra gigante , 1 magico e 1 spettro	Con un'azione, il personaggio può usare il dente per lanciare l'incantesimo <i>tentacoli neri di Evard</i> (CD 18). Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.
11	Le Mille Morti di Jander il Raggiante (zanna di vampiro ingiallita)	1 vampiro	Il personaggio può attaccare con un morso come se effettuasse un colpo senz'armi: se va a segno, infligge 1d6 danni perforanti + 3d6 danni necrotici, e recupera un numero di punti ferita pari ai danni necrotici inflitti. Non può recuperare punti ferita quando è alla luce del sole.
12	Gli Incubi di Kaggash (dente di onnivedente storto)	1 onnivedente	Con un'azione, il personaggio può lanciare l'incantesimo <i>sguardo penetrante</i> dal dente. Una volta usata, quest'azione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Al termine di un riposo lungo, il personaggio tira un d20: se il risultato è 20, un'aberrazione a scelta del DM compare a 9 metri di distanza dal personaggio e lo attacca.
13	Tre Ponti Verso il Cielo (zanna di oni di lapislazzuli)	3 oni	Il personaggio ottiene una velocità di volare di 9 metri e può usare il dente per lanciare l'incantesimo <i>individuazione del magico</i> a volontà. Se è in sintonia con meno di 3 oggetti magici, il personaggio subisce 1 livello di indebolimento che non può essere rimosso finché non entra in sintonia con almeno 3 oggetti magici.
14	Gli Artigli di Dragotha (zanna traslucida spezzata)	1 dracolich rosso adulto	Il personaggio può usare il dente per lanciare l'incantesimo <i>creare non morti</i> . Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Ogni volta che il personaggio crea una creatura non morta usando il dente, in un luogo casuale entro 7,5 km da lui compare uno scheletro , uno zombi o un necrofago , che si mette in cerca di viventi da uccidere. Qualsiasi umanoide ucciso da uno di questi non morti sorge come non morto dello stesso tipo alla mezzanotte successiva.
15	Ceneri delle Ere e del Fuoco Eterno (premolare umanoide di giada)	1 dao , 1 djinni , 1 efreeti e 1 marid	Il personaggio può usare il dente per lanciare l'incantesimo <i>controincantesimo</i> come se fosse di 9° livello; una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Dopo aver terminato un riposo lungo, se il personaggio non ha mai usato il dente per contrastare un incantesimo in seguito al suo precedente riposo lungo, i suoi punti ferita massimi vengono ridotti di 2d10: se in questo modo i punti ferita massimi raggiungono lo 0, il personaggio muore.

1d20	Storia e Dente	Creature Evocate	Effetto se Impiantato
16	Figlie di Bel (zanna di diavolo della fossa di acciaio verde)	1 diavolo della fossa	Il personaggio può usare il dente per lanciare l'incantesimo <i>dominare mostri</i> (CD 18); una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva. Il personaggio emana un forte odore di zolfo bruciato.
17	Le Grida del Cielo (zanna di drago blu)	1 drago blu antico	Il personaggio diventa immune ai danni da fulmine e vulnerabile ai danni da tuono.
18	L'Ultimo Tarrasque (scheggia frastagliata di dente di tarrasque)	1 tarrasque (ignora il personaggio e i suoi ordini; compare per 1d4 round e poi svanisce)	Il personaggio infligge danni doppi a oggetti e strutture. Se il personaggio subisce 20 o più danni in un solo turno, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18 o spendere il turno successivo in preda a una furia omicida. Durante lo stato di furia, il personaggio deve usare la sua azione per effettuare un colpo senz'armi contro la creatura che lo ha danneggiato, oppure contro una creatura casuale che può vedere se non è stato danneggiato da una creatura, muovendosi quanto più vicino possibile al bersaglio, se necessario.
19	Il Dente di Incendax (zanna di drago rosso con striature di rubino)	1 drago rosso antico	Il personaggio diventa immune ai danni da fuoco e, usando un'azione, può soffiare fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 24; se lo fallisce, subisce 26d6 danni da fuoco, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni. Dopo aver usato il soffio, il personaggio subisce 2 livelli di indebolimento.
20	Il Dente di Dahlver-Nar (molare umano polveroso)	1 sacerdote	Con un'azione, il personaggio può invocare una forza divina in suo soccorso: deve descrivere il tipo di aiuto che richiede ed è il DM a decidere la natura dell'intervento, con effetti equivalenti a un qualsiasi incantesimo da chierico, per esempio. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata per 7 giorni.

EMBLEMA GUARDIANO

Oggetto meraviglioso (simbolo sacro), non comune (richiede sintonia con un chierico o un paladino)

Questo emblema è il simbolo di una divinità o di una tradizione spirituale. Con un'azione, il personaggio può incastonare l'emblema in un'armatura o uno scudo, oppure rimuoverlo.

L'emblema possiede 3 cariche: quando il personaggio o una creatura nel suo campo visivo entro 9 metri subisce un colpo critico mentre il personaggio indossa l'armatura o impugna lo scudo con l'emblema, il personaggio può usare una reazione per spendere 1 carica e trasformare il colpo critico in uno normale.

All'alba di ogni giorno, l'emblema recupera tutte le cariche spese.

FALCETTO LUNARE

Arma (falcetto), non comune (+1), rara (+2), molto rara (+3) (richiede sintonia con un druido o ranger)

Questo falcetto dalla lama argentata luccica flebilmente di luce lunare. Quando impugna quest'arma magica, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa, e un bonus ai tiri per colpire dell'incantesimo e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da druido e ranger: il bonus è determinato dalla

rarietà dell'arma. Inoltre, può usare il falcetto come focus da incantatore per i suoi incantesimi da druido e ranger.

Quando il personaggio lancia un incantesimo che ripristina punti ferita, può tirare un d4 e aggiungere il risultato ai punti ferita ripristinati, purché stia impugnando il falcetto.

FIALA DELLA POZZA DI SANGUE

Oggetto meraviglioso, non comune (+1), raro (+2) o molto raro (+3) (richiede sintonia con uno stregone)

Per entrare in sintonia con questa fiala, il personaggio deve versarvi alcune gocce del proprio sangue e la fiala non può essere aperta finché la sintonia non termina. Se la sintonia con la fiala termina, il sangue contenuto in essa si trasforma in cenere. Quando impugna o porta con sé questa fiala, il personaggio può usarla come focus da incantatore per i suoi incantesimi ottenendo un bonus ai tiri per colpire degli incantesimi e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da stregone. Il bonus è determinato dalla rarità della fiala.

Inoltre, quando il personaggio utilizza uno dei suoi Dadi Vita per recuperare punti ferita mentre ha con sé la fiala, può recuperare anche 5 punti stregoneria. Questa proprietà della fiala non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

FRAMMENTO AISTRALE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con uno stregone)

Questo cristallo è un frammento solidificato del Piano Astrale avvolto in un vortice di nebbia argentea. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, immediatamente dopo averlo lanciato viene teletrasportato in un qualsiasi spazio libero che egli può vedere entro 9 metri da lui.

FRAMMENTO DEL REAME REMOTO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con uno stregone)

Questo cristallo contorto è impregnato dell'essenza deformata del Reame Remoto. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, può fare in modo che un viscido tentacolo squarci il tessuto della realtà e colpisca una creatura entro un raggio di 9 metri da lui che egli sia in grado di vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio o subire 3d6 danni psichici e diventare spaventata fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

FRAMMENTO DELLA COLTRE OSCURA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con uno stregone)

Questo plumbeo e gelido cristallo risulta molto pesante, poiché saturo dell'angoscia della Coltre Oscura. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, può maledire momentaneamente una creatura bersaglio dell'incantesimo: sceglie un punteggio di caratteristica e, fino alla fine del suo turno successivo, la creatura ha svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza che usano quella caratteristica.



DA SINISTRA A DESTRA:
FRAMMENTI DI REAME
REMOTO, SELVA FATATA
E COLTRE OSCURA

FRAMMENTO DELLA SELVA FATATA

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia con uno stregone)

Questo cristallo tiepido brilla con i colori del tramonto nel cielo della Selva Fatata e risveglia forti emozioni. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, può tirare sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" nel *Player's Handbook*: se il risultato è un incantesimo, questo è troppo selvaggio per essere affetto dalla Metamagia, e se normalmente richiede concentrazione, ciò non avviene in questo caso. L'incantesimo ha la sua durata normale.

Qualora il personaggio non possieda l'Origine Stregonesca di magia selvaggia, una volta usata questa proprietà per tirare sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" non può usarla di nuovo fino all'alba seguente.

FRAMMENTO DI ESSENZA ELEMENTALE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con uno stregone)

Questo cristallo crepitante contiene l'essenza di un piano elementale. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

L'essenza e la proprietà del frammento vanno determinate tirando un d4 e consultando la tabella "Frammenti di Essenza Elementale". Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, può usarne la relativa proprietà.

FRAMMENTI DI ESSENZA ELEMENTALE

d4 Proprietà

- 1 **Aria.** Il personaggio può librarsi in volo fino a un'altezza di 18 metri senza provocare attacchi di opportunità.
- 2 **Terra.** Il personaggio ottiene resistenza a un tipo di danno a sua scelta fino all'inizio del suo turno successivo.
- 3 **Fuoco.** Un bersaglio dell'incantesimo nel campo visivo del personaggio prende fuoco. Il bersaglio in fiamme subisce 2d10 danni da fuoco all'inizio del suo turno successivo, dopodiché le fiamme si spengono.
- 4 **Acqua.** Il personaggio crea un'ondata d'acqua che fuoriesce da lui espandendosi nel raggio di 3 metri. Ogni creatura a scelta del personaggio che egli è in grado di vedere presente nell'area subisce 2d6 danni da freddo e deve superare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti viene trascinato via da lui per 3 metri cadendo a terra prona.

INCENSIERE DEL DEVOTO



FRAMMENTO DI ESSENZA ESTERNA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con uno stregone)

Questo cristallo lampeggiante racchiude l'essenza di un Piano Esterno. Con un'azione, un personaggio può incastonare il frammento in un oggetto Minuscolo (come un'arma o un gioiello) oppure rimuoverlo. Il frammento si stacca dall'oggetto nel quale è incastonato se la sintonia termina. Il personaggio può usare il frammento come focus da incantatore finché lo impugna o lo indossa.

L'essenza e la proprietà del frammento vanno determinate tirando un d4 e consultando la tabella "Frammenti di Essenza Esterna". Quando il personaggio usa un'opzione di Metamagia su un incantesimo mentre è in possesso del frammento, può usarne la relativa proprietà.

FRAMMENTI DI ESSENZA ESTERNA

d4 Proprietà

- 1 **Legale.** Il personaggio può porre fine a una delle seguenti condizioni inflitte su di lui o su una creatura entro 9 metri nel suo campo visivo: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, spaventato o stordito.
- 2 **Caotico.** Il personaggio sceglie una creatura che subisce danni dall'incantesimo: il bersaglio ha svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica effettuati prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.
- 3 **Buono.** Il personaggio, o una creatura a sua scelta nel raggio di 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, ottiene 3d6 punti ferita temporanei.
- 4 **Malvagio.** Il personaggio sceglie una creatura che subisce danni dall'incantesimo: il bersaglio subisce 3d6 danni necrotici extra.

GRIMORIO ARCANO

Oggetto meraviglioso, non comune (+1), raro (+2) o molto raro (+3) (richiede sintonia con un mago)

Quando impugna questo libro rilegato in pelle, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago ottenendo un bonus ai tiri per colpire degli incantesimi e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da mago. Il bonus è determinato dalla rarità del libro.

Il personaggio può usare questo libro come un libro degli incantesimi. Inoltre, quando utilizza il privilegio Recupero Arcano, può aumentare il numero di livelli degli slot incantesimo recuperati di 1.

INCENSIERE DEL DEVOTO

Arma (mazzafrusto), rara (richiede sintonia con un chierico o un paladino)

La sommità arrotondata di questo mazzafrusto è ricoperta di piccoli fori che compongono motivi e immagini di simboli. Il mazzafrusto conta per il personaggio come un simbolo scaro. Quando il personaggio usa questo mazzafrusto magico per colpire con un attacco, il bersaglio subisce 1d8 danni radiosi aggiuntivi.

Come azione bonus, il personaggio può pronunciare la parola d'ordine per far sì che il mazzafrusto emani una nuvola rarefatta di incenso fino a 3 metri per 1 minuto. All'inizio di ogni suo turno, il personaggio e ogni altra creatura che rimane avvolta dalla nube di incenso recupera 1d4 punti ferita. Questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

LIRA DELLA COSTRUZIONE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un bardo)

Quando il personaggio impugna questa lira, può lanciare *riparare* con un'azione. Può anche suonare la lira con una reazione quando un oggetto o una struttura nel suo campo visivo entro 90 metri subisce danni, rendendolo immune a quei danni e a eventuali ulteriori danni dello stesso tipo fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Inoltre, può suonare la lira con un'azione per lanciare un incantesimo tra *evoca costrutto* (compare in questo libro), *fabbricare*, *muovere il terreno* o *passapareti*; l'incantesimo scelto non può essere lanciato di nuovo fino all'alba successiva.

MANOSCRITTO INGANNEVOLE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Per il personaggio questo è un libro magico che contiene incantesimi. Per chiunque altro, il libro sembra un volume di narrativa romantica estremamente prolisso. Con un'azione, il personaggio può cambiare l'aspetto del libro e modificare di volta in volta la trama della storia d'amore.

Una volta trovato, il libro contiene i seguenti incantesimi: *allucinazione di forza*, *aura magica di Nystul*, *fuorviare*, *immagine maggiore*, *immagine silenziosa*, *immagine speculare* e *terreno illusorio* e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di illusione.
- Quando una creatura che il personaggio è in grado di vedere effettua una prova di Intelligenza (Indagare) per discernere la vera natura di un incantesimo di illusione che il personaggio sta lanciando, o effettua un tiro salvezza contro un incantesimo di illusione, il personaggio può usare la sua reazione e spendere 1 carica per imporre uno svantaggio al tiro della creatura.

MANTO DELLA NATURA

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia con un druido o ranger)

Questo mantello cambia colore e fantasia per mimetizzarsi con il terreno che circonda il personaggio. Mentre indossa il mantello, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da druido e ranger.

Se si trova in un'area leggermente oscurata, il personaggio può nascondersi usando un'azione bonus anche se qualcuno lo sta osservando direttamente.

MORTAIO E PESTELLO DI BABA YAGA

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Le creazioni della megera immortale Baba Yaga sfidano le leggi della magia dei mortali. Tra le innumerevoli sue creazioni, spesso tristemente famose, che hanno consolidato la leggenda della megera in innumerevoli mondi, ci sono degli artefatti che le permettono di viaggiare attraverso i piani: *Mortaio e Pestello di Baba Yaga*. Questi due strumenti distintivi di Baba Yaga ai fini della sintonia contano come un unico artefatto. Se i due oggetti vengono separati, all'alba successiva il pestello ricompare accanto al mortaio.

Proprietà Casuali. Questo artefatto ha le seguenti proprietà casuali, che si determinano tirando sulle tabelle nella sezione "Artefatti" del volume *Dungeon Master's Guide*:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 1 proprietà nociva minore

Proprietà del Mortaio. Il mortaio è una ciotola di legno Minuscola, in grado, però, di aumentare le proprie dimensioni per accogliere qualunque cosa venga collocata al suo interno espandendosi, se lo spazio è sufficiente, fino a raggiungere grandi dimensioni; il che significa che può arrivare a contenere al suo interno anche una creatura di taglia Grande.

Proprietà del Pestello. Il pestello è uno strumento di legno consumato della lunghezza di 15 cm. Una volta per ogni suo turno, il personaggio può impugnare il pestello facendogli raggiungere le dimensioni di un bastone ferrato,

MANTO DELLA NATURA



o farlo tornare alle dimensioni di un pestello, senza che venga richiesta alcuna azione. Nelle dimensioni di un bastone ferrato, il pestello ha le proprietà di un'arma magica che fornisce un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con essa.

Il pestello dispone di 12 cariche. Quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia usando il pestello, può spendere fino a 3 delle sue cariche per infliggere 1d8 danni da forza extra per ogni carica spesa. All'alba di ogni giorno, il pestello recupera tutte le cariche spese.

Strumenti Perfetti. Mentre ha in mano il mortaio e il pestello, il personaggio può usare la sua azione per indicare il nome di qualunque pianta, minerale o fluido (non magici) e la quantità del materiale del valore di 10 mo o inferiore. Il mortaio si riempie all'istante con la quantità desiderata del materiale indicato. Dopo aver usato questa azione, il mago non può usarla di nuovo prima di aver completato un riposo breve o lungo.

Questo artefatto può anche essere utilizzato come scorte da alchimista, scorte da birraio, utensili da cuoco, borsa da erborista e sostanze da avvelenatore. Utilizzando l'artefatto come uno di questi strumenti, il personaggio ottiene un vantaggio a ogni prova richiesta con essi.

Parti Primarie. Con un'azione, il personaggio può impartire al pestello il comando di macinare delle sostanze se il mortaio e il pestello si trovano entro un raggio di 1,5 metri da lui. Per il minuto successivo, o fino a quando il personaggio non usa un'azione per impartirgli il comando verbale di fermarsi, il pestello continua a muoversi da solo, macinando il contenuto del mortaio fino a ridurlo in poltiglia o in polvere, stati delle sostanze egualmente utili sia per la cucina che per l'alchimia. All'inizio di ogni tuo turno, qualsiasi cosa si trovi nel mortaio subisce 4d10 danni da forza. Quando i danni riducono i punti ferita del bersaglio a 0, questo è ridotto in polvere, in poltiglia o in pasta, a seconda del risultato desiderato. Gli oggetti magici, invece, non subiscono gli effetti di questo incantesimo. Se il personaggio lo desidera, quando il pestello si ferma, si può fare in modo che il mortaio separi il suo contenuto (come ossa in polvere, erbe tritate, organi ridotti in poltiglia) in pile separate.

Viaggio al Termine della Notte. Se il personaggio si trova all'interno del mortaio e sta reggendo il pestello, può usare un'azione per impartire un comando verbale al mortaio chiedendogli di trasportarlo verso un luogo o una creatura specifica. Non è necessario che il personaggio conosca l'ubicazione precisa della destinazione desiderata, ma deve trattarsi di una destinazione specifica (non solo "il fiume più vicino" o "la tana di un drago rosso"). Se la destinazione desiderata si trova entro 1.600 km dal personaggio, il mortaio si solleva in aria e svanisce, mentre egli e tutte le creature contenute nel mortaio attraversano un cielo irreale, intravedendo al di sotto di loro i vaghi riflessi del mondo nel quale stanno viaggiando. Le creature del mondo, invece, potrebbero percepire delle immagini del personaggio che sfreccia attraverso i cieli mentre è in viaggio dal punto di partenza alla sua destinazione. Il personaggio arriva a destinazione 1 ora dopo la partenza o 1 minuto dopo se è notte.

Le Ossa Ricordano. Quando impartisce al mortaio il comando di viaggiare, in alternativa il personaggio può lanciare la polvere o la pasta della sostanza macinata dal mortaio e nominare un luogo che si trova su un diverso



UNA MEGERA NOTTURNA
PROVA IL MORTAIO
E PESTELLO DI BABA YAGA.

piano di esistenza, o un mondo diverso del Piano Materiale. Se la sostanza proviene da una creatura originaria del piano o del mondo indicato, il mortaio viaggia attraverso cieli notturni completamente vuoti raggiungendo uno spazio libero della destinazione desiderata in 1 minuto.

Come Distruggere Mortaio e Pestello. Il mortaio e il pestello vengono distrutti se calpestati dalla *Capanna Danzante di Baba Yaga* o da Baba Yaga in persona.

SERVITORE POSSENTE DI LEUK-O

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Il *servitore possente di Leuk-o*, il cui nome evoca il signore della guerra che ne faceva un uso implacabile, è una potentissima macchina alta 3 metri che si trasforma in un costruito animato quando pilotata. Costruito con una lega nera lucente di origine ignota, il servitore viene spesso descritto come un ibrido tra un nano sproporzionato e un enorme scarabeo. Al suo interno c'è spazio a sufficienza per 1 tonnellata di carico e per un equipaggio composto da massimo due creature di taglia Media che lo controllano rendendolo una macchina di distruzione inarrestabile.

Le origini del servitore sono soltanto teorizzate: spesso si fa riferimento all'intervento di creature di altri mondi, ai misteriosi Picchi della Barriera di Oerth e alla *macchina di Lum il Folle*, con cui pare esservi una correlazione. I dettagli più interessanti sull'origine e la funzione del dispositivo appaiono nella *Mente di Metallo*, un tomo ricco di segreti degli artefici che lo collega alle tradizioni perdute degli Olman e che fu scritto da Lum il Genio, lontana discendente di Lum il Folle, mentre era impegnata nella



SERVITORE POSSENTE DI LEUK-O

ricostruzione del *servitore possente di Leuk-o*, che giaceva smantellato da tempo immemore.

Sintonia Pericolosa. Il servitore può essere in sintonia con due creature alla volta; se una terza creatura cerca di entrarvi in sintonia, non accade nulla.

Il pannello di controllo del servitore si trova nello sportello in cima alla sua schiena, che può essere aperto facilmente quando nessuna creatura è in sintonia con l'artefatto.

Entrare in sintonia con l'artefatto richiede due ore ed è possibile farlo come parte di un riposo lungo, durante il quale il personaggio dev'essere all'interno del servitore e interagire con i suoi comandi. Mentre l'equipaggio sta entrando in sintonia, qualsiasi altra creatura o struttura entro 15 metri dal servitore ha una possibilità del 25% di venire bersagliata accidentalmente una volta da un attacco Pugno Distruttivo del servitore. Questo processo va ripetuto ogni volta che una creatura entra in sintonia con l'artefatto.

Controllare il Servitore. Qualsiasi creatura in sintonia con l'artefatto può aprire lo sportello come se fosse una semplice porta, mentre altre creature possono aprirlo con un'azione superando una prova di Destrezza con CD 25 usando degli arnesi da scasso. Un incantesimo *scassinare* lanciato sullo sportello lo apre fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Una creatura può entrare o uscire dallo sportello spendendo 3 metri di movimento. Chi è dentro al servitore ha copertura totale da tutti gli effetti che hanno origine al di fuori di esso, ma i comandi permettono alle creature all'interno di vedere all'esterno senza ostacoli.

Mentre è nel servitore, una creatura può controllarlo usando i comandi. Durante il proprio turno, una delle creature in sintonia può controllarlo in uno dei seguenti modi:

- Aprire o chiudere lo sportello (non richiede un'azione, una volta per turno).
- Muovere il servitore fino al massimo della sua velocità (non richiede un'azione).
- Con un'azione, può ordinare al servitore di eseguire una delle azioni nella sua scheda delle statistiche o un'altra azione.
- Può usare la propria reazione per ordinare al servitore di eseguire un attacco Pugno Distruttivo contro una creatura che abbia provocato un attacco di opportunità dal servitore.

SERVITORE POSSENTE DI LEUK-O

Costruito Enorme

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 310 (27d12 + 135)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza Sag +9, Car +7

Abilità Percezione +9

Resistenze ai Danni perforante, tagliente

Immunità ai Danni acido, contundente, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, psichico, radioso, veleno

Immunità alle Condizioni tutte le condizioni tranne invisibile e prono

Sensi Percezione passiva 19, vista cieca 36 m

Linguaggi comprende i linguaggi parlati dalle creature in sintonia ma non può parlare

Sfida — Bonus di competenza +7

Esistenza Immutabile. Il servitore è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che ne altererebbe la forma o lo spedirebbe in un altro piano di esistenza.

Costruzione Resistente alla Magia. Il servitore dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici, e gli attacchi con incantesimo effettuati contro di esso subiscono svantaggio.

Rigenerazione. Il servitore recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se è ridotto a 0 punti ferita, questo tratto smette di funzionare finché una creatura in sintonia non trascorre 24 ore a riparare l'artefatto o finché l'artefatto non subisce danni da fulmine.

Balzo da Fermo. Il servitore può compiere un salto in lungo di 15 metri e un salto in alto di 7,5 metri, con o senza rincorsa.

Natura Inusuale. Il servitore non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Pugno Distruttivo. Attacco con Arma da Mischia o con Arma a Distanza: +17 al tiro per colpire, portata 3 m o gittata 36 m, un bersaglio. Colpito: 36 (4d12 + 10) danni da forza. Se il bersaglio è un oggetto, subisce danni tripli.

Balzo Schiacciante. Se il servitore salta almeno 7,5 metri come parte del suo movimento, può poi usare quest'azione per atterrare in piedi in uno spazio che contiene una o più creature. Ognuna di queste creature viene spinta in uno spazio libero entro 1,5 metri dal servitore e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25. Se lo fallisce, subisce 26 (4d12) danni contundenti e cade a terra prona; se invece lo supera, subisce solo la metà dei danni e resta in piedi.

Se non ci sono creature in sintonia all'interno del servitore, questo rimane inerte.

Spettro della Macchina. Alla sua morte, l'anima del potente signore della guerra Leuk-o si legò all'artefatto, divenendone la forza che lo anima. Il servitore è noto per muoversi o attaccare occasionalmente di sua iniziativa, soprattutto quando ciò può causare gravi danni e distruzione: ogni 24 ore, il servitore, a discrezione del DM, effettua un'azione in assenza dell'equipaggio.

Se il servitore perde almeno metà dei suoi punti ferita, ogni creatura in sintonia con l'artefatto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20 o restare affascinata per 24 ore. La creatura affascinata si abbandona a una furia distruttiva, cercando di demolire qualsiasi struttura e attaccando tutte le creature non in sintonia nei pressi del servitore, iniziando da quelle che sono una minaccia per l'artefatto (preferibilmente utilizzando il servitore, se ne ha la possibilità).

Autodistruzione. Usando una specifica sequenza di leve e pulsanti, l'equipaggio del servitore può farlo esplodere. La sequenza di autodistruzione non è rivelata ai membri dell'equipaggio quando questi entrano in sintonia con l'artefatto. Se la sequenza viene scoperta (è il DM a decidere come), essa richiede che i due membri dell'equipaggio siano nel servitore e usino le proprie azioni per 3 turni consecutivi eseguendo i comandi necessari; non appena iniziano la sequenza, però, il servitore usa la sua proprietà Spettro della Macchina per rivoltare i membri dell'equipaggio l'uno contro l'altro.

Se i membri dell'equipaggio completano con successo la sequenza, il servitore esplode al termine del terzo round; ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 30 metri centrata sul servitore deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 25 o subire 87 (25d6) danni da forza, 87 (25d6) danni da fulmine e 87 (25d6) danni da tuono. Ogni creatura che supera il tiro salvezza subisce soltanto la metà di quei danni. Oggetti e strutture nell'area d'effetto subiscono danni tripli. Le creature all'interno del servitore muoiono immediatamente, senza lasciare resti.

L'esplosione non distrugge permanentemente il servitore. 2d6 giorni più tardi, le sue parti (braccio sinistro, gamba sinistra, braccio destro, gamba destra, torso inferiore e torso superiore) piovono dal cielo in punti casuali entro 1.500 km dall'esplosione. Se avvicinati a 1,5 metri di distanza l'uno dall'altro, i pezzi si ricompongono e riformano il servitore.

Distruggere il Servitore. Il servitore può essere distrutto in due modi. In seguito all'autodistruzione, i singoli pezzi possono essere fusi in uno dei templi-fucina dei suoi antichi creatori Olman. In alternativa, se il servitore colpisce la *macchina di Lum il Folle*, entrambi gli artefatti esplodono in un'eruzione di potere simile all'autodistruzione del servitore, ma tre volte più grande e che infligge il triplo dei danni.

SILLABARIO DELLE EMOZIONI

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo libro immacolato profuma tenuemente di un odore casuale che il personaggio trova piacevole. Quando viene trovato, contiene i seguenti incantesimi: *antipatia/simpatia*, *charme su persone*, *dominare persone*, *estasiare*, *modificare memoria*, *suggestione* e *trama ipnotica*, e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di ammalimento.
- Quando il personaggio lancia un incantesimo di ammalimento, può spendere 1 carica per imporre svantaggio al primo tiro salvezza che un bersaglio effettua contro l'incantesimo.

STRUMENTO PER TUTTI GLI USI

Oggetto meraviglioso, non comune (+1), raro (+2) o molto raro (+3) (richiede sintonia con un artefice)

Un oggetto dall'aspetto di un semplice cacciavite che può trasformarsi in una varietà di altri strumenti: con un'azione, il personaggio può trasformare l'oggetto con un tocco e ottenere uno strumento da artigiano a sua scelta (vedi il capitolo "Equipaggiamento" del *Player's Handbook* per consultare la lista completa degli strumenti da artigiano). Il personaggio è competente nell'uso di qualsiasi strumento ottenuto dopo la trasformazione.

Quando impugna questo strumento, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire dell'incantesimo e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da artefice. Il bonus è determinato dalla rarità dello strumento ottenuto.

Con un'azione, il personaggio può concentrarsi sullo strumento incanalando le sue forze creatrici e sceglie un trucchetto che non conosce da una classe qualsiasi. Dopo di che, per le successive 8 ore, il personaggio può lanciare il trucchetto scelto che conta come un trucchetto da artefice. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TAMBURO RITMICO

Oggetto meraviglioso, non comune (+1), raro (+2) o molto raro (+3) (richiede sintonia con un bardo)

Quando impugna questo tamburo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri per colpire degli incantesimi e alla CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi da bardo: il bonus è determinato dalla rarità del tamburo.

Con un'azione, il personaggio può suonare il tamburo per recuperare un uso del suo privilegio *Ispirazione Bardica*; questa proprietà del tamburo non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TAROCCHI DELLE ANIME DI LUBA

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Non tutti gli spiriti sono anime tragiche, smarrite lungo il loro cammino verso l'altro mondo: alcuni sono semplicemente prigionieri, anime talmente dannate che i mortali non osano liberarle nell'aldilà.

Creati da una misteriosa figura delle leggende Vistani, i *tarocchi delle anime di Luba* hanno forgiato il destino di innumerevoli eroi. Le profezie di questo mazzo di carte hanno rivelato grandi mali e spinto la loro creatrice a incrociare i cammini di forze nefaste. Infinite volte la creatrice del mazzo, Mamma Luba, è sfuggita per un soffio



TAROCCHI DELLE ANIME DI LUBA

al suo fato, salvata solo dalla sua preveggenza; ma neanche lei è stata in grado di eludere per sempre tanta malvagità. Nei casi peggiori, Mamma Luba è riuscita a intrappolare creature di pura malignità tra le trame del fato, imprigionandole nel suo mazzo di tarocchi: lì dimorano tuttora questi spiriti immondi, racchiusi in un oltremondo nascosto tra le carte e pazientemente in attesa del beffardo scherzo della sorte che, prima o poi, inevitabilmente li libererà.

Come tutti i mazzi di tarocchi, i *tarocchi delle anime* sono una collezione splendidamente illustrata di 54 carte, comprendente 14 carte di trionfi e altre 40 carte divise in quattro semi: denari, glifi, stelle e spade.

Proprietà Casuali. L'artefatto ha le seguenti proprietà casuali, determinate tirando sulle tabelle nella sezione "Artefatti" del volume *Dungeon Master's Guide*:

- 2 proprietà nocive minori
- 2 proprietà benefiche minori

Incantesimi. Mentre impugna il mazzo, il personaggio può usare un'azione per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 18): *comprensione dei linguaggi*, *individuazione del bene e del male*, *individuazione delle malattie e dei veleni*, *individuazione del magico*, *localizza oggetto* o *scrutare*. Una volta usato il mazzo per lanciare un incantesimo, il personaggio non può lanciare di nuovo quell'incantesimo fino all'alba successiva.

Visione Imperturbabile. Mentre impugna il mazzo, il personaggio supera automaticamente i tiri salvezza su Costituzione effettuati per mantenere la concentrazione sui suoi incantesimi di divinazione.

Scherzo del Destino. Con un'azione, il personaggio può estrarre una carta dal mazzo e alterare il destino

di un'altra creatura nel raggio di 4,5 metri nel suo campo visivo. Può scegliere uno tra i seguenti effetti:

Ventura. La creatura dispone di vantaggio a tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza per l'ora successiva.

Sventura. La creatura subisce svantaggio a tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza per l'ora successiva.

Il mazzo può essere usato in questo modo due volte e tutti gli utilizzi spesi sono recuperati all'alba successiva.

Prigionieri del Destino. Ogni volta che il personaggio usa la proprietà Scherzo del Destino, c'è la possibilità che una delle anime intrappolate nel mazzo fugga. Deve tirare un d100 e consultare la tabella "Anime dei Tarocchi": se ha estratto uno dei trionfi, l'anima a esso associata si libera. Le statistiche della creatura sono disponibili nel *Monster Manual*. Se il personaggio estrae un'anima già fuggita, deve tirare di nuovo il dado.

ANIME DEI TAROCCHI

d100	Carta	Anima
1	Il boia	Cavaliere della morte
2	Il cavaliere	Signore delle mummie
3	Il corvo	Progenie vampirica
4	Il veggente	Vampiro
5	L'artefatto	Teschio infuocato
6	L'infelice	Banshee
7	L'innocente	Fantasma
8	L'oscuro	Vampiro
9	La bestia	Spirito Dannato
10	La marionetta	Mummia
11	La nebbia	Spirito Dannato
12	La segreta	Mummia
13	La tentatrice	Progenie vampirica
14	Lo spettro	Fantasma
15-00	—	—

L'anima liberata appare in un luogo casuale entro 15d10 km dal personaggio e inizia a terrorizzare i viventi; finché non viene distrutta, l'anima ottiene il beneficio Ventura dalla proprietà Scherzo del Destino del mazzo, mentre sia il personaggio che il bersaglio originale dello Scherzo del Destino subiscono l'effetto Sventura.

Mescolare il Destino. Se il personaggio trascorre 7 giorni senza usare la proprietà Scherzo del Destino, la sua sintonia con i *tarocchi delle anime di Luba* termina, e non può entrarvi di nuovo in sintonia finché un'altra creatura non usa Scherzo del Destino su di lui.

Distruggere il Mazzo. I *tarocchi delle anime di Luba* possono essere distrutti solo se tutte le quattordici anime intrappolate sono state liberate e distrutte: ciò rivela una quindicesima anima, un **lich**, prigioniero nella carta L'aldilà, che compare solo dopo aver sconfitto le altre quattordici anime. Se quest'antica entità viene distrutta, la carta L'aldilà svanisce e il mazzo diventa un normale mazzo di tarocchi, senza proprietà speciali, che però include una nuova carta ideata dal DM.

MAMMA LUBA E I VISTANI

Mamma Luba, la creatrice dei *Tarocchi delle Anime*, era un'importante figura tra i Vistani. Da innumerevoli generazioni i Vistani vagano per la Coltre Oscura, esplorando anche i semipiani più terrificanti, come il regno infestato da vampiri di Barovia. Questi viaggiatori hanno scoperto molti dei segreti di questi domini e incontrato ogni sorta di viandante alle prese con gli orrori della Coltre Oscura. La maggior parte delle bande di Vistani accetta volentieri viaggiatori ben intenzionati e dalle origini più disparate, accogliendo chiunque cerchi una casa tra i sentieri infiniti e i paesaggi avvolti nella nebbia.

Mamma Luba era un halfling Vistani alla guida di uno dei più numerosi gruppi di Vistani della Coltre Oscura. Proveniva dallo stesso mondo del Conte Strahd von Zarovich e di Madam Eva, e si dedicò a creare una comunità tenace e generosa, vera rarità per il Piano delle Ombre, accogliendo stranieri, dando da mangiare agli affamati e tenendo testa ai malvagi. Un tempo lei e Madam Eva erano amiche, finché questa non iniziò a scendere a patti con le creature della notte. "Anche se vaghiamo tra le ombre," diceva Mamma Luba, "dobbiamo fare luce per i viaggiatori come noi".

Alcuni anni fa, Mamma Luba sparì nella nebbia, lasciando dietro di sé soltanto i *Tarocchi delle Anime*. Si dice che chi estrae dal mazzo la carta della Nebbia può sentire il sussurro della sua voce gentile.

TATUAGGIO DEL FLUSSO VITALE

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), molto raro (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico contiene simboli di vita e rinascita.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Resistenza Necrotica. Il personaggio possiede resistenza ai danni necrotici.

Scudo Vitale. Se il personaggio viene ridotto a 0 punti ferita, è ridotto invece a 1 punto ferita. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DEL MINIATURISTA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), comune (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico contiene immagini di testi elaborati, splendide calligrafie e simili elementi.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Scrittura Magica. Finché ha il tatuaggio sulla pelle, il personaggio può scrivere con la punta del dito, che usa come un pennino dall'inchiostro infinito.

Con un'azione, può toccare un testo scritto, non più lungo di una pagina, e pronunciare il nome di una creatura: per le successive 24 ore, il testo diventa invisibile per tutti tranne che per il personaggio e per la creatura nominata. Chiunque dei due può annullare l'invisibilità toccando il testo (non richiede un'azione). Una volta usata, quest'azione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DEL PASSO FANTASMA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), molto raro (richiede sintonia)

Prodotto con un ago speciale, questo tatuaggio muta e tremola sulla pelle, apparendo in parte sfocato.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Forma Spettrale. Il tatuaggio ha 3 cariche e recupera tutte le cariche spese all'alba di ogni giorno. Come azione bonus, mentre il tatuaggio è sulla sua pelle, il personaggio può spenderne 1 carica per diventare incorporeo fino alla fine del suo turno successivo. Ottiene i seguenti benefici per l'intera durata dell'effetto:

- Ha resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici.
- Non può essere afferrato o trattenuto.
- È in grado di attraversare oggetti solidi e creature come se si trattasse di terreno difficile, ma se termina il turno in un oggetto solido subisce 1d10 danni da forza. Se l'effetto termina mentre il personaggio è in un oggetto solido, viene spinto nello spazio libero più vicino e subisce 1d10 danni da forza per ogni 1,5 metri che ha percorso.

TATUAGGIO DELL'ARTIGLIO OCCULTO

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), non comune (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico raffigura forme simili ad artigli e altre forme dentellate.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Colpi Magici. Una volta applicato il tatuaggio sulla pelle, i colpi senza armi del personaggio sono considerati magici e ignorano l'immunità o la resistenza agli attacchi non magici e il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni infitti dai colpi senza armi.

Dilaniare Occulto. Come azione bonus, il personaggio può potenziare il tatuaggio per 1 minuto, durante il quale ogni suo attacco in mischia con un'arma o ogni colpo

senza armi può raggiungere un bersaglio entro un raggio di 4,5 metri dal personaggio grazie ai viticci d'inchiostro che lancia verso di esso. In più, i suoi attacchi in mischia infliggono 1d6 danni da forza extra se il colpo va a segno. Una volta usata, questa azione bonus non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DELL'ASSORBIMENTO

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), molto raro (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico contiene disegni che enfatizzano un colore.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Resistenza ai Danni. Una volta applicato il tatuaggio sulla pelle, il personaggio ottiene resistenza al tipo di danno associato al colore principale del tatuaggio nel modo descritto dalla tabella seguente. È il DM a scegliere il colore del tatuaggio, oppure tira i dadi per determinarlo casualmente.

d10	Tipo di Danni	Colore
1	Acido	Verde
2	Forza	Bianco
3	Freddo	Blu
4	Fulmine	Giallo
5	Fuoco	Rosso
6	Necrotico	Nero
7	Psichico	Argento
8	Radio	Oro
9	Tuono	Arancione
10	Veleno	Viola

Assorbimento dei Danni. Quando il personaggio subisce il danno del colore ad esso associato, può usare la sua reazione per rendersi immune a quel particolare tipo di danno e recuperare un numero di punti ferita pari alla metà del danno che avrebbe subito. Una volta usata, questa reazione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DELL'INCANTESIMO

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), rarità variabile

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico contiene un singolo incantesimo di 5° livello o inferiore, inciso sulla pelle tramite la magia dell'ago. Per usare il tatuaggio, il personaggio deve premere l'ago sulla sua pelle e pronunciare la parola d'ordine, facendo trasformare l'ago nell'inchiostro che compone il tatuaggio, il quale compare sulla pelle con qualsiasi forma il personaggio desideri. Una volta ottenuto il tatuaggio, il personaggio può lanciarne l'incantesimo senza bisogno di componenti materiali; il tatuaggio brilla lievemente durante il lancio

dell'incantesimo e per tutta la sua durata, e svanisce dalla pelle del personaggio quando l'incantesimo termina.

Il livello dell'incantesimo nel tatuaggio determina la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, il bonus di attacco, il modificatore di caratteristica da incantatore e la rarità del tatuaggio, come illustrato nella tabella "Tatuaggio dell'Incantesimo".

TATUAGGIO DELL'INCANTESIMO

Livello dell'Incantesimo	Rarità	Mod. Caratteristica da Incantatore	CD Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Trucchetto	Comune	+3	13	+5
1°	Comune	+3	13	+5
2°	Non comune	+3	13	+5
3°	Non comune	+4	15	+7
4°	Raro	+4	15	+7
5°	Raro	+5	17	+9

TATUAGGIO DELLA BARRIERA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), rarità variabile (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico raffigura simboli protettivi ed è realizzato con un inchiostro simile al metallo liquido.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Protezione. Se il personaggio non sta indossando un'armatura, il tatuaggio gli conferisce una Classe Armatura determinata in base alla rarità del tatuaggio, come indicato di seguito. Se il personaggio sta usando uno scudo, può comunque ottenere questo vantaggio.

Rarità	CA
Non comune	12 + il modificatore di Destrezza del personaggio
Raro	15 + il modificatore di Destrezza del personaggio (massimo di +2)
Molto raro	18

TATUAGGIO DELLA COLTRE OSCURA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), raro (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico è di colore intensamente scuro e raffigura immagini astratte.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Essenza dell'Ombra. Il personaggio ottiene scurovisione fino a 18 metri e dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Difesa d'Ombra. Quando subisce danni, il personaggio può usare la sua reazione per diventare inconsistente per un momento, dimezzando i danni subiti. Questa reazione non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DELLA FURIA SANGUINOSA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), leggendario (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico è costituito da forme e colori che evocano la furia sanguinaria.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Colpi della Sete di Sangue. Il tatuaggio ha 10 cariche e recupera tutte le cariche spese all'alba di ogni giorno. Mentre questo tatuaggio è impresso sulla sua pelle, il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Quando il personaggio infligge un colpo con un'arma, può spendere una carica dell'oggetto per infliggere 4d6 danni necrotici extra al bersaglio e recuperare un numero di punti ferita pari al valore del danno necrotico inflitto.
- Quando il personaggio subisce danni da una creatura che egli è in grado di vedere, può spendere una carica e usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia contro quella creatura, ottenendo un vantaggio al tiro per colpire.

TATUAGGIO DELLA MASCHERATA

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), comune (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico appare sul corpo del personaggio con qualsiasi aspetto questi desideri.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve premere l'ago sulla pelle, lì dove vuole che compaia il tatuaggio, per l'intera durata del procedimento per stabilire la sintonia. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Inchiostro Fluido. Come azione bonus, il personaggio può dare al tatuaggio qualsiasi colore o forma, e spostarlo in qualunque punto della pelle. A prescindere dalla forma, resta però chiaramente un tatuaggio; le sue dimensioni possono variare da piccolo come una moneta di rame a grande a sufficienza da coprire l'intero corpo con trame intricate.

Camuffare Se Stesso. Con un'azione, il personaggio può usare il tatuaggio per lanciare l'incantesimo *camuffare se stesso* (CD 13 per rilevare il travestimento). Una volta lanciato tramite il tatuaggio, l'incantesimo non può essere lanciato di nuovo in questo modo fino all'alba successiva.

TATUAGGIO DELLA STRETTA AVVOLGENTE

Oggetto meraviglioso (tatuaggio), non comune (richiede sintonia)

Creato con un ago speciale, questo tatuaggio magico è costituito da lunghi motivi intrecciati tra loro.

Sintonia col Tatuaggio. Per entrare in sintonia con questo oggetto, il personaggio deve continuare a premere l'ago sulla pelle per l'intera durata del procedimento, lì dove vuole che compaia il tatuaggio. Quando la sintonia è completa, l'ago si trasforma nell'inchiostro che compone il tatuaggio e questo si materializza sulla pelle.

Se la sintonia con il tatuaggio termina, questo svanisce e l'ago riappare nello spazio del personaggio.

Presa dei Vitecci. Una volta applicato il tatuaggio sulla pelle, il personaggio può usare un'azione per far emettere al tatuaggio dei vitecci d'inchiostro in grado di raggiungere una creatura nel suo campo visivo entro un raggio di 4,5 metri da lui. La creatura deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti subisce 3d6 danni da forza e resta afferrata dal personaggio. Con un'azione, la creatura può sfuggire alla condizione di afferrato superando una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 14. La condizione di afferrato termina anche se il personaggio decide di mettersi fine (non è richiesta alcuna azione), se la creatura si trova a una distanza maggiore di 4,5 metri dal personaggio o se questi utilizza il tatuaggio su una creatura diversa.

TOMO DI SPIRITI E CARNE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo tomo, rilegato in pelle e con inserti d'osso, è freddo al tatto e sussurra debolmente. Quando viene trovato, contiene i seguenti incantesimi, che contano come incantesimi da mago mentre il personaggio è in sintonia con il libro: *animare morti*, *cerchio di morte*, *dito della morte*, *evoca non morto* (compare in questo libro), *parlare con i morti*, *tocco del vampiro* e *vita falsata*, e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di necromanzia.
- Con un'azione, può spendere 1 carica per assumere una sembianza di non morto per 10 minuti. Per la durata dell'effetto, il personaggio ha un aspetto cadaverico e viene ignorato dalle creature non morte, a meno che non le abbia danneggiate. Appare inoltre come un non morto a ogni ispezione dall'esterno e agli incantesimi usati per determinare lo stato del bersaglio. L'effetto termina se infligge danni o se costringe una creatura a effettuare un tiro salvezza.



TRATTATO FULMINANTE

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo libro degli incantesimi, spesso e bruciacchiato, puzza di fumo e le sue pagine sono percorse da crepitanti scintille di energia. Quando viene trovato, contiene i seguenti incantesimi: *capanna di Leomund*, *contingenza*, *dardo incantato*, *folata di vento*, *muro di forza*, *onda tonante* e *palla di fuoco* e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di invocazione.
- Quando una creatura nel campo visivo del personaggio subisce danni da un incantesimo di invocazione lanciato dal personaggio, questi può usare una reazione e spendere 1 carica per infliggere 2d6 danni da forza extra alla creatura e farla cadere a terra prona se è di taglia Grande o inferiore.

VERSI PROTETTIVI

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia con un mago)

Questo libro degli incantesimi rilegato in pelle è rinforzato con inserti di ferro e argento, e ha un lucchetto di ferro (CD 20 per aprirlo). Con un'azione, il personaggio può toccare la copertina del libro e farlo chiudere come se avesse lanciato *serratura arcana* su di esso. Quando viene trovato, contiene i seguenti incantesimi: *dissolvi magie*, *glifo di interdizione*, *globo di invulnerabilità*, *protezione dal bene e dal male*, *santuario privato di Mordenkainen*, *serratura arcana* e *simbolo*, e funziona come un libro degli incantesimi per il personaggio.

Quando impugna il libro, il personaggio può usarlo come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Il libro ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese all'alba di ogni giorno. Finché impugna l'oggetto, il personaggio può utilizzare le cariche nei seguenti modi:

- Se trascorre 1 minuto studiando il libro, il personaggio può spendere 1 carica per sostituire uno degli incantesimi da mago che ha preparato con un incantesimo differente dal libro che dev'essere della scuola di abiurazione.
- Quando lancia un incantesimo di abiurazione, può spendere 1 carica per conferire 2d10 punti ferita temporanei a una creatura entro 9 metri nel suo campo visivo.

VINCASTRO DI RAO

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Secoli or sono, Rao, il dio sereno, creò uno strumento per proteggere la sua nuova schiera di credenti dai mali provenienti dai Piani Inferiori. Tuttavia, con il passare degli eoni, i mortali svilupparono altri metodi per affrontare questo tipo di minacce e il vincastro venne pressoché dimenticato. In epoche più recenti, tuttavia, il *Vincastro di Rao* è stato riscoperto e sfruttato per contrastare il potere crescente della Strega Regina Iggywyl (uno dei molti nomi della maga Tasha). Sebbene sia stata sconfitta, Iggywyl è riuscita a danneggiare il vincastro durante la battaglia, infettandolo con un'insidiosa maledizione che potrebbe potenzialmente farle guadagnare una futura vittoria. In seguito, del vincastro si sono nuovamente perse le tracce. Questo famoso artefatto ricompare di tanto in tanto, ma non è più quello che era una volta. Indipendentemente dal fatto che chi è in possesso dell'artefatto si renda conto o meno del suo pieno potenziale, solo in pochi decidono di correre il rischio di utilizzare il *Vincastro di Rao*, poiché per loro potrebbe essere l'ultima volta.

Proprietà Casuali. L'artefatto ha le seguenti proprietà casuali, determinate tirando sulle tabelle nella sezione "Artefatti" del volume *Dungeon Master's Guide*:

- 2 proprietà benefiche minori
- 1 proprietà benefica maggiore
- 1 proprietà nociva minore

Incantesimi. Il vincastro possiede 6 cariche. Mentre il personaggio lo impugna, può usare un'azione per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (CD del tiro salvezza 18): *aura di purezza* (2 cariche), *aura di vita* (2 cariche), *cura ferite di massa* (3 cariche), *esilio* (1 carica), *faro di speranza* (1 carica). All'alba di ogni giorno, il vincastro recupera 1d6 cariche spese.

Esilio Totale. Quando il personaggio impugna il vincastro ed è in sintonia con esso, può spendere 10 minuti per bandire tutte le creature che non siano immondi potenti entro un raggio di 1,5 km da lui. Gli immondi con un grado di sfida pari a 19 o superiore non vengono influenzati da questo artefatto. Ogni immondo bandito viene rimandato al suo piano di origine e non può fare ritorno al piano dal quale è stato bandito dal *Vincastro di Rao* per 100 anni.

Cedimento della Matrice. Quando utilizza la proprietà Esilio Totale del *Vincastro di Rao*, o usa l'ultima carica disponibile dell'artefatto, il personaggio effettua un tiro sulla tabella "Inversione Extraplanare". Tutte le creature evocate come risultato di questo effetto compaiono in spazi liberi casuali entro 18 metri dal personaggio e non sono sotto il suo controllo.

INVERSIONE EXTRAPLANARE

d100	Effetto
1-25	Si apre un portale per un piano casuale che si chiude dopo 5 minuti.
26-45	Compaiono 2d4 imp e 2d4 quasit .
46-60	Compaiono 1d8 succubi/incubi .
61-70	Compaiono 1d10 diavoli uncinati e 1d10 vrock .
71-80	Compaiono 1 arcanaloth , 1 megea notturna e 1 rakshasa .
81-85	Compaiono 1 diavolo del ghiaccio e 1 marilith .
86-90	Compaiono 1 balor e 1 diavolo della fossa . A discrezione del DM, si apre un portale che conduce alla presenza di un arcidemone o di un signore dei demoni e che si richiude dopo 5 minuti.
91-00	Ha effetto la Maledizione di Iggywilv (vedi le proprietà della Maledizione di Iggywilv).

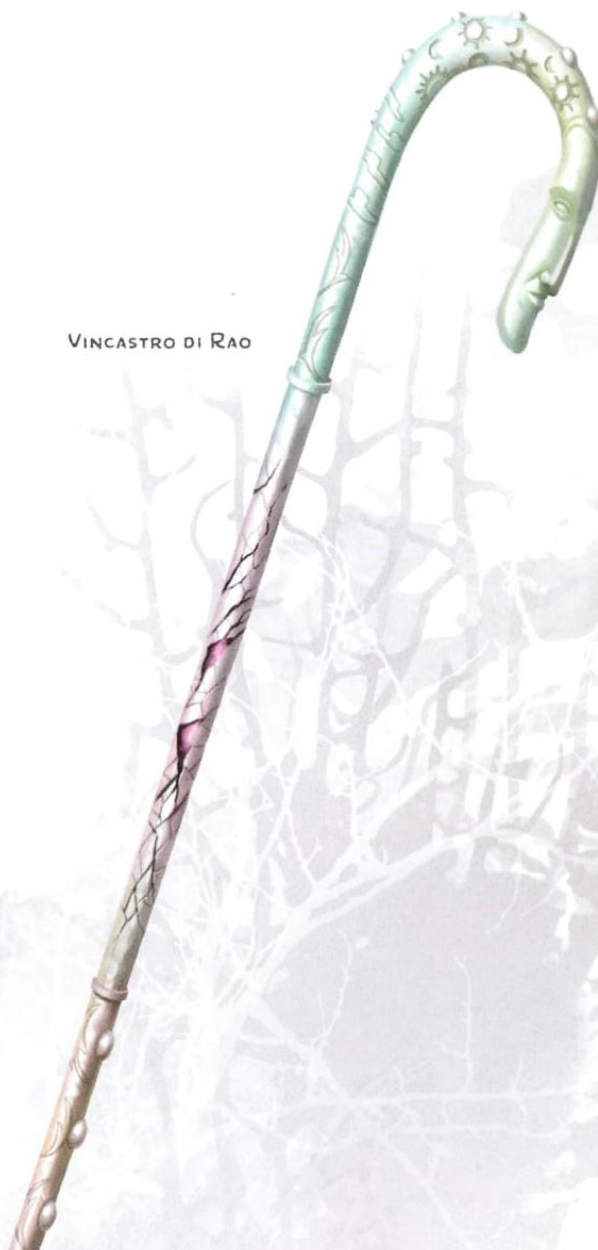
Maledizione di Iggywilv. L'ultima volta che il Vincastro di Rao è stato usato contro Iggywilv, la Strega Regina si è scagliata contro questo manufatto infettando la sua matrice magica. Nel corso degli anni, questa maledizione si è diffusa nel vincastro, minacciando di corrompere con un effetto improvviso e violento la sua antica magia. Quando questa eventualità si verifica, il *Vincastro di Rao*, così come è conosciuto al giorno d'oggi, viene distrutto, perché la polarità della sua matrice magica si inverte e il vincastro esplode tramutandosi in un varco di 15 m di diametro. Il varco funziona come un incantesimo *portale* permanente lanciato da Iggywilv. Una

volta per ogni round, il portale, utilizzando un punteggio di iniziativa pari a 20, pronuncia in modo udibile con la voce di Iggywilv il nome di un immondo, finché dal varco non sono ricomparsi tutti gli immondi banditi con il *Vincastro di Rao*. Ognuno di questi immondi, sempre che esista ancora, viene trascinato attraverso il varco. L'intero processo di trasferimento degli immondi richiede diciotto anni per essere completato, al termine dei quali il varco diventa un portale permanente per Pazunia, il primo strato dell'Abisso.

Come Distruggere o Ripristinare il Vincastro.

È possibile ripristinare o distruggere il *Vincastro di Rao* recandosi al Monte Celestia per ottenere una lacrima di Rao, il dio sereno. Per riuscire a far piangere un dio privo di emozioni, si può tentare di ricongiungere Rao allo spirito del suo primo adoratore, che molto tempo fa partì alla ricerca di rivelazioni provenienti dal multiverso. Il vincastro si dissolve se rimane immerso nelle lacrime del dio per un anno e un giorno. Se invece viene lavato ogni giorno per 30 giorni con le lacrime del dio, il vincastro perde la proprietà Cedimento della Matrice.

VINCASTRO DI RAO





TASHA SI PREPARA A VINCERE
UN'ALTRA PARTITA A SCACCHI
MAGICI CONTRO IL SUO RIVALE
MORDENKAINEN.

CAPITOLO 4

STRUMENTI PER IL DUNGEON MASTER

TL DUNGEON MASTER UTILIZZA MOLTI STRUMENTI durante la preparazione e lo svolgimento di una campagna di D&D. Alcuni di questi sono l'immaginazione, la capacità di comprendere ciò che intrattiene i giocatori, l'acume narrativo, il senso dell'umorismo, la capacità di ascoltare attentamente, la dimestichezza con le regole del gioco e altro ancora. Questo capitolo aggiunge all'arsenale del DM indicazioni e regole opzionali che possono tornare utili in molteplici situazioni. Il capitolo include anche una serie di rompicapi pronti all'uso, che è possibile inserire in qualsiasi campagna.

Gli strumenti qui riportati si basano sul materiale presente nella *Dungeon Master's Guide* e nel *Monster Manual*. Il DM può decidere di utilizzare alcuni, tutti o nessuno di questi strumenti e sentirsi libero di personalizzarne il funzionamento. Il divertimento del gruppo è fondamentale, quindi il DM deve fare sue queste regole, mirando a soddisfare i gusti del suo gruppo.

SESSIONE ZERO

Stabilisci dei confini molto chiari, e se qualcuno tenta di attraversarli, fatti sentire. Se non dovessero ascoltarti, c'è sempre la buona vecchia nube mortale...

TASHA

Prima di creare personaggi o giocare, il DM e i giocatori possono eseguire una sessione speciale, chiamata colloquialmente "sessione zero", per stabilire aspettative, delineare i termini di un contratto sociale e discutere regole speciali. Stabilire e attenersi a queste regole può aiutare a garantire che il gioco sia un'esperienza divertente per tutti i giocatori coinvolti.

Spesso, durante una sessione zero, si creano i personaggi insieme. Il DM può aiutare i giocatori durante il processo di creazione del personaggio, consigliando di selezionare alcune opzioni che serviranno durante l'avventura o la campagna che li attende.

CREAZIONE DI PERSONAGGI E GRUPPI

Ogni giocatore ha a disposizione diverse opzioni relative alla razza, alla classe e al background del proprio personaggio, ma il DM può limitare alcune opzioni che non ritiene adatte alla campagna. Se il gruppo è composto da più giocatori, il DM dovrebbe incoraggiare i vari membri a scegliere classi diverse in modo da disporre di un ventaglio più ampio di abilità. Non è invece necessario scegliere razze o background diversi. Anzi, può essere divertente far parte di un gruppo composto interamente da soldati o di una compagnia di intrattenitori all'avventura. I background scelti indicano chi erano i personaggi prima di diventare avventurieri e forniscono spunti di interpretazione sotto forma di ideali, legami

e difetti, tutte cose che il DM deve conoscere. Per esempio, se un giocatore sceglie il background da criminale, una delle opzioni per il legame del personaggio è: "Il criminale cerca di ripagare un vecchio debito che ha contratto con un generoso benefattore". In questo caso, il DM deve collaborare con il giocatore per stabilire l'identità del generoso benefattore e creare delle trame attinenti all'interno della campagna.

FORMAZIONE DEL GRUPPO

Durante la sessione zero, il DM permette ai giocatori di creare i personaggi che desiderano e li aiuta a trovare una spiegazione valida che giustifichi cosa ha portato questi avventurieri a riunirsi in gruppo. Potrebbe essere utile partire dal presupposto che i personaggi si conoscano e che abbiano dei trascorsi in comune, per quanto superficiale possa essere il rapporto che li lega. Ecco alcune domande da fare ai giocatori durante la creazione dei personaggi per chiarire i rapporti tra i membri del gruppo:

- I personaggi sono in qualche modo legati tra loro?
- Cos'è che mantiene unito il gruppo?
- Quali sono gli elementi caratteristici dei vari membri del gruppo che ogni personaggio apprezza maggiormente?
- Il gruppo ha un patrono? Nel capitolo 2, "Patroni del gruppo", sono disponibili diversi esempi di patrono.

Se i giocatori hanno problemi a inventare una storia che spieghi come i loro personaggi si sono incontrati, possono scegliere un'opzione dalla tabella "Origine del Gruppo" o lasciare che un d6 decida per loro. Parte della sessione zero dovrebbe essere dedicata ad aiutare i giocatori ad arricchire i dettagli. Per esempio, se i personaggi si uniscono per sconfiggere un nemico comune, l'identità di questo nemico deve essere determinata. Se il gruppo si è riunito in occasione di un funerale, l'identità del defunto e il rapporto di ciascun personaggio con lui dovranno essere approfonditi.

ORIGINE DEL GRUPPO

d6 Storia dell'Origine

- 1 I personaggi sono cresciuti nello stesso luogo e si conoscono da anni.
- 2 I personaggi si sono uniti per sconfiggere un nemico.
- 3 I personaggi sono stati riuniti da un benefattore comune che desidera finanziare le loro avventure.
- 4 Un funerale riunisce i personaggi.
- 5 Una festività riunisce i personaggi.
- 6 I personaggi si ritrovano intrappolati insieme.



DURANTE UNA FESTIVITÀ NEI PRESSI DI UNA DELLE
STATUE SENZIENTI DI ACQUAFONDA, ALCUNI GIOVANI
AMICI SOGNANO DI PARTIRE ALL'AVVENTURA.

CONDURRE UNA PARTITA CON UN SOLO GIOCATORE

Se un giocatore solo partecipa alla campagna, il DM dovrà collaborare con lui all'elaborazione del background del suo personaggio e poi lasciare che sia lui a decidere se affiancare un seguace a tale personaggio oppure no (vedi la sezione "Seguaci" in questo capitolo).

Nel corso delle prime sessioni, il DM potrebbe dover aiutare il giocatore a utilizzare il suo seguace e assicurarsi che ne abbia compreso le funzioni e i limiti:

- I seguaci sono compagni fedeli in grado di eseguire incarichi sia durante il combattimento che in altre circostanze: per esempio, possono allestire un accampamento o trasportare attrezzature.
- Nel caso ideale, le abilità del seguace dovrebbero essere complementari a quelle del personaggio principale. Per esempio, un incantatore è un seguace perfetto per un guerriero o un ladro.

CONTRATTO SOCIALE

D&D è prima di tutto pensato per essere un'esperienza divertente per tutti. Se uno o più partecipanti non si divertono, la partita non durerà a lungo. La sessione zero è il momento perfetto per il DM e i giocatori per discutere dell'esperienza che sperano di vivere, nonché di argomenti, temi e comportamenti che ritengono inappropriati. Da questa discussione comincia a delinearsi un contratto sociale.

A volte un contratto sociale prende forma organicamente, ma è buona norma avere una conversazione diretta durante la sessione zero per stabilire limiti e aspettative. Un tipico contratto sociale in un gruppo di D&D prevede che tutti si impegnino in maniera implicita o esplicita a rispettare i seguenti punti:

- Rispettare i giocatori favorendo un tipo di gioco che sia divertente, equo e su misura per loro. Il DM lascerà a ogni giocatore la possibilità di contribuire alla storia in corso e darà il giusto spazio a ogni personaggio. Quando un giocatore parla, il DM lo ascolta.
- I giocatori rispetteranno il DM e il suo impegno per dare vita a una partita divertente per tutti. I giocatori permetteranno al DM di dirigere la campagna, arbitrare le regole e risolvere le controversie. Quando il DM parla, i giocatori lo ascoltano.

- I giocatori si rispetteranno a vicenda, si ascolteranno, si sosterranno e faranno del loro meglio per preservare la coesione del gruppo di avventurieri.
- Se il DM o un giocatore mancano di rispetto a qualcuno o violano in qualche altro modo il contratto sociale, il gruppo può allontanare quella persona dal tavolo.

Questo contratto sociale copre le basi, ma i singoli gruppi possono richiedere termini aggiuntivi concordati per garantire un'esperienza di gioco divertente per tutti. Un contratto sociale normalmente evolve quando i membri di un gruppo imparano a conoscersi meglio.

LIMITI RIGIDI E FLESSIBILI

Una volta che il DM e i giocatori hanno riconosciuto i termini del contratto sociale del gioco e concordato di rispettarli, si può discutere dei limiti flessibili e rigidi. Ci sono molti modi per mediare questa discussione e il DM potrebbe voler fare qualche ricerca per trovare un approccio che possa funzionare bene per il gruppo. Ai fini di questa spiegazione, segue un'analisi di questi termini:

Un **limite flessibile** è una soglia che si dovrebbe riflettere bene prima di superare, poiché è probabile che crei un'ansia, una paura e un disagio genuini. Un **limite rigido** è una soglia che non dovrebbe mai essere superata.

Ogni membro del gruppo ha i suoi limiti flessibili e rigidi ed è bene che tutti sappiano quali sono. Il DM deve assicurarsi che chi siede intorno al tavolo sia a proprio agio con il modo in cui si svolge la discussione. I giocatori potrebbero non voler parlare apertamente dei loro limiti davanti agli altri, soprattutto se non hanno mai giocato di ruolo o non conoscono bene gli altri membri del gruppo. Il DM può alleviare tale disagio incoraggiando i giocatori a condividere i propri limiti in privato con lui, permettendogli così di parlarne all'intero gruppo senza attribuirli a un individuo in particolare. Per esempio, i giocatori potrebbero scrivere i loro limiti sulle schede affinché il DM possa leggerli ad alta voce. Comunque vengano presentati questi limiti, sarebbe utile che il DM, o uno dei giocatori, compilasse un elenco da condividere con l'intero gruppo. Qualsiasi discussione sui limiti dovrebbe essere trattata con attenzione: anche condividere i limiti di un'altra persona può essere un'esperienza molto dolorosa, perciò bisogna procedere con tatto e rispetto.

I limiti più comuni nel gioco includono temi o scene di sesso, sfruttamento, profilazione razziale, schiavitù, violenza verso bambini e animali, imprecazioni gratuite e relazioni intime tra i personaggi, ma non sono gli unici. I limiti più comuni al di fuori del gioco includono il contatto fisico indesiderato, la condivisione dei dadi, il lancio dei dadi, le urla, la volgarità, la messa in discussione delle regole, l'uso di telefoni cellulari che causa distrazione e il comportamento generalmente irrispettoso.

La discussione sui limiti è importante perché i DM e i giocatori possono avere delle fobie o alcuni argomenti potrebbero scatenare delle reazioni avverse e gli altri devono esserne a conoscenza. Qualsiasi argomento o tema di gioco che faccia sentire un membro del gruppo insicuro o a disagio dovrebbe essere evitato. Se un argomento o un tema rende nervosi uno o più giocatori, ma questi danno il loro consenso per includerlo nel gioco, il DM può decidere di incorporarlo nella campagna, ma deve gestirlo con cura e deve essere pronto a cambiare rapidamente discorso, se necessario.

Sebbene la sessione zero sia il luogo perfetto per iniziare questa discussione, potrebbe non essere l'unico momento in cui il tema viene affrontato. Qualcuno potrebbe oltrepassare il limite e potrebbe esserci bisogno di farlo notare, oppure qualcuno potrebbe non aver palesato i propri limiti nella discussione iniziale. I giocatori possono anche scoprire nuovi limiti man mano che la campagna si sviluppa. È consigliabile pianificare una verifica con il gruppo per accertarsi che l'elenco dei limiti rigidi e flessibili sia aggiornato e ricordare a tutti di consultare periodicamente l'elenco per accertarsi delle modifiche.

PERSONALIZZAZIONE DEL GIOCO

Oltre a modellare il gioco attorno ai personaggi del gruppo di avventurieri, il DM deve essere pronto a personalizzarlo per soddisfare i gusti dei giocatori. La sezione "Conoscere i giocatori" nell'introduzione della *Dungeon Master's Guide* fornisce alcune indicazioni su come fare sulla base di archetipi di giocatori comuni. Per identificare che tipo di giocatori compongono il gruppo, il DM può porre a ognuno di loro una o tutte le seguenti domande:

- Quale dei tre pilastri dell'avventura (combattimento, esplorazione, gioco di ruolo) ti interessa di più?
- Quanto umorismo ti piace nel gioco?
- Che livello di tecnologia preferisci?
- Ti piace risolvere rompicapi e indovinelli nel gioco?
- Ti piace tenere traccia dei punti esperienza o preferisci che il personaggio avanzi di livello quando te lo dice il DM?

REGOLE SPECIALI

Le regole speciali includono regole opzionali, come quelle presentate nel capitolo 9 della *Dungeon Master's Guide* e le regole create dal DM. Se si pensa di utilizzare regole speciali, la sessione zero è un buon momento per discuterne con i giocatori e sollecitare il loro contributo.

Le regole speciali possono essere considerate una specie di esperimento e solo il tempo deciderà se sono utili ai fini del gioco. Se si introduce una regola speciale nella sessione zero che poi ha un effetto negativo sul gioco, è possibile abbandonarla o rivederla per garantire un'esperienza di gioco migliore per tutti. Non è un problema se una regola speciale non funziona come ci si aspettava; l'importante è ricordare che l'obiettivo è che tutti si divertano.

SEGUACI

Il mio prossimo seguace potrebbe imparare qualcosina da tutto questo: tutto ottimo materiale per il progetto Mord-ilapolver-enkainen.

TASHA

Questa sezione fornisce un modo semplice per aggiungere un PNG speciale, chiamato seguace, al gruppo di avventurieri. Grazie a queste regole, è possibile scegliere una creatura con un grado di sfida basso e assegnarle livelli in una di queste tre semplici classi: Esperto, Incantatore o Guerriero.

Un seguace può essere inserito in un gruppo all'inizio dell'avventura, oppure può unirsi ai giocatori durante la campagna. Per esempio, i personaggi potrebbero incontrare un abitante del villaggio, un animale o un'altra creatura, stringere amicizia e invitare la creatura a unirsi a loro nelle loro avventure.

Il DM può anche usare queste regole per personalizzare un mostro a suo piacimento.

CREARE UN SEGUACE

Un seguace può essere qualsiasi tipo di creatura con una scheda delle statistiche nel *Monster Manual* o un altro manuale di D&D, ma il suo grado di sfida nella sua scheda delle statistiche deve essere 1/2 o inferiore. Per creare un seguace basta assegnare una scheda delle statistiche alla creatura come spiegato nella sezione "Attribuire una classe al seguace".

Per unirsi agli avventurieri, il seguace deve essere amico di almeno uno di loro. Questa amicizia potrebbe essere collegata al passato di un personaggio oppure a eventi che emergono durante il gioco. Per esempio, un seguace potrebbe essere un amico o un animale domestico d'infanzia, oppure potrebbe essere una creatura salvata dagli avventurieri. Il DM può decidere se tra la creatura e i personaggi si sia instaurata una fiducia tale da poterla accogliere nel gruppo.

Sarà sempre il DM a decidere chi interpreta il seguace. Ecco alcune opzioni:

- Un giocatore interpreta il seguace come secondo personaggio: ideale quando il gruppo è composto solo da uno o due giocatori.
- Un giocatore interpreta il seguace come suo unico personaggio: ideale per un giocatore che vuole un personaggio più semplice di quelli tipici.
- I giocatori interpretano il seguace insieme.
- Il DM interpreta il seguace.

Non c'è limite al numero di seguaci in un gruppo, ma più di uno per giocatore può rallentare notevolmente il gioco. Quando si valuta la difficoltà di un incontro imminente, anche i seguaci contano come personaggi.

ATTRIBUIRE UNA CLASSE AL SEGUACE

Quando si crea un seguace, bisogna scegliere la classe che avrà per il resto della sua esistenza: Esperto, Incantatore o Guerriero. Le classi sono spiegate in dettaglio di seguito. Se la classe del seguace prevede una scelta, può essere il DM a decidere o lasciarlo fare ai giocatori.

LIVELLO INIZIALE

Il livello iniziale di un seguace corrisponde al livello medio del gruppo. Per esempio, se un gruppo di 1° livello inizia la campagna con un seguace, sarà anch'esso di 1° livello, ma se un gruppo di 10° livello invita un seguace a unirsi a loro, quella creatura inizierà al 10° livello.

AUMENTARE DI LIVELLO UN SEGUACE

Ogni volta che il livello medio di un gruppo aumenta, il seguace guadagna un livello. Non importa a quante delle recenti avventure del gruppo abbia partecipato il seguace, il suo livello aumenterà in parte per le avventure condivise con il gruppo e in parte per via del proprio addestramento.

PUNTI FERITA

Ogni volta che il seguace guadagna un livello, ottiene un Dado Vita e i suoi punti ferita massimi aumentano. Per determinare l'ammontare dell'aumento, il seguace tira il Dado Vita (il tipo di dado appare nella scheda delle statistiche del seguace) e aggiunge il suo modificatore di Costituzione. La creatura guadagna un minimo di 1 punto ferita per livello.

Se il seguace scende a 0 punti ferita ma è ancora in vita, cade privo di sensi e successivamente effettua tiri salvezza contro morte, proprio come un personaggio dei giocatori.

BONUS DI COMPETENZA

Il bonus di competenza del seguace è determinato dal suo livello di classe, come mostrato nella tabella della classe.

Ogni volta che il bonus di competenza del seguace aumenta di 1, aggiunge 1 al modificatore del tiro per colpire di tutti gli attacchi nella sua scheda delle statistiche e aumenta le CD di 1.

INCREMENTI DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Ogni volta che il seguace ottiene un aumento dei punteggi di caratteristica, modifica tutti i valori nella scheda delle statistiche che si basano sul modificatore di caratteristica che aumenta. Per esempio, se il seguace ha un attacco che usa il modificatore di Forza, aumenta i modificatori dell'attacco per colpire e per i danni, se il modificatore di Forza aumenta.

Nel caso in cui non sia chiaro se un attacco in mischia nella scheda delle statistiche utilizzi Forza o Destrezza, l'attacco può utilizzare l'una o l'altra.

ESPERTO

L'Esperto è un maestro in determinati incarichi o conoscenze specifiche e privilegia l'astuzia ai muscoli. Potrebbe essere un esploratore, un musicista, un bibliotecario, un ragazzo di strada intelligente, un mercante astuto o uno scassinatore.

Per ottenere la classe Esperto, una creatura deve avere nella sua scheda delle statistiche almeno un linguaggio che sa parlare.

Un seguace ottiene i seguenti privilegi di classe man mano che guadagna livelli, come riepilogato nella tabella "Esperto".

DA SINISTRA VERSO DESTRA,
TRE ESPERTI: UN TORTUGA,
UN COBOLDO ALATO E UN KENKU



COMPETENZE BONUS

Privilegio dell'Esperto di 1° livello

Il seguace acquisisce competenza in un tiro salvezza a sua scelta: Destrezza, Intelligenza o Carisma.

Inoltre, il seguace acquisisce competenza in cinque abilità a sua scelta e nelle armature leggere. Se è un umanoide o ha un'arma semplice o da guerra nella sua scheda delle statistiche, il seguace acquisisce anche competenza in tutte le armi semplici e in due strumenti a sua scelta.

COLLABORATIVO

Privilegio dell'Esperto di 1° livello

Il seguace è abile nel fornire rapidamente assistenza e può utilizzare l'azione Aiuto come azione bonus.

AZIONE SCALTRA

Privilegio dell'Esperto di 2° livello

L'agilità o la rapidità di pensiero del seguace gli consentono di agire rapidamente. Durante il suo turno di combattimento, può utilizzare l'azione Scatto, Disimpegno o Nascondersi come azione bonus.

MAESTRIA

Privilegio dell'Esperto di 3° livello

Il giocatore che lo controlla sceglie due tra le competenze nelle abilità del seguace. Il bonus di competenza del seguace raddoppia in ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte.

Al 15° livello, il giocatore sceglie altre due competenze nelle abilità del seguace per ottenere questo beneficio.

L'ESPERTO

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Competenze Bonus, Collaborativo
2°	+2	Azione Scaltra
3°	+2	Maestria
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	—
6°	+3	Colpo Coordinato
7°	+3	Elusione
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	—
10°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
11°	+4	Aiuto Ispiratore (1d6)
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	—
14°	+5	Talento Affidabile
15°	+5	Maestria
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	—
18°	+6	Mente Acuta
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Aiuto Ispiratore (2d6)

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Privilegio dell'Esperto di 4° livello

Quando arriva al 4° livello e poi di nuovo all'8°, al 10°, al 12°, al 16° e al 19° livello, il seguace può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Il seguace non può aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

COLPO COORDINATO

Privilegio dell'Esperto di 6° livello

Il seguace è abile nel combattimento insieme a un compagno. Quando il seguace usa il privilegio Collaborativo per aiutare un alleato ad attaccare una creatura, quel bersaglio può trovarsi fino a 9 metri di distanza dal seguace e questi può infliggergli 2d6 danni extra la prossima volta che lo colpisce con un tiro per colpire prima della fine del turno in corso. Il danno extra è dello stesso tipo dei danni inflitti dall'attacco.

ELUSIONE

Privilegio dell'Esperto di 7° livello

Grazie a una straordinaria fortuna, il seguace è abile nell'evitare il pericolo. Quando il seguace è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce. Il seguace non beneficia di questo privilegio mentre è incapacitato.

AIUTO ISPIRATORE

Privilegio dell'Esperto di 11° livello

Quando il seguace effettua l'azione Aiuto, anche la creatura che riceve l'aiuto ottiene un bonus di 1d6 al tiro del d20. Se quello è un tiro per colpire, la creatura può rinunciare ad aggiungervi il bonus e poi, se l'attacco va a segno, può aggiungere il bonus al tiro per i danni dell'attacco contro un bersaglio.

Al 20° livello, il bonus aumenta a 2d6.

TALENTO AFFIDABILE

Privilegio dell'Esperto di 14° livello

Il seguace affina le sue abilità a un livello eccezionale. Quando effettua una prova di caratteristica che include tutto il suo bonus di competenza, può considerare un tiro del d20 pari o inferiore a 9 come un 10.

MENTE ACUTA

Privilegio dell'Esperto di 18° livello

Il seguace acquisisce competenza in uno dei seguenti tiri salvezza a sua scelta: Intelligenza, Saggezza o Carisma.

GUERRIERO

Un seguace guerriero migliora la sua abilità marziale mentre combatte al fianco del personaggio. Potrebbe essere un soldato, una guardia cittadina, una bestia addestrata alla battaglia o qualsiasi altra creatura che abbia affinato le abilità per il combattimento.

Un seguace ottiene i seguenti privilegi di classe man mano che guadagna livelli in questa classe, come riepilogato nella tabella "Guerriero".

COMPETENZE BONUS

Privilegio del Guerriero di 1° livello

Il seguace acquisisce competenza in un tiro salvezza a sua scelta: Forza, Destrezza o Costituzione.

Inoltre, il seguace acquisisce competenza in due abilità a sua scelta dalla seguente lista: Due abilità a scelta tra Acrobazia, Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

Il seguace acquisisce competenza in tutte le armature e, se è un umanoide o possiede un'arma semplice o da guerra nella sua scheda delle statistiche, acquisisce competenza negli scudi e in tutte le armi semplici e da guerra.

RUOLO MARZIALE

Privilegio del Guerriero di 1° livello

Ogni guerriero si concentra sull'attacco o sulla difesa durante il suo addestramento. Il seguace sceglie una tra le seguenti opzioni:

Attaccante. Il seguace ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire.

Difensore. Il seguace può usare la sua reazione per imporre svantaggio al tiro per colpire di una creatura entro 1,5 metri da lui che non lo sta bersagliando, purché il seguace veda l'attaccante.

RECUPERARE ENERGIE

Privilegio del Guerriero di 2° livello

Durante il suo turno, il seguace può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il suo livello in questa classe. Una volta utilizzato questo privilegio, non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Il seguace può utilizzare questo privilegio due volte tra i riposi a partire dal 20° livello.

CRITICO MIGLIORATO

Privilegio del Guerriero di 3° livello

I tiri per colpire del seguace mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro del d20.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Privilegio del Guerriero di 4° livello

Quando arriva al 4° livello e poi di nuovo all'8°, al 12°, al 14°, al 16° e al 19° livello, il seguace può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Il seguace non può aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

DA SINISTRA A DESTRA,
TRE GUERRIERI: UN ASIMAR,
UN FIRBOL E UN LUPO



ATTACCO EXTRA

Privilegio del Guerriero di 6° livello

Il seguace può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Il numero di attacchi aumenta a tre quando raggiunge il 15° livello.

Se il seguace ha l'azione Multiattacco, può usare Attacco Extra o Multiattacco in un turno, non entrambi.

PRONTEZZA IN BATTAGLIA

Privilegio del Guerriero di 7° livello

Il seguace ha un vantaggio ai tiri per l'iniziativa.

DIFESA MIGLIORATA

Privilegio del Guerriero di 10° livello

La Classe Armatura del seguace aumenta di 1.

INDOMABILE

Privilegio del Guerriero di 11° livello

Il seguace può ripetere un tiro salvezza che fallisce, ma deve usare il nuovo risultato. Dopo averlo fatto, non può utilizzare nuovamente questo privilegio finché non termina un riposo lungo.

Il seguace può utilizzare questo privilegio due volte tra i riposi lunghi a partire dal 18° livello.

IL GUERRIERO

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Competenze Bonus, Ruolo Marziale
2°	+2	Recuperare Energie (1 utilizzo)
3°	+2	Critico Migliorato
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	—
6°	+3	Attacco Extra (1 extra)
7°	+3	Prontezza in Battaglia
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	—
10°	+4	Difesa Migliorata
11°	+4	Indomabile (1 utilizzo)
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	—
14°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
15°	+5	Attacco Extra (2 extra)
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	—
18°	+6	Indomabile (2 utilizzi)
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Recuperare Energie (2 utilizzi)

INCANTATORE

Un seguace che diventa un incantatore segue i sentieri della magia. Il seguace potrebbe essere un mago dilettante, un sacerdote, un indovino, un artista magico o una persona con la magia nel sangue.

Per ottenere la classe Incantatore, una creatura deve avere nella sua scheda delle statistiche almeno un linguaggio che sa parlare.

Un seguace ottiene i seguenti privilegi di classe man mano che guadagna livelli in questa classe, come riepilogato nella tabella "Incantatore".

COMPETENZE BONUS

Privilegio dell'Incantatore di 1° livello

Il seguace acquisisce competenza in un tiro salvezza a sua scelta: Saggezza, Intelligenza o Carisma.

Inoltre, il seguace acquisisce competenza in due abilità a sua scelta dalla seguente lista: Arcano, Indagare, Intrattenere, Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia.

Il seguace acquisisce competenza nelle armature leggere e, se è un umanoide o possiede un'arma semplice o da guerra nella sua scheda delle statistiche, acquisisce anche competenza in tutte le armi semplici.

INCANTESIMI

Privilegio dell'Incantatore di 1° livello

Il seguace ottiene la capacità di lanciare incantesimi (se la creatura possiede già il tratto Incantesimo, questo privilegio sostituisce quel tratto). Il seguace sceglie il ruolo dell'Incantatore: Mago, Guaritore o Prodigio. Questa scelta determina la lista degli incantesimi e la caratteristica da incantatore usata dal seguace, come mostrato nella tabella "Incantesimi".

INCANTESIMI

Ruolo	Lista degli Incantesimi	Caratteristica
Mago	Mago	Intelligenza
Guaritore	Chierico e Druido	Saggezza
Prodigio	Bardo e Warlock	Carisma

Slot Incantesimo. La tabella "Incantatore" indica quanti slot incantesimo possiede il seguace per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il seguace deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Incantesimi Conosciuti. Il seguace conosce due trucchetti e un incantesimo di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi. Ecco i consigli per un incantatore di 1° livello di ogni ruolo:

Mago: *mano magica, raggio di gelo, onda tonante*

Guaritore: *cura ferite, guida, fiamma sacra*

Prodigio: *deflagrazione occulta, parola guaritrice, luce*

Le colonne "Trucchetti Conosciuti" e "Incantesimi Conosciuti" della tabella "Incantatore" indicano quando un seguace impara altri incantesimi a sua scelta. Ognuno

degli incantesimi nella colonna "Incantesimi Conosciuti" deve appartenere a un livello di cui il seguace possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella.

Per esempio, quando un seguace raggiunge il 5° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2° livello.

Inoltre, quando acquisisce un livello in questa classe, può scegliere un incantesimo che conosce di questa classe e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi. Il nuovo incantesimo deve essere un trucchetto o di un livello per il quale il seguace possiede slot incantesimo.

Caratteristica da Incantatore. La caratteristica da incantatore del seguace per questi incantesimi dipende da cosa ha scelto dalla tabella "Incantesimi".

Il seguace usa la sua caratteristica da incantatore ogni volta che un incantesimo vi fa riferimento. Inoltre, usa il suo modificatore di caratteristica da incantatore per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del seguace + il modificatore di caratteristica da incantatore

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del seguace + il modificatore di caratteristica da incantatore

Focus da Incantatore. Il seguace può usare un focus per i suoi incantesimi in base a cosa ha scelto dalla tabella "Incantesimi". Un mago può usare un focus arcano, un guaritore può usare un simbolo sacro e un prodigio può usare un focus arcano o uno strumento musicale.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Privilegio dell'Incantatore di 4° livello

Quando arriva al 4° livello e poi di nuovo all'8°, al 12°, al 16° e al 18° livello, il seguace può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Il seguace non può aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

TRUCCHETTI POTENTI

Privilegio dell'Incantatore di 6° livello

Il seguace può aggiungere il suo modificatore di caratteristica da incantatore al danno che infligge con qualsiasi trucchetto.

INCANTESIMI POTENZIATI

Privilegio dell'Incantatore di 14° livello

Il seguace sceglie una scuola di magia. Ogni volta che lancia un incantesimo di quella scuola spendendo uno slot incantesimo, il seguace può aggiungere il suo modificatore di caratteristica da incantatore al tiro per i danni dell'incantesimo o al tiro per ripristinare i punti ferita, se presente.

INCANTESIMI FOCALIZZATI

Privilegio dell'Incantatore di 20° livello

Anche se subisce danni, il seguace mantiene la concentrazione durante un incantesimo.



DA SINISTRA VERSO DESTRA,
TRE INCANTATORI: UN BUFOTIDE,
UN GOBLIN E UN TABAXI

L'INCANTATORE

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Competenze Bonus, Incantesimi	2	1	2	—	—	—	—
2°	+2	—	2	2	2	—	—	—	—
3°	+2	—	2	3	3	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	3	3	—	—	—	—
5°	+3	—	3	4	4	2	—	—	—
6°	+3	Trucchetti Potenti	3	4	4	2	—	—	—
7°	+3	—	3	5	4	3	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	5	4	3	—	—	—
9°	+4	—	3	6	4	3	2	—	—
10°	+4	—	4	6	4	3	2	—	—
11°	+4	—	4	7	4	3	3	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	7	4	3	3	—	—
13°	+5	—	4	8	4	3	3	1	—
14°	+5	Incantesimi Potenziati	4	8	4	3	3	1	—
15°	+5	—	4	9	4	3	3	2	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	9	4	3	3	2	—
17°	+6	—	4	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	10	4	3	3	3	1
19°	+6	—	4	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Incantesimi Focalizzati	4	11	4	3	3	3	2

PARLAMENTARE CON I MOSTRI

Che bisogno c'è di litigare quando si può fare una bella chiacchierata? E se le cose dovessero sfuggirti di mano, esci di scena con una bella porta dimensionale.

TASHA

L'incontro con un mostro non deve necessariamente scatenare un combattimento. Un'offerta, come il cibo, può calmare alcuni mostri ostili e le creature sagge spesso preferiscono parlare piuttosto che sfoderare le armi. Se gli avventurieri cercano di dialogare con un mostro, il DM può improvvisare l'incontro o utilizzare le regole di interazione sociale indicate nella *Dungeon Master's Guide*. Il DM può valutare di concedere ai personaggi vantaggio in qualsiasi prova di caratteristica che effettuano per comunicare con una creatura, se le offrono qualcosa che desidera. La sezione "Desideri dei Mostri" di seguito suggerisce cose che potrebbero piacere a una creatura, a seconda del suo tipo.

RICERCHE SUI MOSTRI

Gli avventurieri possono fare ricerche per scoprire cosa una creatura potrebbe desiderare. La tabella "Ricerche sui Mostri" suggerisce quali abilità possono essere utilizzate per conoscere una creatura di un particolare tipo. La CD per una prova di caratteristica rilevante è pari a 10 + il grado di sfida della creatura.

RICERCHE SUI MOSTRI

Tipo	Abilità Suggerite
Aberrazione	Arcano
Bestia	Addestrare Animali, Natura o Sopravvivenza
Celestiale	Arcano o Religione
Costrutto	Arcano
Drago	Arcano, Natura o Storia
Elementale	Arcano o Natura
Folletto	Arcano o Natura
Gigante	Storia
Immondo	Arcano o Religione
Melma	Arcano o Sopravvivenza
Mostruosità	Natura o Sopravvivenza
Non Morto	Arcano o Religione
Umanoide	Storia
Vegetale	Natura o Sopravvivenza

DESIDERI DEI MOSTRI

ABERRAZIONI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Il cervello o altri organi di una creatura rara
- 2 Adulazione e ossequiosità
- 3 Segreti o storie che non conosce già
- 4 Accettare uno strano innesto organico sul proprio corpo

BESTIE

d4 Offerta Desiderata

- 1 Carne fresca
- 2 Una melodia rilassante
- 3 Perline, stoffe, piume o spago dai colori vivaci
- 4 Un vecchio peluche o altri ninnoli morbidi

CELESTIALI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Il racconto di una figura eroica
- 2 Il giuramento di compiere tre gesti caritatevoli prima dell'alba
- 3 La corona di un tiranno sconfitto
- 4 Una reliquia sacra o un prezioso cimelio di famiglia

COSTRUTTI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Olio da applicare sulle giunture del costrutto
- 2 Un oggetto magico con cariche, da usare come carburante
- 3 Un recipiente infuso di potere elementale
- 4 Componenti in adamantio o in mithral

DRAGHI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Oro o gemme
- 2 Qualsiasi cosa provenga dal tesoro di un rivale draconico
- 3 Un oggetto antico tramandato da almeno tre generazioni
- 4 Una rappresentazione artistica lusinghiera del drago

ELEMENTALI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Una gemma del valore di almeno 50 mo, che la creatura mangia
- 2 Un campione straordinariamente puro di un elemento preferito
- 3 Un modo per riportare l'elementale al suo piano natale
- 4 Eseguire una danza tipica del piano natale dell'elementale

FOLLETTI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Il ricordo del primo bacio di un personaggio
- 2 Il colore degli occhi del personaggio
- 3 Un oggetto di profondo valore sentimentale per il personaggio
- 4 La declamazione di una poesia sublime



DEGLI AVVENTURIERI OFFRONO CARNE A UN ORSOGUFO.

GIGANTI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Un nano che ammette che gli oggetti realizzati dai giganti sono superiori a quelli realizzati dai nani
- 2 Un forte animale da lavoro
- 3 Molteplici barili di birra
- 4 Un tesoro rubato a un gigante rivale

IMMONDI

d4 Offerta Desiderata

- 1 L'anima del personaggio
- 2 Un oggetto sacro dissacrato
- 3 Il sangue di una persona amata vivente o uccisa di recente
- 4 Rompere una promessa sacra in presenza dell'immondo

MELME

d4 Offerta Desiderata

- 1 Una fiala di liquidi putridi
- 2 Un tessuto dall'odore nauseabondo
- 3 Ossa o metallo, che la melma assorbe prontamente
- 4 Quattro litri di qualsiasi fluido effervescente

MOSTRUOSITÀ

d4 Offerta Desiderata

- 1 Rimuovere gli avanzi incrostati dell'ultimo pasto della creatura
- 2 Il cibo preferito della creatura
- 3 Scacciare il rivale della creatura
- 4 Fare dei movimenti che imitano la danza di accoppiamento del mostro

NON MORTI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Una fiala di sangue
- 2 Un ricordo personale del passato della creatura
- 3 Materiali, strumenti o abilità per proteggere dal sole un mausoleo in rovina
- 4 Completare un incarico che la creatura non è stata in grado di finire in vita

UMANOIDI

d4 Offerta Desiderata

- 1 La promessa di trovare un oggetto smarrito di grande importanza per la cultura della creatura
- 2 Sfidare la creatura a un tipo di gara amichevole, per esempio di ballo, di canto o di bevute

d4 Offerta Desiderata

- 3 Recuperare qualcosa che la creatura ha perso
- 4 Informazioni sui segreti o sui punti deboli di un nemico

VEGETALI

d4 Offerta Desiderata

- 1 Mezzo chilo di pacciame
- 2 Acqua di una sorgente infusa con l'energia della Selva Fatata
- 3 Estirpare la vegetazione infestante dal territorio della creatura
- 4 Distruggere tutte le asce e gli oggetti per appiccare un fuoco trasportati dai membri del gruppo

PERICOLI AMBIENTALI

Per chi cresce nella Selva Fatata, cose come funghi che provocano distorsioni temporali, frutti dalle proprietà strabilianti e giganteschi gatti soriani non sono occorrenze stravaganti; piuttosto, portano a esclamazioni del tipo: "Potremmo trasferirci sul Piano Materiale, giusto per avere un'idea di come sia un'infanzia normale?!"

TASHA

Questa sezione spiega come aggiungere sfide fantastiche in qualsiasi luogo e dare ulteriore vita all'ambientazione di un'avventura.

Quando il nome di una creatura appare in grassetto in una delle tabelle seguenti, significa che la sua scheda delle statistiche è disponibile nel *Monster Manual*.

REGIONI SOPRANNATURALI

Non tutte le terre prosperano come madre natura aveva previsto. Forze magiche, strani intrusi o eventi tragici possono alterare il destino di un'area, cambiandone radicalmente il territorio. Mentre la flora, la fauna, le strutture e gli abitanti possono rimanere inalterati, il carattere innato della terra assume nuove qualità.

Una regione soprannaturale è permeata da una forza preternaturale in un'area dalle dimensioni desiderate. Nella zona interessata alcuni effetti e brevi incontri avvalorano una tematica sottintesa. Questi effetti si verificano quando i personaggi attraversano una regione influenzata o si interessano di una specifica località colpita.

Le descrizioni delle seguenti regioni soprannaturali ne riassumono le caratteristiche, presentano una tabella dei potenziali effetti all'interno dell'area interessata ed evidenziano possibili cause scatenanti che possano dare luogo a effetti casuali. Il DM può personalizzare liberamente gli effetti di ogni regione per adattarli a qualsiasi avventura.

Gli effetti di una regione si verificano ogni volta che si desidera, nel momento in cui la descrizione lo suggerisce o in una o più delle seguenti circostanze:

- Subito dopo che il gruppo entra per la prima volta nella regione

- Quando una creatura perde più della metà dei suoi punti ferita
- Quando una creatura lancia un incantesimo di 1° livello o superiore
- Quando una creatura attiva un oggetto magico
- Quando una creatura fa un rumore eccezionalmente forte o attira in altro modo l'attenzione
- Quando il gruppo trascorre almeno 30 minuti nella stessa regione

FULGORE BENEDETTO

La grazia dei Piani Superiori tocca questa regione. Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti del Fulgore Benedetto" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Una creatura supera un tiro salvezza costretta dalle abilità di un immondo o di un non morto
- Una creatura è il bersaglio di un incantesimo da chierico o da paladino di 3° livello o superiore
- Una creatura ottiene un colpo critico contro un immondo o un non morto
- Una creatura vive un momento illuminante o un trionfo ispiratore mentre serve la giustizia o sfida il male

EFFETTI DEL FULGORE BENEDETTO

d100 Effetto

- | | |
|-------|---|
| 01-06 | Una luce dorata riempie un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su un personaggio nella regione e poi svanisce. Il personaggio e i suoi compagni nel cilindro ottengono i benefici dell'incantesimo <i>favore divino</i> per 1 ora. |
| 07-12 | Un'energia radiosa esplode in una sfera del raggio di 3 metri centrata su una creatura casuale nella regione. Ogni creatura nella sfera che non è non morta recupera 3d6 punti ferita. Ogni creatura non morta nella sfera riceve 3d6 danni radiosi. |
| 13-18 | Aberrazioni, immondi e non morti nella regione hanno svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica per le successive 24 ore. |
| 19-24 | Ogni creatura che trasporti il simbolo sacro di una divinità di un piano non malvagio mentre si trova nella regione ottiene vantaggio ai tiri salvezza per le 24 ore successive. |
| 25-30 | Un personaggio nella regione è soffuso di potere celestiale. Per 1 minuto, i suoi attacchi in mischia infliggono 2d6 danni radiosi extra se il colpo va a segno. |
| 31-36 | Un'arma semplice o da guerra non magica portata da un personaggio nella regione ottiene le proprietà di una <i>mazza della distruzione</i> per 24 ore. |



UN SANTUARIO BENEDETTO DEI KI-RIN

d100 Effetto

- 37–42 Una spada volante e scintillante (usa la scheda delle statistiche della **spada volante** nel *Monster Manual*) compare entro 18 metri da un'aberrazione, un immondo o un non morto, che diventa il bersaglio della spada. La spada infligge danni radiosi invece di danni taglienti e conosce la posizione esatta del suo bersaglio mentre il bersaglio si trova all'interno della regione. La spada scompare quando essa o il suo bersaglio vengono ridotti a 0 punti ferita.
- 43–48 Uno dei personaggi nella regione sente sussurri di esseri celestiali o melodie di cori celestiali. Il personaggio può porre a quelle voci una domanda come se usasse l'incantesimo *comunione*.
- 49–54 Aberrazioni, immondi e non morti nella regione emanano un bagliore cremisi per 1 minuto. Le creature diffondono una luce fioca in un raggio di 3 metri, gli attacchi contro di loro hanno vantaggio se l'attaccante può vederle e le creature non possono trarre vantaggio dall'essere invisibili.
- 55–60 Un potere celestiale esplode in una sfera di luce divina del raggio di 9 metri centrata su un'aberrazione, un immondo o una creatura non morta all'interno della regione. Ogni creatura entro la sfera deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, la creatura subisce 4d6 danni radiosi ed è accecata, mentre se lo supera subisce la metà dei danni e non è accecata.

d100 Effetto

- 61–66 Un personaggio presente nella regione si sente profondamente motivato e ottiene i benefici dell'incantesimo *benedizione* per 1 minuto. Può anche scegliere altre due creature nel suo campo visivo che possono ottenere i benefici dell'incantesimo.
- 67–72 Una voce che proferisce parole in Celestiale risuona possente e può essere udita in tutta la regione. Ogni creatura nella regione deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo supera, la creatura guadagna 2d10 punti ferita temporanei, mentre se lo fallisce, la creatura è assordata per 1 minuto.
- 73–78 Un personaggio presente nella regione ottiene l'abilità di curare le affezioni per 1 ora. Con un'azione, può lanciare *ristorare inferiore* o *ristorare superiore* senza spendere uno slot incantesimo e senza bisogno di componenti materiali.
- 79–84 Gli effetti dell'incantesimo *santificare* (CD del tiro salvezza 17), con uno dei suoi effetti extra (a scelta del DM), si manifestano nella regione per 24 ore.
- 85–90 Una voce angelica risuona in tutta la regione. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o eseguire l'opzione *Supplica* dell'incantesimo *comando*.

d100 Effetto

- 91–95 Un personaggio nella regione ottiene permanentemente resistenza ai danni necrotici. Bisogna ripetere il tiro se il personaggio ha già ottenuto questo effetto con un tiro.
- 96–00 Un personaggio presente nella regione ottiene l'abilità di usare il privilegio del chierico Intervento divino, che ha successo automaticamente. Il personaggio può utilizzare il privilegio concesso in questo modo solo una volta ed entro 7 giorni. Bisogna ripetere il tiro se il personaggio ha già ottenuto questo effetto con un tiro.

INFESTAZIONE

In molti mondi, la biomassa degli insetti supera radicalmente quella degli organismi superiori. Le migrazioni di massa e le specie di insetti letali possono mettere in pericolo le creature più grandi, ma normalmente la maggior parte degli insetti crea solo piccoli fastidi. Tuttavia, con la rapida crescita della popolazione selvaggia, la manipolazione magica, la crescita soprannaturale, l'incrocio con specie ultraterrene o circostanze ancora più singolari, gli insetti possono invadere un'intera regione. Sciame di insetti diventano le specie dominanti in un'area, consumando piante e animali, creando elaborati alveari o tunnel e infestando le strutture e la terra.

I seguenti effetti rappresentano una regione invasa da insetti o alveari di creature simili, probabilmente manipolate dalla magia, da un'intelligenza ultraterrena o da fattori ambientali per infestare un'area in massa e scacciare tutte le altre forme di vita.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti delle Infestazioni" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Ragnatele, bozzoli, alveari, formicai o altre dimore degli insetti vengono disturbati.
- Una creatura attacca uno sciame di insetti o un insetto piccolo o più grande, come un millepiedi gigante o un ragno gigante, nella regione.
- Una creatura inizia un riposo breve o lungo.

EFFETTI DELLE INFESTAZIONI

d100 Effetti

- 01–05 Intensi ronzii o rumori stridenti riempiono la regione per le successive 24 ore. A eccezione dei suoni veramente cacofonici, le creature possono sentire solo parole e rumori che hanno origine entro 3 metri da loro.
- 06–10 Inizia una migrazione di massa di insetti, con ondate di insetti minuscoli che strisciano ovunque nella regione. Le creature non possono effettuare un riposo breve o lungo nella regione nelle successive 24 ore.

d100 Effetti

- 11–15 Uno sciame di mosche bioluminescenti converge verso una creatura casuale nella regione. Per il minuto successivo, la creatura diffonde una luce fioca in un raggio di 3 metri, qualsiasi attacco contro di essa ha vantaggio se l'attaccante può vederla e la creatura non può trarre vantaggio dall'essere invisibile.
- 16–20 Uno sciame di termiti erompe dal terreno, insieme a dozzine di ossa e un tesoro a scelta del DM (vedi "Tesori Casuali" nella *Dungeon Master's Guide*).
- 21–25 Una creatura a forma di grillo con le statistiche di un **gatto** si lega a una creatura casuale e la segue come un animale domestico affettuoso per 24 ore prima di scappare via.
- 26–30 Uno ammasso di 1d4 + 2 larve debolmente luminescenti compare in uno spazio libero nel raggio di 9 metri dal gruppo. Qualsiasi creatura che consumi una di queste succulente larve riceve i benefici di una *pozione di guarigione*.
- 31–35 Una grande falena dai colori psichedelici vola sopra il gruppo, spargendo sui personaggi una strana polvere. Le creature su cui vola la falena devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti sono affascinate da tutte le creature per 1 minuto.
- 36–45 La regione è ricoperta da sottili ragnatele, che fungono da terreno difficile.
- 46–50 Quasi tutte le superfici sono ricoperte da gusci simili a esoscheletri di cicale che scricchiolano rumorosamente quando calpestati, dando svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate mentre ci si sposta su di esse. I gusci scompaiono dopo 1 ora.
- 51–55 Un enorme verme rigonfio emerge dal terreno entro 3 metri dal gruppo ed esplode, ricoprendo il terreno di icore in un quadrato con lato di 3 metri centrato su di sé. Questa regione subisce l'incantesimo *unto* (CD del tiro salvezza 13) per 1 minuto.
- 56–60 Il terreno frana sotto una creatura casuale, creando una fossa di sabbie mobili (vedi la *Dungeon Master's Guide*).
- 61–65 Una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti contrae la malattia vista putrefatta (vedi la *Dungeon Master's Guide*) da minuscoli parassiti.



UNA CITTÀ INFESTATA

d100 Effetti

- 66–70 Insetti del colore del letame ricoprono il terreno. Le creature che si muovono a metà della loro normale velocità base possono ignorare gli insetti. Coloro che si muovono più in fretta, devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o diventare avvelenati fino all'inizio del loro turno successivo. La velocità base della creatura avvelenata in questo modo viene ridotta a 0, poiché essa viene sopraffatta dall'odore nauseabondo degli insetti schiacciati. Le creature che non hanno bisogno di respirare superano automaticamente questo tiro salvezza.
- 71–75 Uno dei personaggi presenti nella regione deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere trasformato in un ragno gigante, come se fosse stato lanciato l'incantesimo *metamorfosi*. L'incantesimo dura 1 ora o finché non viene dissolto.
- 76–80 Una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti il suo equipaggiamento verrà infestato da famelici pesciolini d'argento. La creatura scopre l'infestazione al termine del suo prossimo riposo breve o lungo. Se la creatura ha con sé dei materiali di carta, i pesciolini d'argento distruggono un libro casuale o un altro oggetto di carta non magico.

d100 Effetti

- 81–85 Una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti diventa ospite di un tipo di tenia particolarmente aggressivo. La creatura colpita non ottiene alcun beneficio dal nutrirsi finché non riceve una cura che rimuove la malattia. Una creatura immune alle malattie supera automaticamente questo tiro salvezza.
- 86–90 Acari pungenti infestano gli indumenti delle creature nella regione. Qualsiasi creatura che indossi un'armatura media o pesante subisce svantaggio a tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza per le successive 24 ore.
- 91–95 Piccoli aracnidi invadono gli spazi incustoditi. La prossima volta che una creatura casuale nella regione indossa gli abiti o un'armatura dopo un riposo lungo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti subisce 11 (2d10) danni da veleno.
- 96–00 Innumerevoli minuscoli insetti succhiasangue infestano la regione per le successive 1d6 ore. Ogni ora, ciascuna creatura nella regione deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire 1 livello di indebolimento. Gli insetti non colpiscono le creature immuni alle malattie.

LUOGHI INFESTATI

I luoghi infestati includono case in cui sono state compiute gesta oscure, luoghi di uccisioni di massa e posti in cui qualcuno è stato morto mentre provava forte paura, dolore oppure odio. In questi luoghi risuonano gli echi del passato che, come fantasmi, molestano i visitatori, nonostante cerchino tregua da traumi antichi. Pochi sono i luoghi infestati senza motivazioni profonde e il DM può facilmente personalizzare i risultati generali presenti nella tabella seguente per adattarli a qualsiasi tipo di narrazione macabra.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti dei Luoghi Infestati" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Una creatura subisce la condizione spaventato.
- Più creature non sono in grado di vedere.
- Una creatura è sola.
- Arriva la mezzanotte o un'altra ora minacciosa.
- Un fantasma o un'altra creatura legata alla triste storia della regione minaccia il gruppo.

EFFETTI DEI LUOGHI INFESTATI

d100 Effetto

- 01–05 Inizia un violento temporale, centrato sulla regione che continua incessante, finché il gruppo non abbandona l'area.
- 06–10 Un edificio casuale nella regione ottiene i benefici dell'incantesimo *vigilanza e interdizione* (CD del tiro salvezza 13) per le successive 24 ore.
- 11–15 Una parte ordinaria dell'ambiente in cui si trova un personaggio casuale, come un tronco d'albero o una testa di animale imbalsamata, si anima per 1 minuto e sussurra un avvertimento o minaccia di rivelare uno dei segreti del personaggio.
- 16–20 Tutta la luce intensa si indebolisce e diventa luce fioca per 24 ore. Le fonti di luce fioca, come le candele, non emettono alcuna luce.
- 21–25 La temperatura nella regione scende di 5 gradi ogni ora per le successive 1d6 ore, dopodiché torna alla normalità. Se fa abbastanza freddo, dei cristalli di ghiaccio formano disegni sinistri.
- 26–30 L'ombra di una creatura diventa indipendente per le successive 24 ore. L'ombra agisce in maniera autonoma rispetto al suo proprietario, magari soffocando vistosamente o cercando di uccidere un'altra ombra.
- 31–35 Dopo il tramonto successivo, il sole non sorge più per 36 ore. Durante questo periodo, il cielo sopra la regione potrebbe mostrare una luna cremisi, essere oscurato da una nebbia torbida o sfavillare di stelle sconosciute che emettono una luce intermittente.

d100 Effetto

- 36–40 Durante la notte successiva, una creatura casuale addormentata scompare e ricompare sepolta nella terra non smossa o in uno spazio sotto le assi del pavimento circa 30 cm sotto il posto in cui si era assopita. La creatura può liberarsi o essere liberata da qualcun altro superando una prova di Forza (Atletica) con CD 13.
- 41–45 Una creatura casuale nella regione subisce l'incantesimo *levitazione* (CD del tiro salvezza 15) per 1 minuto.
- 46–50 Un **fantasma** non violento, ma inquietante, forse un animale domestico, un bambino incline agli incidenti o un alluce smembrato, compare e segue una creatura casuale per 24 ore prima di scomparire. Il fantasma svanisce se viene ridotto a 0 punti ferita.
- 51–55 L'aspetto del personaggio di un giocatore cambia per le successive 24 ore per riflettere la storia dei luoghi infestati della regione. Per esempio, potrebbe manifestare la caratteristica cicatrice sul volto associata a un famigerato tiranno morto nella regione.
- 56–60 Per le successive 24 ore, qualsiasi umanoide ucciso nella regione si decompone rapidamente e risorge come **scheletro** 1d10 minuti dopo la morte.
- 61–65 Nelle 24 ore successive, ogni volta che una creatura viene ferita, il suo sangue (o un fluido simile) si sparge per formare un breve messaggio o una scena macabra.
- 66–70 Uno spirito si annida nell'arma semplice o da guerra di uno dei personaggi, rendendola un oggetto magico senziente fino a quando il personaggio non lascia la regione. Genera casualmente le proprietà dell'oggetto come descritto nella sezione "Oggetti Magici Senzienti" della *Dungeon Master's Guide*.
- 71–75 Una forza spettrale si manifesta a un personaggio nella regione, consentendogli di porre una domanda e ricevere una breve risposta come tramite l'incantesimo *presagio*. La forza si manifesta come una planchette che si muove su una tavola medianica, scrivendo su un vetro appannato o sotto forma di insetti che sciamano e compongono messaggi.
- 76–80 Durante la notte successiva, un personaggio nella regione ha una visione mentre dorme, come se fosse il bersaglio dell'incantesimo *sogno*. Il sogno è breve e inquietante, rivela alcuni elementi della storia del luogo e mette il personaggio nei panni di qualcuno che lì ha subito un triste destino.



UNA CASA INFESTATA

d100 Effetto

- 81–85 Una bara o un piccolo spazio chiuso nella regione, magari una scatola antica, un tumulo di pietra o un tronco d'albero sigillato con delle pietre, irradia una malignità palpabile. La prima volta che una creatura apre questo oggetto, tira un dado. Se ottiene un numero pari, la creatura ha una visione terribile ed è spaventata da tutte le creature per le successive 24 ore. Se ottiene un numero dispari, compare un'incarnazione della morte che attacca come se fosse stata evocata dalla carta Teschio di un *mazzo delle meraviglie*.
- 86–90 Nelle 24 ore successive, ogni volta che una creatura nella regione recupera punti ferita da un incantesimo, la magia curativa lascia delle cicatrici. Questo fenomeno potrebbe essere accompagnato da un'espulsione di bile nera o da una forza spettrale che si libera dalla creatura. Le cicatrici possono essere rimosse solo con *ristorare superiore* o *desiderio*.

d100 Effetto

- 91–95 Per 24 ore, un fuoco fatuo luminoso fluttua su un cadavere o una tomba nella regione. Se il fuoco fatuo viene messo in un contenitore, la creatura che tiene il recipiente può lanciare l'incantesimo *resurrezione* una volta, senza necessità di usare componenti e facendo svanire il fuoco fatuo. Qualsiasi creatura riportata in vita in questo modo fa strani sogni.
- 96–00 Una misteriosa foschia si solleva dalle ombre. Questa fitta nebbia oscura tutto in una sfera del raggio di 15 metri attorno a una creatura casuale nella regione. Qualunque creatura che inizi il turno nella foschia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire 1 livello di indebolimento. L'indebolimento non può essere rimosso mentre la creatura è nella nebbia. Inoltre, le creature vedono cose inquietanti nella foschia, come rovine minacciose o sagome silenziose che sfuggono all'inseguimento. La foschia non può essere dispersa dal vento, ma svanisce dopo 1 minuto.

MAGIA SFIBRATA

In questa regione ciò che dà origine alla magia è stato danneggiato o corrotto. La magia è una forza imprevedibile e quando una creatura tenta di lanciare un incantesimo, i risultati possono essere davvero insoliti. Tali regioni possono manifestarsi a causa di un potente rituale andato storto (o nel caso questo coinvolga azioni pericolose e distruttive), a seguito di catastrofiche battaglie magiche o nel luogo in cui un artefatto magico è andato distrutto.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti della Magia Sfibrata" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Vengono spese tutte le cariche di un oggetto magico.
- Si spende uno slot incantesimo di 1° livello o superiore.
- Un drago, un folletto o un elementale con un grado di sfida pari a 5 o superiore muore.

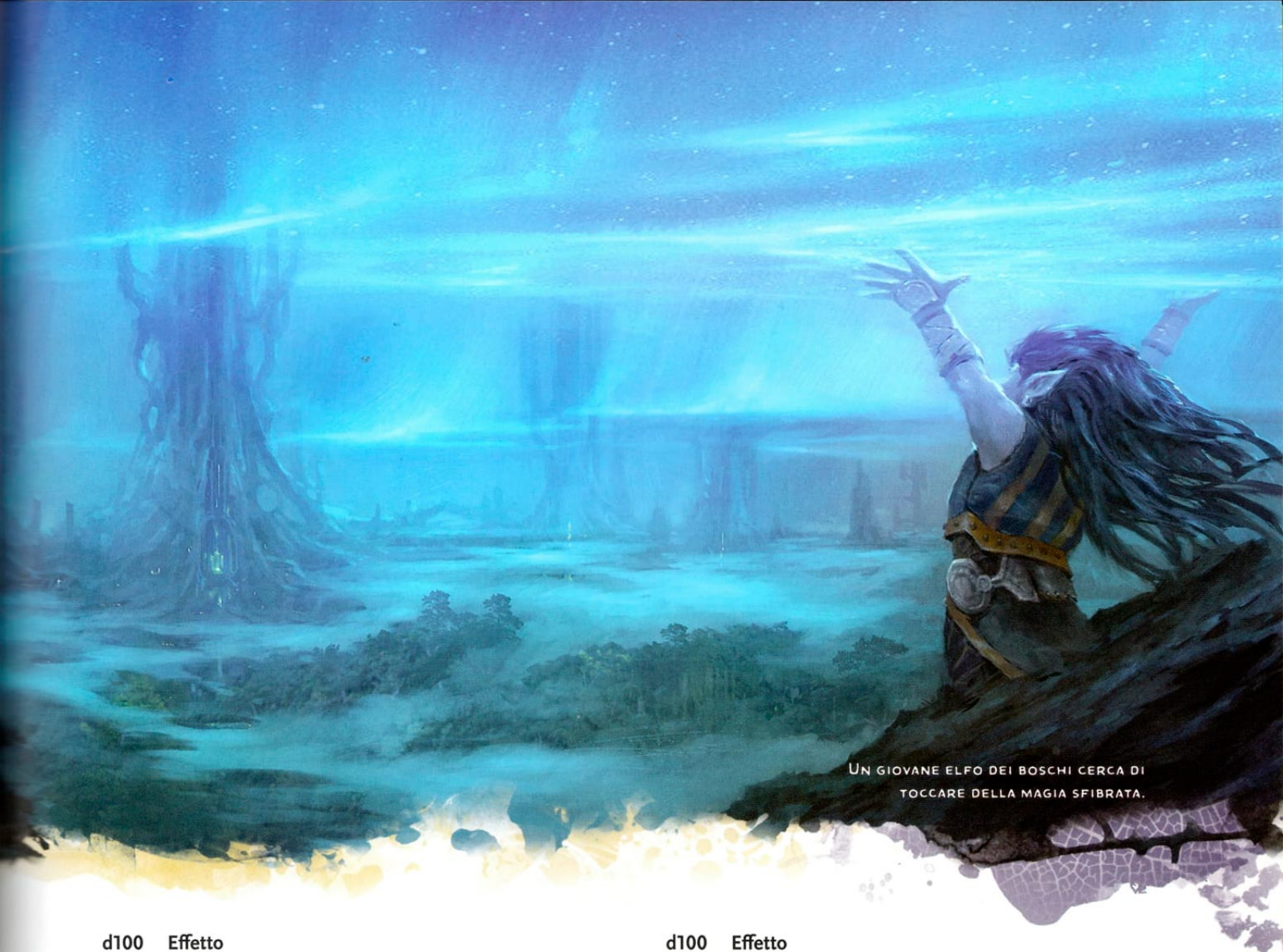
EFFETTI DELLA MAGIA SFIBRATA

d100 Effetto

- 01–05 Tutti gli oggetti magici nella regione perdono temporaneamente le loro proprietà magiche, diventando non magici per 1 ora. Gli artefatti non subiscono alcun effetto. Quando gli oggetti riacquistano la loro magia, la sintonizzazione di una creatura viene ripristinata.
- 06–10 La regione perde la connessione con la magia per 1 ora e per la durata dell'incantesimo, l'intera regione subisce gli effetti dell'incantesimo *campo anti-magia*.
- 11–15 Una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti resta imprigionata in una *sfera elastica di Otiluke* per 1 minuto.
- 16–20 Una creatura casuale nella regione che abbia speso degli slot incantesimo ne recupera uno di livello casuale.
- 21–25 Nella regione lampeggiano dei bagliori di energia magica per 1 minuto. Per la durata dell'effetto, in ciascun round con punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio) una creatura casuale subisce 2d4 danni del tipo determinato lanciando un d6: 1: acido, 2: freddo, 3: fuoco, 4: forza, 5: fulmine, 6: tuono.
- 26–30 Uno dei personaggi presenti nella regione deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere trasformato in un cane intermittente, come se fosse stato lanciato l'incantesimo *metamorfosi*. L'incantesimo dura 1 ora o finché non viene dissolto.
- 31–35 Una creatura nella regione che abbia a disposizione slot incantesimo, ne spende uno di livello casuale per lanciare una pioggia innocua di scintille e suoni.

d100 Effetto

- 36–40 Tutti i fuochi presenti nella regione si tramutano in ghiaccio, emanando una luce bluastra che fornisce un'illuminazione pari a quella normalmente emanata dal fuoco. Inoltre, per 1 giorno, tutta la regione irradia freddo estremo (vedi la *Dungeon Master's Guide*).
- 41–45 Una creatura casuale nella regione che abbia a disposizione slot incantesimo diventa il fulcro di magia ambientale per 1 ora. Al termine di ognuno dei turni di questa creatura, le altre creature nel raggio di 3 metri da essa devono superare un tiro salvezza su Destrezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo dell'incantatore o subire 1d6 danni da forza.
- 46–50 L'incantesimo *sfera infuocata* (CD del tiro salvezza 15) si attiva spontaneamente in uno spazio libero nel raggio di 1,5 metri dal gruppo. Con punteggio di iniziativa 20 (perdendo in caso di pareggio), la sfera si muove per 9 metri verso la creatura più vicina. La sfera scompare dopo 1 minuto.
- 51–55 Le armi semplici o da guerra non magiche presenti nella regione iniziano a crepitare di potere magico. Queste armi diventano magiche per 1 ora, durante la quale forniscono un bonus di +1 agli attacchi e ai tiri per i danni effettuati con esse.
- 56–60 Dell'energia vorticoso circonda una creatura casuale nella regione per 24 ore. Per la durata dell'effetto, la creatura ottiene resistenza ai danni da forza e la sua velocità viene ridotta di 3 metri.
- 61–65 Tutti i personaggi nella regione all'improvviso imparano un po' di magia, apprendendo un trucchetto da mago a scelta del personaggio e memorizzandolo per 1d8 giorni.
- 66–70 Una creatura casuale nella regione emette scintille di energia scoppiettante per 1 ora. Per la durata dell'effetto, la creatura emana magicamente luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. In più, le creature che tocca subiscono 1d6 danni da forza (questo richiede un colpo senz'armi se il bersaglio non è consenziente).
- 71–75 Tra due creature nella regione a non più di 9 metri di distanza l'una dall'altra che non siano dietro copertura totale si forma un arco di fulmini largo 1,5 metri. Ogni creatura in quell'arco (incluse le due da esso collegate) deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 4d6 danni da fulmine, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.
- 76–80 L'incantesimo *inversione della gravità* (CD del tiro salvezza 18) si attiva per 1 minuto, centrato sul terreno sotto una creatura casuale nella regione.



UN GIOVANE ELFO DEI BOSCHI CERCA DI
TOCCARE DELLA MAGIA SFIBRATA.

d100 Effetto

81–85 Con punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio), due creature casuali nella regione devono superare entrambe un tiro salvezza su Carisma con CD 15. Se uno dei tiri salvezza fallisce, le creature si teletrasportano magicamente scambiandosi di posto. Se entrambi i tiri salvezza hanno successo, nessuna delle due viene teletrasportata.

86–90 Una creatura casuale nella regione interrompe gli incantesimi altrui per 1 ora. Quando qualcuno entro un raggio di 6 metri da questa creatura lancia un incantesimo, deve superare un tiro salvezza con CD 15 utilizzando la sua caratteristica da incantatore, altrimenti il suo incantesimo svanisce senza provocare alcun effetto. Lo slot incantesimo, la carica o il privilegio usati per lanciare l'incantesimo vanno sprecati.

d100 Effetto

91–95 Per le 24 ore successive, la prima volta che una creatura nella regione bersaglia un'altra creatura con un incantesimo, chi lancia l'incantesimo deve effettuare un tiro salvezza con CD 11 utilizzando la sua caratteristica da incantatore. Se fallisce, l'incantesimo si ritorce contro di lui. Se invece lo supera, l'incantesimo funziona normalmente. Dopodiché l'effetto termina.

96–00 Entro il minuto successivo, una creatura casuale nella regione può improvvisamente lanciare una volta l'incantesimo *desiderio*. Bisogna ripetere il tiro se nelle 24 ore precedenti è già uscito questo risultato.

REAME REMOTO

Quando le anime si allontanano dal Piano Materiale dopo la morte, esse dimorano nel Piano Astrale come spiriti o vengono trascinate verso uno dei Piani Esterni per continuare il loro viaggio. Tuttavia, alcune entità trovano il modo di viaggiare oltre i Piani Esterni e dimorano nel Reame Remoto. Lì si trasformano nel corso di eoni in abomini o antichi mali, fremendo di rabbia in una realtà con le sue proprie leggi. Tutti coloro che rimangono nel Reame Remoto alla fine vengono trasformati in forme aliene dalle forze occulte del regno.

L'influenza perniciosa del Reame Remoto è spesso subdola e trapela nel Piano Materiale attraverso luoghi dove il confine con la realtà è più sottile o sotto forma di pensieri invasivi che ispirano la vita a scegliere di seguire percorsi alieni.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti del Reame Remoto" quando nella regione toccata dal Reame Remoto si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Un warlock il cui patrono ultraterreno è un Grande Antico ottiene 1 o 20 al tiro del d20 per una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza.
- I personaggi fanno un riposo breve o lungo nella regione.
- Una creatura trascorre più di un'ora a leggere un tomo occulto scritto da qualcuno che ha visto o interagito in qualche modo con il Reame Remoto.

EFFETTI DEL REAME REMOTO

d100 Effetto

01–09 Una struttura nella regione sussurra debolmente. Ogni creatura entro 18 metri dalla struttura e che sia in grado di sentirla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinata. Mentre è affascinata, la creatura deve muoversi verso la fonte del sussurro, evitando pericoli evidenti. Quando raggiunge la fonte, diventa incapacitata. La creatura può ripetere il tiro salvezza quando subisce danni e alla fine di ogni ora e, se lo supera, l'effetto svanisce.

10–18 Un antico male rivolge la sua attenzione alla regione, imponendo la pressione della sua insondabile presenza sul luogo. Qualsiasi creatura che completi un riposo nella regione deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12 per non perdere i benefici guadagnati con il riposo. Trova invece strani scarabocchi, pietre impilate o le sue cose disposte in schemi intricati e astrusi nelle vicinanze.

19–27 Le piante e gli animali del luogo condividono un'intelligenza malevola. Il personaggio tira un d6. Con 1 e 2, l'incantesimo *piaga degli insetti* viene centrato su una creatura casuale nella regione. Con 3 e 4, 1d4 **sciame di corvi** e 1d4 **sciame di topi** si raduna e attacca qualsiasi altra creatura nella regione. Con 5 e 6, un **treant** (in un terreno boscoso) o un **galeb duhr** (in terreni più rocciosi) attacca.

d100 Effetto

28–36 Le distanze nella regione diventano incomprensibili. Le creature effettuano tiri per colpire a distanza con svantaggio e la gittata di questi attacchi viene dimezzata.

37–45 Il paesaggio si scioglie in una massa di carne che si contorce, con occhi e bocche zannute. Da uno spazio libero del terreno carnoso sorgono 1d4 + 5 **fauci gorgoglianti** che attaccano chiunque sia nel loro campo visivo.

46–54 Mormorii incomprensibili minacciano di sopraffare la mente di una creatura casuale presente nella regione. All'inizio del suo turno, la creatura deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 13 o usare la sua azione per effettuare un attacco in mischia contro la creatura più vicina che riesce a vedere. Se non ci sono altre creature nel suo raggio d'azione, il bersaglio usa la sua azione per balbettare.

55–63 Bizzarre appendici si dimenano sotto il terreno e intorno agli alberi o ad altre strutture all'interno di questa regione. Dozzine di arti spuntano fuori, intrappolando chiunque si trovi in una sfera di 9 metri che circonda una creatura casuale. Ogni creatura nella sfera deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14 o subire 3d6 danni contundenti ed essere trattenuta. Qualsiasi creatura che termini il proprio turno nell'area subisce 3d6 danni contundenti. Una creatura può provare a liberare se stessa o qualcun altro trattenuto alla sua portata utilizzando un'azione per superare una prova di Forza o Destrezza con CD 14 (a sua scelta).

64–72 Le creature presenti nella regione non possono uscirne e ripercorrono lo stesso cammino più e più volte. Quando se ne rendono conto, sono passate 2d10 ore, durante le quali non hanno fatto progressi nel tentativo di andarsene. L'effetto termina e ciascuna creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subire 1 livello di indebolimento.

73–79 Una creatura casuale nella regione comincia a sentire degli strani sussurri e deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 o rimane affascinata. Mentre è affascinata, la creatura si concentra sulla trascrizione dei disegni blasfemi che appaiono nella sua mente usando qualsiasi mezzo a disposizione (inchiostro, carbone, fango o il proprio sangue). A meno che non sia trattenuta, la creatura completa i disegni in 1 ora di lavoro. Quando la creatura termina il suo lavoro, non è più affascinata e uno **siaad della morte** appare entro 9 metri da essa e attacca chiunque sia nel suo campo visivo.



UN'INCURSIONE NEL REAME REMOTO CON I NAUOILOIDI DEI DIVORATORI DI MENTI

d100 Effetto

80–85 Le caratteristiche e le strutture naturali di questa regione si contorcono per indicare parole e formare strani simboli. Qualsiasi creatura che cerchi di leggere i messaggi deve effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20. Se la supera, la creatura acquisisce conoscenze come se avesse lanciato l'incantesimo *contattare altri piani*. Se fallisce, la creatura subisce lo stesso effetto di un tiro salvezza fallito contro l'incantesimo *confusione*. Questo effetto termina alla fine del turno successivo della creatura.

86–90 In questa regione, le cose di forma circolare (come bottoni, sfere di cristallo, il sole e così via) risultano spaventosamente intollerabili. Una creatura casuale che inizi il suo turno in questa regione deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 14 o trascorrere il proprio turno cercando di distruggere rumorosamente questi oggetti.

d100 Effetto

91–95 Occhi scrutatori, che piangono lacrime viscido, appaiono su oggetti inanimati in tutta la regione. Questi occhi osservano i personaggi, che non possono sorprendere le creature all'interno della regione finché esistono gli occhi. Gli occhi si chiudono e spariscono se subiscono danni. Bisogna ripetere il tiro se il personaggio ha già ottenuto questo effetto con un tiro.

96–00 Uno squarcio nella realtà crea una voragine nella regione, simile all'incantesimo *portale*, che attraversa il Reame Remoto e si connette con un piano casuale. Qualsiasi creatura che cada nella voragine subisce 10d10 danni psichici dagli orrori del Reame Remoto e compare in uno spazio vuoto vicino alla voragine su un altro piano casuale. La voragine svanisce dopo 2d10 + 2 ore.



CONVERSAZIONE TRA ANIMALI DOPO AVER
OTTENUTO LA CAPACITÀ DI PARLARE DA ENERGIA
PSICHICA AMBIENTALE.

RISONANZA PSICHICA

In un'area di risonanza psichica, la magia produce strani effetti sulle creature e sugli oggetti. Queste manifestazioni vengono originate da forti emozioni combinate all'uso della magia o dalla presenza di creature psioniche.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti della Risonanza Psichica" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Una creatura ha una forte esperienza emotiva.
- Una creatura subisce una quantità di danni psichici per un valore maggiore del suo punteggio di Costituzione.
- Una creatura subisce le condizioni affascinato o spaventato.
- Una creatura ha un'esperienza di comunicazione telepatica.

EFFETTI DELLA RISONANZA PSICHICA

d100 Effetto

- | | |
|-------|--|
| 01-06 | Per una volta nelle prossime 24 ore, una creatura casuale nella regione ottiene l'abilità di lanciare l'incantesimo <i>individuazione dei pensieri</i> (CD del tiro salvezza 13) senza il bisogno di componenti di alcun tipo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è l'Intelligenza. |
| 07-12 | Una creatura casuale nella regione viene colpita dall'incantesimo <i>vuoto mentale</i> per le 24 ore successive. |
| 13-18 | Per 1 minuto, con un punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio), tutti gli oggetti di taglia Minuscola o Piccola presenti nella regione che non sono indossati o trasportati vengono scagliati via da una forza invisibile. Una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, o subire 2d4 danni contundenti dall'impatto con gli oggetti. |

d100 Effetto

- 19–24 Tutti i ricordi tornano alla mente chiari e nitidi per 1 ora, durante la quale ogni creatura nella regione aggiunge il doppio del proprio bonus di competenza alle prove di Intelligenza effettuate per richiamare alla mente delle informazioni.
- 25–34 Tutti gli umanoidi presenti nella regione accusano mal di testa ed emorragie nasali e subiscono svantaggio alle prove su Saggezza (Percezione) per 1 ora.
- 35–40 Nella mente di una creatura casuale nella regione emergono e si sviluppano dei poteri psichici. Per una volta entro il minuto successivo, la creatura può utilizzare un'azione bonus per assaltare magicamente la mente di un'altra creatura che è in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 14, altrimenti subisce 4d10 danni psichici.
- 41–46 Le paure nascoste si trasformano in incubi. Qualsiasi creatura che termina un riposo breve o lungo nella regione deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10 per non perdere i benefici guadagnati con il riposo.
- 47–52 Per 1 ora, ogni creatura nella regione ottiene la capacità di comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura che può vedere nel raggio di 18 metri. Se il bersaglio è in grado di comprendere una lingua qualsiasi, può rispondere telepaticamente.
- 53–58 Una creatura casuale nella regione può percepire la presenza di altre menti a lei vicine per 1 ora. Per la durata dell'effetto, quella creatura ottiene vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per individuare altre creature nel raggio di 36 metri, incluse quelle dietro copertura totale.
- 59–64 Le creature nella regione soffrono di pensieri annebbiati e difficoltà di concentrazione per 1 ora. Per tutta la durata dell'effetto, le creature subiscono svantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza su Costituzione necessari per mantenere la concentrazione sugli incantesimi.
- 65–70 Una creatura casuale nella regione comincia a sentire degli strani sussurri nella sua mente. I sussurri sono frammenti di pensieri provenienti da altre creature a lei vicine. La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire su Saggezza (Intuizione) per 1 ora.
- 71–76 Per una volta nelle prossime 24 ore, una creatura casuale nella regione ottiene l'abilità di lanciare l'incantesimo *telecinesi* (CD del tiro salvezza 15) senza il bisogno di componenti di alcun tipo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è l'Intelligenza.

IL RISVEGLIO DI OGNI COSA

Le leggende sono piene di forze naturali e di oggetti comuni che assumono sembianze umanoidi per guidare o confondere gli eroi: statue che cantano, animali che rivelano segreti, nuvole parlanti e così via. Alcuni mostri, come gli elementali, i galeb duhr o i treant, sono a tutti gli effetti delle forze naturali animate, ma ciò non significa che tutte le rocce in grado di parlare o i torrenti dotati di una certa sagacia debbano necessariamente disporre di una scheda delle statistiche. Durante le loro avventure, i personaggi potrebbero imbattersi in una terra dove le piante parlanti sono la normalità, o in un regno maledetto dove delle anime pietrificate invocano aiuto. Qualunque storia si voglia creare, non bisogna lasciarsi limitare dall'elenco delle creature presenti nel *Monster Manual* o dagli effetti dell'incantesimo *animare oggetti*. Per rendere un luogo memorabile, non c'è cosa migliore che riempire il fortino di una strega di cimeli sussurranti, una foresta fatata di vegetazione che origlia o il tempio di una divinità dei cieli di cori di uccelli cantori. Nelle descrizioni di incantesimi quali *animare oggetti*, *risveglio*, *parlare con gli animali*, *parlare con i vegetali* e simili si possono trovare tutte le indicazioni necessarie per dare abilità particolari agli animali comuni e vita a oggetti inanimati.

d100 Effetto

- 77–82 I pensieri prodotti nella regione attirano l'energia psichica ambientale, formando dei campi protettivi attorno alle menti delle creature. Per l'ora successiva, le creature nella regione ottengono resistenza ai danni psichici.
- 83–88 Per 1 minuto, con un punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio), una creatura casuale nella regione deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15 o subire 2d6 danni psichici.
- 89–94 La mente di una creatura casuale nella regione si riempie di compassione e gioia per 1 minuto. Per la durata dell'effetto, la creatura dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma e subisce svantaggio ai tiri per colpire.
- 95–00 La mente di ogni bestia nella regione viene inondata di energia psichica. Questa energia porta il punteggio di Intelligenza di ogni bestia a 10, sempre che non disponesse di un punteggio più alto, e la bestia ottiene la capacità di parlare fluentemente il Comune e il Silvano. Questi cambiamenti sono permanenti.

ZONA SPECCHIO

Una zona specchio si verifica quando energie planari e magiche convergono e creano un luogo di riflessi. Creature, oggetti ed energia riflettono, rifrangono, duplicano o vengono trasportati altrove. Tali luoghi nascono dall'intrusione di un Piano degli Specchi teorizzato sul Piano Materiale, o dove la potente magia che governa la transizione, la protezione o la divinazione abbia avuto risultati inaspettati.

Bisogna determinare un risultato sulla tabella "Effetti della Zona Specchio" quando nella regione si verifica una delle circostanze elencate di seguito:

- Una creatura frantuma uno specchio.
- Una creatura usa una qualsiasi magia di teletrasporto.
- Compare un'illusione.
- Una creatura impersona un'altra creatura.

EFFETTI DELLA ZONA SPECCHIO

d100 Effetto

- 01-06 Per le 24 ore successive, le creature presenti nella regione cominciano a manifestare nuovi privilegi, oltre quelli che già posseggono. In questo lasso di tempo, le creature influenzate ottengono vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) e alle prove di caratteristica necessarie per il camuffamento.
- 07-12 L'incantesimo *terreno illusorio* (CD del tiro salvezza 15) influenza il terreno naturale dell'intera regione, facendolo mutare in terreni di tipo diverso a scelta del DM.
- 13-18 Una creatura casuale all'interno della regione ottiene i benefici dell'incantesimo *intermittenza* per 1 minuto e inizia a emettere riflessi intermittenti cangianti e scintillanti.
- 19-24 Le creature nella regione sono prive di un'immagine riflessa. Le prove di Saggezza (Intuizione) fatte contro queste creature subiscono svantaggio, e a loro volta le creature subiscono svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) fatte contro chiunque noti la loro mancanza di un'immagine riflessa. Quando lasciano la regione, le creature riacquistano le loro immagini riflesse e l'effetto termina.
- 25-34 Le immagini riflesse di 1d4 creature presenti nella regione emergono dagli specchi e attaccano. Le immagini riflesse sono versioni bidimensionali e scintillanti delle creature che le proiettano. Le immagini riflesse vanno considerate come **ombre** che sono folletti invece di non morti e sono vulnerabili ai danni contundenti invece che a quelli radiosi.
- 35-40 Un personaggio presente nella regione ottiene i benefici dell'incantesimo *immagine speculare*. Talvolta succede che le immagini create con questo incantesimo inizino a parlare e a muoversi di loro spontanea volontà.

d100 Effetto

- 41-46 Per le 24 ore successive, alcune ferite causate nella regione attraggono delle schegge di vetro spettrali che infliggono danni extra. Ogni creatura che non sia un costrutto o un non morto, colpita da un attacco che infligge danni perforanti o taglienti, inizia a sanguinare perdendo 1d4 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se la creatura sanguinante viene colpita da un altro attacco simile, il sanguinamento aumenta di 1d4. Una creatura qualsiasi può effettuare un'azione per tamponare la ferita superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10. Il sanguinamento può essere fermato anche se il bersaglio riceve cure magiche.
- 47-52 Gli specchi e le altre superfici molto riflettenti presenti nella regione permettono di effettuare spostamenti magici. Ogni creatura che tocca la propria immagine riflessa in un oggetto che non sta indossando o trasportando può lanciare immediatamente l'incantesimo *passo velato* senza il bisogno di componenti di alcun tipo.
- 53-58 Uno dei personaggi può lanciare l'incantesimo *scrutare* (CD del tiro salvezza 17) una volta nell'arco delle 24 ore seguenti senza il bisogno di componenti di alcun tipo usando uno specchio o un'altra superficie riflettente.
- 59-64 La pelle di una creatura casuale nella regione diventa argentea e riflettente per le successive 24 ore. Per la durata dell'incantesimo, la creatura dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli attacchi con incantesimo effettuati contro la creatura subiscono svantaggio.
- 65-70 In uno spazio libero entro un raggio di 18 metri da una creatura casuale nella regione compaiono una spada lunga o una spada corta con la lama dentellata fatta di specchi. L'arma è una *spada del ferimento* (vedi la *Dungeon Master's Guide*). Se chi sta impugnando l'arma la usa e ottiene un risultato di 1 o 20 a un tiro per colpire, l'arma va in frantumi e dopo l'attacco viene distrutta.
- 71-76 Per le 24 ore successive, quando nella regione qualcuno colpisce una creatura con un tiro per colpire infliggendole dei danni, chi l'ha attaccata deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 13 o subire una quantità di danni da forza pari alla metà dei danni che ha inflitto alla creatura.



d100 Effetto

77–82 Due dischi verticali di energia, scintillanti e riflettenti, compaiono in due spazi liberi nella regione per 1 minuto. Ogni disco ha un diametro di 1,8 m e fluttua a 30 cm dal suolo. Uno dei due dischi compare in uno spazio libero nel raggio di 9 metri dal gruppo. Ogni creatura che si muove attraversando il disco ricompare istantaneamente in un raggio di 1,5 metri dall'altro disco o nello spazio libero più vicino a esso.

83–88 Ogni volta che un personaggio nella regione vede la propria immagine riflessa, quell'immagine prende vita impegnando la sua controparte in una conversazione offrendosi di rispondere a una domanda, come se avesse lanciato l'incantesimo *divinazione*. Dopo aver risposto alla domanda, l'immagine riflessa torna alla normalità.

d100 Effetto

89–94 Nella regione vorticano fluttuando dei frammenti di specchi rotti che mostrano il riflesso di luoghi e creature che in realtà non sono presenti. Dopo un minuto, i frammenti svaniscono. Con un punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio) sferrano un attacco con arma a distanza con +6 al tiro per colpire contro una creatura casuale nella regione. Se la colpiscono, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni taglienti.

95–00 Nella regione compare il duplicato di una creatura casuale in uno spazio libero nel raggio di 9 metri dalla creatura originaria. L'aspetto, le statistiche di gioco e l'equipaggiamento del duplicato sono identici a quelli della creatura originaria. Il duplicato attacca immediatamente la creatura cercando di ucciderla. Se il duplicato muore, va in frantumi assieme a tutto il suo equipaggiamento riducendosi in frammenti di specchio. Il duplicato svanisce se non riesce a uccidere la creatura originaria entro 1 ora.



COLONIA DI MIMIC

FENOMENI MAGICI

La magia ha la capacità di rendere imprevedibili anche gli scenari naturali più rassicuranti. Che siano il risultato di calamità magica, dell'intervento di forze ultraterrene o di connessioni di forze inesplicabili, gli effetti che ne conseguono possono variare su una scala che va dal bizzarro al letale.

COLONIE DI MIMIC

Quando sono a caccia di cibo, i mimic imitano il terreno e le pareti dei dungeon. Gli esemplari più rari di questa specie sviluppano una comprensione più completa del mondo che li circonda e diventano in grado di comunicare con altre creature. In casi estremamente rari, alcuni gruppi di creature di questa specie si uniscono tra loro, creando delle vere e proprie colonie. Una volta riuniti in questo modo, i mimic collaborano per creare oggetti molto più grandi di quanto un singolo mimic possa mai essere in grado di fare. I componenti di una colonia di mimic possono unirsi tra loro per formare edifici, ponti, formazioni cristalline, pareti rocciose, statue e quasi ogni altra cosa. Perciò, un intero villaggio che compaia come dal nulla potrebbe essere un agglomerato di mimic!

Comunicazione dei Mimic. I componenti di una colonia di mimic sviluppano la telepatia e la capacità di parlare. Finché si trova entro un raggio di 15 km dalla colonia, ogni mimic può comunicare telepaticamente con altre creature entro 36 metri da lui e parlare fluentemente il Comune e il Sottocomune (o altre due lingue a scelta

del DM). Nei piccoli di una colonia di mimic queste abilità sono innate e sono in grado di usarle anche quando si allontanano dalla colonia, come indicato nella scheda delle statistiche del Mimic Giovane.

Affrontare una Colonia. L'obiettivo principale di una colonia di mimic è la sopravvivenza. Per cui, quando si rendono conto che non sono in grado di respingere la forza che li sta minacciando, i mimic diventano disponibili a negoziare. Le colonie di mimic hanno imparato molto bene che se non riescono a sconfiggere un avventuriero possono cercare di comprarlo offrendogli delle informazioni su creature o luoghi vicini, tesori nascosti (che la colonia ha ottenuto da un "pasto" precedente), o perfino cedendogli uno dei loro piccoli.

Se è la sopravvivenza dell'intera colonia a essere minacciata e questa ritiene di avere una possibilità di sopravvivere allo scontro, può sfruttare la sua potenza combinata utilizzando delle speciali azioni dette "da tana". Con un punteggio di iniziativa pari a 20 (perdendo in caso di pareggio), la colonia di mimic utilizza un'azione da tana che provoca uno degli effetti seguenti (ognuno dei quali non può essere usato in due round consecutivi):

- La colonia di mimic sceglie fino a tre creature nel raggio di 90 metri. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 o la sua velocità viene ridotta a 0 finché nel round successivo il punteggio di iniziativa non arriva a 20, poiché parti dell'ambiente circostante afferrano il bersaglio. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza con uno scarto di 5 o più, subisce invece la condizione di trattenuto per la stessa durata.

MIMIC GIOVANE

Mostruosità Minuscola (mutaforma)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 7 (2d4 + 2)

Velocità 3 m, scalare 3 m.

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Abilità Furtività +3

Immunità ai Danni acido

Immunità alle Condizioni prono

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Lingue Comune, Sottocomune, telepatia 36 m

Sfida 0 (10 PE)

Bonus di competenza +2

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Finché il mimic rimane immobile, non è distinguibile da un oggetto comune.

Movimenti del Ragno. Il mimic può scalare le superfici difficili, compresi i soffitti (lungo i quali si muove a testa in giù), senza effettuare una prova di caratteristica.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 1 danno perforante più 2 (1d4) danni da acido.

Mutaforma. Il mimic può trasformarsi in un oggetto o tornare alla sua forma naturale, che è amorfa. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, torna alla sua forma naturale.

- La colonia di mimic utilizza l'azione Aiuto, supportando una creatura a sua scelta nel raggio di 90 metri.
- La colonia di mimic sceglie fino a tre creature nel raggio di 90 metri. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 13 (3d8) danni da acido a causa degli orifizi comparsi nell'ambiente circostante che lo bersagliano con saliva caustica.
- La colonia di mimic sceglie un cubo di materiale non magico e inanimato che sia a contatto fisico con la colonia. I lati del cubo possono raggiungere una lunghezza massima di 4,5 metri. La colonia rimodella il materiale di cui è fatto il cubo come preferisce. Questa trasformazione dura per 1 ora.

Quando si determina la difficoltà di un incontro con una colonia di mimic ostile, bisogna considerare la colonia come una creatura aggiuntiva con un grado di sfida pari a 2.

ECHI EMOTIVI

A volte può capitare che in un luogo restino impresse le forti emozioni provate da chi un tempo vi abitava, lavorava, gioiva o soffriva. Le aree che risuonano di echi emotivi di solito sono legate da un'emozione comune, come la gioia o il dolore. Le aree di questo tipo possono piccole come una stanza in una casa o estese come grande foresta. Una volta al giorno, se una creatura presente nell'area accenna anche solo di sfuggita a provare l'emozione che pervade la zona,

l'ambiente stesso che la circonda cercherà di trattenere quella creatura ispirandola a provare sempre di più l'emozione legata all'eco emotivo. La creatura diventa il bersaglio di un incantesimo *suggerimento* (CD 16), nell'intento di trattenerla nell'area per compiere un atto legato all'emozione associata. Questo effetto dura per 24 ore.

Di seguito sono elencati alcuni degli echi emotivi più comuni, con il luogo dove tendono a comparire e una nota su come di solito influenzano le creature:

Coraggio: Aleggja nei campi di battaglia e risuona nelle gole, incoraggiando le creature a rivelare verità nascoste e a rievocare, mimandole, le loro più grandi vittorie

Dubbio: Aleggja intorno ai precipizi o nei deserti e induce le creature a esitare, facendole dubitare delle loro capacità di arrampicarsi o di essere in grado di sfuggire alle difficoltà

Paura: Aleggja nelle caverne e tra le rovine, opprimendo di terrore le creature e spingendole a dare sfogo alle loro paure più profonde

Odio: Aleggja nelle regioni vulcaniche e induce le creature a urlare e a distruggere tutto quello che capita loro a tiro

Ispirazione: Aleggja intorno ai monumenti commemorativi o alle meraviglie della natura, inducendo le creature a fermarsi lì sul posto per creare opere d'arte e rimanerne ossessionate

Gioia: Aleggja nelle valli o nei campi fioriti, ispirando le creature a ballare, rilassarsi e cantare

Amore: Aleggja lungo le spiagge o tra i frutteti e incoraggia le creature a confessare l'amore provato per altre creature e a elencare senza sosta le cose che preferiscono di più

Tristezza: Aleggja tra le rovine e nelle paludi, specialmente intorno alle sabbie mobili, e induce le creature a scoppiare in lacrime mentre confessano i loro rimpianti

FRUTTI PRIMORDIALI

A volte, nei luoghi selvaggi dove il potere della natura è particolarmente intenso, nei giardini meticolosamente curati da maghi eccentrici e nei boschi benedetti dalla divina provvidenza, le piante possono produrre frutti infusi di magia primordiale. Non tutte le piante da frutto possiedono queste riserve di magia, ma quelle che le hanno sono riconoscibili da segni evidenti: i colori sono più vividi o cangianti, brillano alla luce o si illuminano al buio, emanano lievi mormorii o danno particolari sensazioni al tatto.

Una pianta da frutto pervasa di magia può produrre fino a 1d6 frutti primordiali ogni settimana. Ogni frutto primordiale mantiene i suoi poteri per 1 settimana, dopodiché perde le sue proprietà magiche restando commestibile.

Con un'azione, una creatura può mangiare una parte del frutto primordiale per ottenerne gli effetti. Il frutto può essere spremuto o cotto senza che perda le sue proprietà magiche. Il personaggio può scegliere un effetto o determinarlo con un tiro sulla tabella "Effetti dei Frutti Primordiali" per sapere cosa succede una volta ingerito il frutto. Con l'incantesimo *identificare* è possibile conoscere gli effetti benefici del frutto prima di mangiarlo, anche se l'incantesimo non rivela se sono presenti maledizioni o effetti collaterali.



EFFETTI DEI FRUTTI PRIMORDIALI

d8 Effetto

- 1 Per 1 ora, la creatura recupera $3d8 + 4$ punti ferita e la sua pelle irradia luce intensa entro un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri.
- 2 La creatura viene pervasa da un'ondata di potere. Per 1 ora, la creatura dispone di vantaggio ai tiri per colpire che usano la Forza, alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Quando l'effetto termina, la creatura subisce 1 livello di indebolimento.
- 3 La creatura viene pervasa da ondate di vitalità. Il massimo dei punti ferita della creatura aumenta di $2d10$ e ottiene lo stesso valore del risultato ottenuto in punti ferita. Questo aumento permane finché la creatura non termina un riposo lungo, dopodiché la creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 o essere maledetta da una forma casuale di licanthropia (vedi "Licanthropi" nel *Monster Manual*).
- 4 La pelle della creatura inizia a formicolare. Per 1 ora, ottiene resistenza a un tipo di danno a scelta del DM.

d8 Effetto

- 5 La creatura sperimenta nella sua mente alcune visioni di luce brillante che causano euforia. La creatura ottiene i benefici dell'incantesimo *interdizione alla morte* per 8 ore e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 per non essere avvelenata per la durata dell'incantesimo.
- 6 La creatura percepisce un debole ronzio in sottofondo a tutto ciò che sente per 1 ora, durante la quale ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.
- 7 La creatura non necessita di mangiare, bere o dormire per 1d4 giorni. Per la durata dell'effetto, la creatura non può essere addormentata con la magia e i suoi sogni si intromettono nei pensieri coscienti causandole svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione).
- 8 La mente della creatura si riempie di sussurri per 24 ore. Per la durata dell'effetto, la creatura riesce a comunicare telepaticamente con qualunque creatura si trovi nel suo campo visivo entro un raggio di 36 metri. Se il bersaglio è in grado di comprendere almeno una lingua, può rispondere telepaticamente.

FUNGHI MAGICI

I funghi possono essere mortali o deliziosi, e qualche volta entrambe le cose. Alcuni hanno proprietà magiche, specialmente quelli che crescono in aree intrise di energia mistica, come il Sottosuolo o la Selva Fatata.

Le creature che hanno competenza nelle abilità Medicina, Natura o Sopravvivenza di solito sono conoscitrici di funghi, specie se si tratta di funghi magici, poiché i loro effetti benefici possono salvare delle vite o conferire poteri fuori dal comune. Di fronte a una varietà sconosciuta di funghi, però, solo un esperto può essere in grado di identificarli determinandone le proprietà.

Per determinare l'effetto provocato dall'ingestione di un fungo sconosciuto, è necessario tirare sulla tabella "Effetti dei Funghi Magici".

EFFETTI DEI FUNGHI MAGICI

d10 Effetti

- 1 La pelle della creatura assume un colore insolito. Il personaggio tira un d4 ottenendo i risultati seguenti: 1: viola con macchie gialle, 2: arancio brillante con striature tigrate, 3: verde ranocchia con ghirigori rossi, 4: rosa acceso con macchie gialle. Questo cambiamento è permanente, a meno che non venga rimosso con l'incantesimo *ristorare superiore* o altre magie simili.
- 2 La creatura ottiene l'effetto di ingrandimento o riduzione (con il 50% di possibilità per entrambi) dell'incantesimo *ingrandire/ridurre* per 1 ora.
- 3 La creatura recupera 5d8 + 20 punti ferita.
- 4 La creatura non è più in grado di parlare, ma può solo chiocciare e cantilenare come un pollo, riuscendo anche a capire il linguaggio dei polli e a parlare con loro. Questa maledizione dura per 1 ora, o termina se viene lanciato un incantesimo *rimuovi maledizione* o un altro incantesimo simile.
- 5 Ora la creatura è in grado di comprendere e parlare qualsiasi linguaggio per 1d4 giorni.
- 6 La creatura ottiene i benefici dell'incantesimo *telepatia* per 24 ore.
- 7 La creatura ottiene i benefici dell'incantesimo *parlare con i vegetali* per 8 ore.
- 8 La creatura lancia immediatamente l'incantesimo *fermare il tempo*, senza il bisogno di componenti di alcun tipo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è la Costituzione.
- 9 La creatura lancia immediatamente l'incantesimo *individuazione dei pensieri*, senza il bisogno di componenti di alcun tipo. La caratteristica da incantatore per questo incantesimo è la Costituzione.

d10 Effetti

- 10 Per 1 ora, dagli occhi e dalle orecchie della creatura fuoriesce una nebbia magica che ha gli stessi effetti dell'incantesimo *nube di nebbia*; questa nebbia è incentrata sulla creatura e si muove con essa.

SORGENTI INCANTATE

Dalle sorgenti incantate sgorgano acque miracolose, forse provenienti da fonti di magia sotterranee, forse benedette da entità occulte. Chi incontra questi luoghi mistici lungo il suo cammino può provare a bagnarsi nelle loro acque o a bere dai loro bacini per sperimentare temporaneamente le proprietà magiche che possiedono. Intorno a queste sorgenti possono aggirarsi entità protettive che scacciano ogni estraneo che osi avvicinarsi, o avidi guardiani che richiedono un pagamento per poter attingere alle acque mistiche.

Molte di queste sorgenti incantate sono state benedette da divinità naturali o da esseri fatati, ma altre sono contaminate, probabilmente inquinate dall'icore di un'entità malvagia molto tempo addietro. Proprio come succede per le sorgenti incantate più pure, c'è chi parte alla ricerca di questi luoghi contaminati, vuoi per purificarli, vuoi per rivendicarne gli infami poteri.

In ogni caso, che una sorgente sia pura o contaminata, a volte è necessario bere l'acqua per capire che tipo di effetti abbia quella sorgente: basta semplicemente toccare l'acqua o bagnarsi per un minuto per attivare un effetto.

L'acqua di una sorgente incantata perde le sue proprietà se viene imbottigliata, a meno che la bottiglia non sia una fiala preparata appositamente con la benedizione dell'entità che ha reso incantata la sorgente.

FUNGHI MAGICI

EFFETTI DELLE SORGENTI INCANTATE

d12 Effetto

- 1 Ogni creatura che tocca o beve l'acqua di questa sorgente si sente benedetta, ottenendo i benefici dell'incantesimo *benedizione* per 1 ora.
- 2 Se una creatura fa il bagno in questa sorgente viene ricoperta da una coltre di piume dorate. Se la creatura non sta indossando un'armatura, le piume le conferiscono un bonus di +1 alla CA. Le piume svaniscono dopo 1d4 giorni.
- 3 Una creatura che tocca o beve l'acqua di questa sorgente prova improvvisamente l'irrefrenabile impulso di cantare. Per le 24 ore successive, ogni frase pronunciata dalla creatura risuona con uno spettacolare effetto lirico che le fornisce un vantaggio su tutte le prove di Carisma.
- 4 Con un bagno nella sorgente, una creatura ottiene i benefici dell'incantesimo *ristorare superiore*. Come effetto collaterale, per 1d4 giorni la pelle, i capelli e gli occhi della creatura diventano di uno scintillante colore dorato.
- 5 Con un bagno nella sorgente, una creatura ottiene i benefici dell'incantesimo *movimenti del ragno* per 24 ore.

d12 Effetto

- 6 Alla creatura che tocca o beve l'acqua di questa sorgente cresce la coda del proprio animale preferito. La creatura, però, non ha il controllo della coda che si muove o reagisce in base alle emozioni. La coda scompare dopo 24 ore.
- 7 Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 6 che tocca o beve l'acqua di questa sorgente ottiene vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e può lanciare una volta l'incantesimo *individuazione dei pensieri* senza il bisogno di componenti di alcun tipo. Gli effetti della sorgente svaniscono quando l'incantesimo viene lanciato, o una volta trascorse le 24 ore.
- 8 1d10 fiori crescono sulla testa della creatura che si è bagnata nelle acque nella sorgente. I fiori emanano un profumo delizioso e la loro freschezza e il loro odore si rinnovano ogni giorno. I fiori svaniscono dopo 7 giorni.
- 9 Alla creatura che tocca o beve l'acqua di questa sorgente crescono 1d4 peduncoli sormontati da un occhio. Questi peduncoli consentono alla creatura di vedere in tutte le direzioni e le garantiscono vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. I peduncoli occhiuti svaniscono dopo 1d4 giorni.

UNA SORGENTE INCANTATA



d12 Effetto

- 10 Dopo aver fatto il bagno nella sorgente, la voce della creatura si arrochisce diventando sinistra. Per le 24 ore successive, la voce sinistra fornisce alla creatura vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) e svantaggio alle prove di Carisma (Inganno) e Carisma (Persuasione).
- 11 Alla creatura che tocca o beve l'acqua di questa sorgente crescono un paio di orecchie d'asino. Queste orecchie forniscono alla creatura un vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'ascolto. Le orecchie svaniscono dopo 1d4 giorni.
- 12 Dopo aver fatto il bagno nella sorgente, sulla fronte della creatura si apre un terzo occhio. L'occhio fa ottenere alla creatura vista pura entro un raggio di 18 metri. L'occhio scompare dopo 24 ore.

STRADE ULTRATERRENE

Il mondo è attraversato da correnti magiche che formano reti invisibili ed esercitano un'influenza sottile, collegando tra loro luoghi diversi. I flussi magici più intensi sono percorsi persistenti, spesso indicati con nomi colloquiali o semplicemente come strade ultraterrene. Una strada ultraterrena agisce come una sorta di portale planare che collega due punti posti dello stesso mondo o di due diversi piani di esistenza. Le strade ultraterrene consentono alle creature di attraversare rapidamente grandi distanze, spostandosi da un portale di ingresso a uno di uscita e viceversa. Questi percorsi sono paragonabili a lunghi tunnel che permettono alle creature di percorrere una distanza di 31,5 km impiegando lo stesso tempo che normalmente impiegherebbe per percorrere 1,5 km. Durante il percorso, le creature potrebbero percepire visioni sfocate o distorte del mondo che stanno attraversando o di alcuni punti di riferimento particolarmente importanti, mentre non è possibile cogliere visioni dettagliate delle creature o di elementi specifici che si trovano al di là della strada ultraterrena.

Alcune strade ultraterrene vengono utilizzate come rotte commerciali o collegamenti segreti tra terre lontane. Altre possono mutare la propria posizione in occasioni particolari o in risposta a fenomeni esterni, come quelli che si verificano durante ricorrenze specifiche o a causa delle fasi lunari. Altre ancora possono richiedere oggetti specifici, rituali o azioni particolari per poter essere attivate. Nella tabella "Chiavi per la Strade Ultraterrene" si possono trovare alcuni suggerimenti su come accedere a questi particolari percorsi.

CHIAVI PER LE STRADE ULTRATERRENE

d6 Chiave

- 1 Lanciare una sfera d'argento attraverso un arco antico
- 2 Versare mezzo litro di sangue umanoide
- 3 Invocare per tre volte il nome di un determinato signore fatato

d6 Chiave

- 4 Indossare i paramenti di una dinastia reale scomparsa
- 5 Sacrificare permanentemente un ricordo felice
- 6 Essere l'erede di un eroe leggendario

TEMPESTE OCCULTE

A volte le correnti magiche restano intrappolate tra i venti e le nuvole, dando origine a delle tempeste occulte.

Tempesta Sferzante. Dei venti di una potenza sovranaturale, come quelli che soffiano in piani come Pandemonium o Minethys, il terzo strato di Carceri, possono dare origine a una tempesta sferzante. Una tempesta sferzante è una terribile tempesta di sabbia che non solleva solo sabbia, ma anche rocce e altri detriti più grandi. Tutta l'area interessata dalla tempesta viene pesantemente oscurata e una creatura esposta alla tempesta subisce 1d4 danni taglienti all'inizio di ogni suo turno. Per proteggersi dalle sferzate di questa tempesta è necessario rifugiarsi dietro una copertura o un riparo considerevole.

Una tempesta sferzante lascia dietro di sé una scia di 4d6 x 30 cm di sabbia e detriti. Superare una prova di Intelligenza (Arcano), Intelligenza (Natura) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 permette a un personaggio di riconoscere l'arrivo di una tempesta sferzante 1 minuto prima che si scateni e cercare riparo. Di solito questo tipo di tempesta dura 1d4 x 10 ore.

Tempesta di Fiamme. Nuvole temporalesche nere come la fuliggine irradiate da fulmini rossi e arancioni scatenano un diluvio di gocce infuocate. Tutte le creature colpite dalla pioggia bruciante subiscono 2d6 danni da fuoco all'inizio di ogni turno. Le gocce incendiano tutti gli oggetti infiammabili presenti nell'area che non siano indossati o trasportati e se non incontrano alcun oggetto infiammabile si spengono immediatamente. Il fumo, la fuliggine, il crepitio e il rimbombare della tempesta impongono uno svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri per colpire a distanza.

Una tempesta di fiamme di solito dura 2d4 minuti, sebbene le nuvole temporalesche che l'hanno originata possono persistere per giorni, dando origine ad altre tempeste di fiamme.

Tempesta Necrotica. L'essenza stessa della morte permea queste tempeste di nubi oscure e turbinanti, dalle quali si manifestano teschi inquietanti e fulmini bianchi come ossa. Ogni creatura esposta alla tempesta che non sia un costrutto o un non morto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 allo scadere di ogni minuto o subire 3d6 danni necrotici.

Una creatura che muore a causa di una tempesta necrotica risorge come **scheletro** o **zombi** (a scelta del personaggio) 1d10 minuti più tardi.

La tempesta necrotica infuria per 1d4 ore e, una volta passata, lascia dietro di sé raccolti appassiti e pozzi dal contenuto imbevibile per 1d4 giorni.



UNA TEMPESTA OCCULTA

Ululato di Thrym. Queste bufere di neve che gelano le ossa sono dei veri e propri ghiacciai semoventi fatti di neve e vento. La tempesta irradia freddo estremo (vedi la *Dungeon Master's Guide*). A causa degli ululati del vento e delle dense particelle bianco-azzurre di ghiaccio, l'area interessata dalla tempesta viene pesantemente oscurata, per cui i tiri per colpire a distanza e le prove su Saggezza (Percezione) effettuati in quest'area subiscono svantaggio.

All'inizio del suo turno, ogni creatura esposta alla tempesta subisce 2d6 danni da freddo e non può recuperare punti ferita finché non trascorre almeno 1 ora in un ambiente caldo. I corpi delle creature che muoiono nella tempesta restano congelati. Le creature immuni ai danni da freddo non vengono influenzate dagli effetti di questa tempesta e anche se si trovano al suo interno continuano a vedere normalmente.

Di solito l'Ululato di Thrym dura 2d10 ore.

PERICOLI NATURALI

Il mondo è un posto pericoloso, e non solo a causa delle minacce degli ambienti soprannaturali. L'elenco seguente aggiunge alcuni pericoli naturali a quelli già presenti nella *Dungeon Masters Guide*.

CADERE IN ACQUA

Una creatura che cade nell'acqua o in qualche altro liquido può usare la sua reazione per effettuare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15 per raggiungere la superficie con la testa o con i piedi. Se supera la prova, i danni eventualmente subiti cadendo nell'acqua vengono dimezzati.

CADERE SU UNA CREATURA

Se una creatura cade nello spazio occupato da una seconda creatura e nessuna delle due è di taglia Minuscola, la seconda creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 o essere colpita dalla creatura che le è caduta addosso, e gli eventuali danni riportati vengono equamente divisi tra le due creature. La creatura sulla quale è caduta l'altra cade a terra prona, a meno che non sia di due o più taglie più grande della creatura piovutale addosso.

INCANTESIMI EQUIVALENTI AI PERICOLI NATURALI

Sono molti gli incantesimi in grado di simulare la furia della natura e si ha a disposizione una grande varietà di effetti per simulare i pericoli naturali. La tabella "Incantesimi Equivalenti ai Pericoli Naturali" presenta alcuni pericoli ambientali comuni e gli incantesimi che si possono utilizzare per simularli.



CADERE IN ACQUA

INCANTESIMI EQUIVALENTI AI PERICOLI NATURALI

Pericolo Naturale	Incantesimo di Simulazione
Alluvione	<i>Controllare acqua, tsunami</i>
Bomba lavica	<i>Palla di fuoco, produrre fiamma</i>
Caduta di detriti	<i>Evoca raffica, evoca pioggia di armi</i>
Colata piroclastica	<i>Nube incendiaria</i>
Eruzione tossica	<i>Fiotto acido</i>
Fulmine	<i>Fulmine, invocare il fulmine</i>
Fulmine globulare	<i>Globo cromatico</i>
Fumo	<i>Nube di nebbia</i>
Fuoco di sant'Elmo	<i>Luminescenza</i>
Gas di palude	<i>Luci danzanti</i>
Gas tossico	<i>Nube maleodorante, nube mortale</i>
Gorgo	<i>Controllare acqua</i>
Incendio	<i>Muro di fuoco, tempesta di fuoco</i>
Meteora	<i>Palla di fuoco, sciame di meteore</i>
Miraggio	<i>Terreno illusorio</i>
Nebbia	<i>Nube di nebbia</i>
Onda anomala	<i>Tsunami</i>
Radiazione	<i>Cerchio di morte, inaridire</i>
Tempesta	<i>Folata di vento</i>
Temporale eruttivo	<i>Tempesta di vendetta</i>
Terremoto	<i>Terremoto</i>
Tormenta	<i>Cono di freddo, tempesta di ghiaccio, tempesta di nevischio</i>
Tuono	<i>Onda tonante</i>

VALANGHE

Una comune valanga (o frana) è larga 90 metri, lunga 45 metri e spessa 9 metri. Le creature che si trovano sul percorso di una valanga possono tentare di evitarla o sfuggirle se si trovano vicine a suoi margini, ma seminarla è quasi impossibile.

Quando si verifica una valanga, tutte le creature vicine devono tirare per l'iniziativa. La valanga si muove a una velocità di 90 metri due volte per round, con un punteggio di iniziativa di 10 e 0, finché non si può muovere più. Quando la valanga avanza, ogni creatura nel suo spazio si muove con essa cadendo a terra prona e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, subendo 1d10 danni contundenti se fallisce, o la metà dei danni se lo supera.

Quando la valanga si ferma, la neve e gli altri detriti si depositano seppellendo le creature. Una creatura sepolta dalla valanga subisce le condizioni accecato e trattenuto e ottiene copertura totale. Ogni 5 minuti che trascorre sepolta, la creatura subisce 1 livello di indebolimento. Può tentare di liberarsi con un'azione, raggiungendo la superficie e ponendo fine alle condizioni accecato e trattenuto su se stessa se supera una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Se però fallisce questa prova per tre volte consecutive non può tentare nuovamente di liberarsi dei detriti della valanga.

Una creatura che non sia trattenuta o incapacitata può impiegare 1 minuto per tentare di liberare un'altra creatura sepolta, dopodiché quella creatura non è più accecata o trattenuta dalla valanga.

ROMPICAPI

Perché creare rompicapi che si possono risolvere? Io suggerisco di fare una domanda enigmatica a cui non c'è risposta e poi sedersi ad ammirare gli ospiti sgraditi mentre si scervellano!

TASHA

Trappole contorte e misteri intricati sono elementi classici di tutte le avventure fantasy, ma sono elementi difficili da improvvisare per un DM. Questa sezione offre una serie di rompicapi pensati per spingere il gruppo a collaborare e per mettere alla prova avventurieri d'ogni sorta, che si tratti di geniali studiosi o esperti militari. Ogni rompicapo è sufficientemente flessibile da permettere al DM di includerlo nella campagna così com'è o di modificarlo in base alle esigenze dell'avventura.

PERCHÉ USARE I ROMPICAPI?

Un rompicapo offre l'occasione di usare l'astuzia per superare un ostacolo e consente ai personaggi di collaborare per cercare una soluzione. Ecco qualche buon motivo per inserire un rompicapo in un'avventura:

- Incoraggiare il gruppo a cercare informazioni collaborando.
- Dare ai personaggi l'occasione di usare le proprie abilità in modi insoliti.
- Rendere l'ambientazione più misteriosa, bizzarra o esotica.
- Spiegare perché nessuno abbia mai scoperto qualcosa che era a portata di mano.
- Rivelare un segreto sconosciuto a tutti e che la magia non può svelare.

La soluzione di alcuni rompicapi può richiedere molto tempo, quindi è bene decidere con cura quanti usarne nelle avventure; inoltre, non tutti i rompicapi devono essere risolti immediatamente, e la loro risoluzione diventa ancora più soddisfacente se la risposta ha eluso i personaggi per più di una sessione.

ELEMENTI DEI ROMPICAPI

I testi presenti in riquadri come questo sono pensati per essere letti ai giocatori quando i loro personaggi arrivano nel luogo dov'è presente il rompicapo, oppure quando diversamente specificato.

Inoltre, le seguenti sezioni sono presenti per ogni rompicapo:

Difficoltà. Ogni rompicapo è classificato come facile, medio o difficile: più complesso è il rompicapo, più è probabile che ai giocatori servano indizi per risolverlo.

Caratteristiche del Rompicapo. Questa sezione presenta una panoramica del rompicapo e dei modi in cui vi si può interagire.

Soluzione. Questa sezione spiega come risolvere il rompicapo.

Prove per Indizi. Questa sezione suggerisce indizi a cui i personaggi potrebbero giungere usando le proprie abilità; inoltre, il DM può fornire degli indizi se i personaggi sono bloccati. Se un personaggio è dotato di competenza nell'abilità associata a un indizio, il DM può fornire quell'indizio qualora il giocatore chieda aiuto.

Personalizzare il Rompicapo. Questa sezione discute di come integrare il rompicapo nelle proprie avventure, modificarne la difficoltà o fare altri cambiamenti.

INDIZI

Se un giocatore richiede un indizio mentre cerca di risolvere un rompicapo, il DM deve consultare la sezione "Prove per Indizi" di quel rompicapo, dove a ogni indizio è associata un'abilità e una CD. Se un personaggio nel gruppo è dotato di competenza in un'abilità associata a un indizio, il DM può condividerlo con lui. Se una stessa abilità compare più volte con CD uguale o maggiore, il DM rivela prima gli indizi con la CD più bassa, rivelando quelli con CD più alta solo se il gruppo chiede ulteriore aiuto.

Se nessun personaggio è dotato di competenza in una delle abilità elencate, i personaggi possono fare delle prove di caratteristica usando le abilità e le CD elencate: l'indizio associato viene rivelato a chi supera la prova.

Il DM non deve esitare a rivelare gli indizi ai personaggi, poiché essi danno occasione di brillare ai personaggi con le abilità correlate, anche qualora essi non siano particolarmente astuti, di solito. Inoltre, qualora i membri del gruppo abbiano background o esperienze nella campagna correlate in qualche modo al rompicapo, fornire loro indizi addizionali può essere un'ottima idea.

GESTIRE I ROMPICAPI

Una volta presentato il rompicapo al gruppo, il DM può aggiungere o chiarire qualsiasi dettaglio, proprio come farebbe in un normale incontro, cercando però di non includere nella descrizione dettagli che rendano facile trovare la soluzione, a meno che non desideri farlo di proposito.

Non è importante se a risolvere il rompicapo è il giocatore o il personaggio: le prove per gli indizi sono un elemento che permette all'esperienza del personaggio di contribuire alla soluzione, ma il confine tra l'abilità del giocatore e quella del personaggio nel risolvere un rompicapo è molto sottile, e la cosa più importante è che il gruppo si diverta con la sfida. Tuttavia, qualora un giocatore conosca già la soluzione di un rompicapo, il DM può invitarlo a condividere con il gruppo solo gli indizi appresi dal suo personaggio.

Dopo aver presentato il rompicapo, il DM può incoraggiare il gruppo a risolverlo collaborando, condividendo indizi, idee e intuizioni. Il gruppo va aiutato condividendo eventuali immagini del rompicapo e permettendo a tutti di esprimersi a turno; così facendo, la risoluzione del rompicapo sarà una vittoria per l'intero gruppo, e non solo per un singolo individuo.

CHIAVI SCHELETRICHE

Difficoltà: Facile

Questo rompicapo consiste in un rapido incontro, utile per fornire informazioni o tesori, incentrato su una scatola con quattro serrature.

Incontrate una sinistra scatola di metallo con quattro serrature di ferro, una per lato, ciascuna decorata con l'immagine di una creatura che la sovrasta. Su una parete vicina vi sono quattro chiavi di ferro appese a dei ganci; ogni chiave ha un diverso numero di intagli nella dentatura. I seguenti versi sono incisi nella parete, al di sopra delle chiavi:

*Di simile aspetto è ogni serratura,
Ma ognuna protetta da diversa creatura.
La risposta appare in forma letterale,
E il minimo errore può esser mortale.*

Tutte e quattro le serrature vanno aperte prima di poter accedere ai contenuti della scatola (qualsiasi cosa essi siano).

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Ai giocatori va mostrato l'allegato 2 (presente al termine di questo capitolo) quando i loro personaggi esaminano le chiavi. Ogni chiave ha un diverso numero di intagli nella dentatura: rispettivamente sei, cinque, quattro e tre.

Sopra ogni serratura vi è l'immagine in ferro di una creatura: un flumph, un ragno, un lupo e un imp. Le serrature non possono essere scassinate: se vi si inserisce all'interno qualsiasi cosa che non sia la chiave corretta, vengono evocate nella stanza creature corrispondenti all'immagine sopra la serratura (1d4 **flumph**, 1d4 **imp**, 1d4 **lupi** o 1d4 **ragni lupo giganti**). Le creature evocate sono ostili e spariscono dopo 10 minuti o se ridotte a 0 punti ferita; inoltre, non possono essere né affascinate né spaventate.

SOLUZIONE

Una volta identificate le creature raffigurate sopra ogni serratura, i personaggi devono contare le lettere del nome di ciascuna creatura. Il numero di lettere del nome di una creatura corrisponde al numero di intagli sulla chiave corretta, come mostrato nella tabella "Soluzione di Chiavi Scheletriche".

SOLUZIONE DI CHIAVI SCHELETRICHE

Serratura	Chiave
Imp	Tre intagli
Ragno	Cinque intagli
Flumph	Sei intagli
Lupo	Quattro intagli

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Natura) CD 10. Il personaggio capisce che qualsiasi tipo di conoscenza "naturale" relativa a queste creature non è di aiuto con il rompicapo.

Saggezza (Percezione) CD 10. Il personaggio capisce che le impugnature a forma di teschio delle chiavi sono tutte uguali e probabilmente non giocano un ruolo nella soluzione del rompicapo.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Gli elementi fondamentali di questo rompicapo sono le serrature e le chiavi, non il forziere in sé. Il rompicapo può dunque essere facilmente convertito per essere usato con altri tipi di serrature, come porte, celle, libri o barriere più inusuali.

Oltre alla forma delle serrature e delle chiavi, può essere una buona idea personalizzare le creature raffigurate su ogni serratura affinché siano adatte all'avventura: la cosa importante è che il numero degli intagli di ogni chiave corrisponda al numero delle lettere delle creature scelte, e che queste siano facilmente identificabili dai personaggi.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Invece di associare l'immagine di una creatura a ogni serratura, il DM può associarvi un indovinello. La risposta di ciascun indovinello indica il nome di una creatura, alla quale i personaggi devono poi abbinare la chiave corretta.



DIPINTI DI CREATURE

Difficoltà: Facile

Questo semplice rompicapo è adatto per qualsiasi ambiente dove abbia senso trovare diversi dipinti, come in un museo o in un maniero, ma potrebbe anche apparire in un libro illustrato trovato in qualche vecchio cassetto. Si tratta di un rompicapo matematico che rivela il nome di una creatura.

Può essere inserito nella campagna facendo sì che la creatura sia il primo elemento di una caccia al tesoro, oppure il primo indizio di un mistero più grande.

Questa galleria è decorata con sette dipinti che raffigurano varie creature e alcune sedie e panche sono state disposte per consentire di ammirare le opere d'arte.

Una targa montata su una delle pareti include la seguente dedica: "Per ottenere la conoscenza, bisogna sapere da dove iniziare. Puoi contare sui tuoi nemici affinché ti svelino la fonte del segreto. Questa stanza è dedicata alla sconfitta di tutti i mostri che vi appaiono."

I personaggi dovrebbero essere liberi di esplorare la galleria e di analizzare i dipinti e la dedica, al fine di mettere assieme gli elementi del rompicapo.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Ci sono sette dipinti sulle pareti, che raffigurano questi soggetti: tre orchi pronti alla battaglia, tre scheletri in un cimitero, cinque goblin attorno a un falò, un minotauro a guardia di un labirinto, tre duergar nelle profondità della terra, sei vampiri che brindano con calici insanguinati e tre draghi in volo.

SOLUZIONE

Ogni dipinto raffigura un certo numero di specifiche creature, come riassunto nella tabella "Dipinti di Creature", e corrisponde a una lettera contenuta nel nome della creatura dipinta contando il numero delle creature presenti nel quadro. Le lettere formano assieme la parola "chimera", ma probabilmente i personaggi le scopriranno in ordine casuale; disporle nell'ordine corretto fa parte del rompicapo.

DIPINTI DI CREATURE

Dipinto	Numero	Lettera
Orchi	3	C
Scheletri	3	H
Goblin	5	I
Minotauro	1	M
Duergar	3	E
Vampiri	6	R
Draghi	3	A



SIGNIFICATO DI "CHIMERA"

La soluzione del rompicapo, "chimera", potrebbe essere la parola in codice per evitare una trappola o aprire una porta chiusa magicamente. Potrebbe anche essere un indizio che conduce a un tesoro nascosto: per esempio, è possibile che la statua di legno di una chimera presente in un'altra stanza nasconda un tesoro al suo interno.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 10. Il personaggio deduce che il numero di creature in ciascun dipinto è importante e usa quel numero per determinare quale lettera vada evidenziata nel nome di ciascuna creatura.

Saggezza (Percezione) CD 10. Leggendo la dedica, la parola "contare" fa capire al personaggio che dovrebbero contare il numero di creature.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

I mostri nei dipinti possono essere sostituiti con oggetti particolari, persone con chiare professioni o qualsiasi altra cosa che abbia senso come gruppo. Dopodiché è necessario usare il metodo di conteggio delle lettere descritto in questo rompicapo per stabilire quanti soggetti debbano essere presenti in ciascuna opera.

PASSI INCAUTI

Difficoltà: Facile

Questo rompicapo prevede la ricerca di parole sulle lastre del pavimento, offrendo un possibile ostacolo all'esplorazione in numerosi scenari. Per attraversare la stanza, i giocatori devono capire quali parole cercare e poi trovarle tra le lastre.

Entrate in una stanza polverosa illuminata da torce su ambo i lati. Sotto lo strato di polvere si nota che il pavimento è composto da lastre di pietra di 1,5 metri quadri. Una singola arcata, all'estremo opposto della stanza, funge da uscita. La seguente iscrizione compare su una delle pareti:

Otto nascoste dinanzi a voi,

Otto già note ai più arguti eroi.

Nessuna magia lungo il cammino,

O andrete incontro al vostro destino.

Le lastre che ricoprono questa stanza sono decorate ciascuna con una singola lettera dell'alfabeto Comune, rendendo il pavimento un enorme incastro di parole. Sotto varie lastre sono presenti trappole pronte a colpire chiunque si muova tra le lettere senza fare caso alle parole nascoste.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Il pavimento di questa stanza di 18×21 metri è fatto di lastre di pietra di 1,5 metri quadri, disposte in una griglia. Su ogni lastra è scolpita una lettera, come mostrato nell'allegato 1 alla fine di questo capitolo. Il DM deve mettere una copia dell'allegato al centro del tavolo, permettendo ai giocatori di usare miniature per mostrare come i loro personaggi si spostano nella stanza.

I personaggi devono camminare sulle lastre corrette, altrimenti fanno scattare una trappola.

TRAPPOLE

Alcune lastre (come indicato nella sezione "Soluzione") nascondono delle trappole. Una lastra con trappola viene innescata posizionandoci sopra almeno 10 kg, che fanno attivare la piastra a pressione sottostante ed emergere spruzzi di gas velenoso dalle fessure tra le piastre. Ogni creatura presente sulla lastra attivata o su una di quelle adiacenti deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da veleno, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

Con un'azione, un personaggio può disattivare una trappola superando una prova di Destrezza con CD 15 usando degli arnesi da scasso; se fallisce, però, la trappola di quella lastra non può più essere disattivata.

I personaggi possono cercare di saltare oltre le lastre con trappola usando le regole sul salto del *Player's Handbook*.

E	N	J	A	I	G	A	M	M	A	V	E
N	E	N	F	A	S	M	E	Z	E	I	N
O	C	J	E	I	V	M	U	T	N	G	O
I	R	M	V	G	H	A	Z	X	O	I	I
Z	O	A	O	A	S	L	O	N	I	L	Z
A	M	G	C	M	A	I	G	M	Z	L	A
R	A	I	A	A	I	A	D	A	A	U	T
U	N	A	Z	R	G	M	A	G	C	S	U
I	Z	O	I	Y	A	E	I	I	O	I	M
B	I	L	O	Q	M	N	G	A	V	O	S
A	A	P	N	K	T	T	A	E	N	N	A
T	O	U	E	E	V	O	M	M	I	E	R
E	N	O	I	Z	A	N	I	V	I	D	T
A	I	G	A	M	Q	R	A	I	G	A	M

DIAGRAMMA 4.1: SOLUZIONE DEL ROMPICAPO PASSI INCAUTI

SOLUZIONE

Le uniche lastre sicure per i personaggi sono quelle in grigio nel diagramma 4.1. Le lettere in rosso compongono la parola "magia" o il nome di una delle scuole di magia: abiurazione, ammaliamento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione. Camminare su una di queste lastre fa scattare una trappola, come descritto in precedenza.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Arcano) CD 10. Il personaggio nota il nome di una scuola di magia sul pavimento.

Intelligenza (Indagare) CD 10. Il personaggio interpreta l'indizio presente nell'iscrizione: ci sono otto scuole di magia.

Saggezza (Percezione) CD 10. Ogni personaggio che supera questa prova nota una delle parole "magia" presenti sul pavimento.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

La struttura di questo rompicapo può essere usata per creare qualsiasi ricerca di parole a tema che nasconda trappole letali. Una volta ideato l'indizio per suggerire che tipo di parole vada cercato, è sufficiente creare la propria griglia di parole nascoste.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

La difficoltà di questo rompicapo può essere aumentata usando un alfabeto differente per scrivere le parole, per esempio uno di quelli che appaiono nel *Player's Handbook*. Si può anche creare un codice del tutto nuovo per sostituire le lettere, costringendo i personaggi

a decifrare il significato delle lastre prima di poter affrontare il rompicapo e attraversare la stanza.

La difficoltà può essere incrementata anche introducendo varianti delle trappole, come descritto di seguito.

VARIANTI DELLE TRAPPOLE

Invece della stessa trappola a gas per ogni lastra, ogni parola può avere una trappola distintiva ad essa associata:

Magia. La trappola ha l'effetto normale descritto nella sezione "Trappole" di questo rompicapo.

Abiurazione. La trappola lancia *dissolvi magie* su ogni creatura nella stanza, usando uno slot incantesimo di 9° livello.

Evocazione. La trappola teletrasporta all'ingresso della stanza la creatura che l'ha fatta scattare. La creatura deve anche effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da forza, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

Divinazione. La creatura che ha fatto scattare la trappola deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15 o diventare incapace di percepire le lettere sulle lastre tanto con la vista quanto con il tatto; qualsiasi magia che ponga fine a una maledizione può liberare il personaggio da quest'effetto. Un giocatore il cui personaggio sia affetto da questa trappola non può fare riferimento all'allegato della stanza finché il suo personaggio non viene liberato dall'effetto.

Ammaliamento. La trappola lancia *suggestione* (tiro salvezza con CD 15) sulla creatura che l'ha fatta scattare. Se fallisce il tiro salvezza, una voce che solo la creatura può sentire le dice di muoversi di 1,5 metri

in una direzione casuale. Questo movimento potrebbe innescare un'altra trappola!

Invocazione. Fiamme magiche emergono dalla lastra.

La creatura che ha innescato la trappola deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se fallisce, subisce 11 (2d10) danni da fuoco, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Illusione. Un'**armatura animata** compare in uno spazio libero nel raggio di 1,5 metri dalla creatura che ha innescato la trappola. L'armatura attacca la creatura che l'ha evocata e non può lasciare la stanza. Non fa scattare nessuna delle trappole e svanisce se subisce danni oppure dopo 1 minuto.

Necromanzia. La creatura che fa scattare questa trappola sente il lamento di una banshee nella propria mente: a meno che non si tratti di un costrutto o un non morto, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Se lo fallisce scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera subisce 10 (3d6) danni psichici.

Trasmutazione. La trappola lancia *metamorfosi* (CD del tiro salvezza 15) sulla creatura che l'ha fatta scattare. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura si trasforma in un rospo gigante.

ACCESSO RISERVATO

Difficoltà: Media

Una congrega segreta, una setta di cultisti o una gilda di ladri richiede una parola d'ordine per entrare nella propria sede. In questo rompicapo la guardia alla porta è così paranoica da cambiare costantemente la parola d'ordine, per timore che qualche impostore possa infiltrarsi.



Osservate una figura mentre si avvicina a una porta di quercia con uno spioncino scorrevole. La figura bussa e una guardia, dopo aver aperto lo spioncino, dice soltanto "Sei". La figura risponde "Tre" e la guardia apre la porta, permettendole di entrare.

L'edificio sembra avere un unico ingresso: la porta di quercia con un piccolo spioncino scorrevole. Ogni volta che qualcuno bussa alla porta, una guardia apre lo spioncino e dice un numero apparentemente casuale.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Anche dopo aver osservato l'edificio da ogni angolo, i personaggi vedono che i membri entrano da un'unica porta e solo dopo aver parlato con la guardia.

PORTA

La porta è fatta di quercia e rinforzata con sbarre di ferro di 7,5 cm. È munita di tre serrature che si chiudono solo dall'interno, pertanto non c'è modo di scassinarla dall'esterno.

GUARDIA

Dall'altro lato della porta c'è una guardia a tutte le ore e l'unico modo per parlarle è attraverso lo spioncino. La guardia può essere ogni sorta di creatura capace di parlare, come un **assassino**, un **cultista fanatico** o un **malvivente**; opzioni più mostruose potrebbero essere un **urgoblin**, un **cinghiale mannaro** o un **nycaloth**.

Se un personaggio bussa alla porta, la guardia apre lo spioncino e pronuncia un numero, aspettandosi la risposta corretta. Il numero è diverso ogni volta che qualcuno bussa. Rispondere correttamente garantisce l'accesso a una sola persona alla volta: la guardia non permette a più di un membro di accedere assieme.

I personaggi che danno una risposta sbagliata e vogliono riprovare a entrare devono camuffare in qualche modo la propria identità, o verrà loro rifiutato l'accesso. La guardia apre la porta di sua volontà solo a chi dà la risposta corretta e dà l'allarme se qualcuno di non autorizzato cerca di aprire o superare in altro modo la porta, chiamando in suo aiuto altre sei guardie.

MEMBRI

Se i personaggi continuano a osservare la porta, possono vedere avvicinarsi fino ad altri quattro visitatori. Per origliare gli scambi con la guardia, i personaggi devono superare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 12 per restare nascosti: se falliscono la prova, il visitatore nota di essere osservato e parla abbastanza sottovoce da rendere impossibile sentire la sua risposta.

Secondo Visitatore. La guardia apre lo spioncino e dice "dodici". Il visitatore risponde "sei" e viene fatto entrare.

Terzo Visitatore. La guardia apre lo spioncino e dice "quattordici". Il visitatore risponde "sette" e viene mandato via.

Quarto Visitatore. La guardia apre lo spioncino e dice "sette". Il visitatore risponde "cinque" e viene fatto entrare.

Quinto Visitatore. La guardia apre lo spioncino e dice "zero". Il visitatore risponde "uno" e viene mandato via.

SOLUZIONE

A chiunque si avvicini alla porta viene proposto un numero dalla guardia. Non c'è nessun calcolo matematico da fare: la risposta corretta al numero dato dalla guardia consiste nel numero di lettere che compone quel numero.

Per esempio, a un visitatore è stato dato il numero "sei": poiché ci sono tre lettere nella parola "sei", la risposta corretta in quel caso è "tre". Altre possibili risposte sono elencate nella tabella "Possibili Risposte".

POSSIBILI RISPOSTE

Numero Fornito	Risposta Corretta
Uno	Tre
Due	Tre
Tre	Tre
Quattro	Sette
Cinque	Sei
Sei	Tre
Otto	Quattro
Nove	Quattro
Dieci	Cinque
Undici	Sei

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 15. Il personaggio capisce che non c'è alcun nesso matematico tra i numeri che guardia e visitatori si scambiano.

Saggezza (Intuizione) CD 15. Il personaggio sospetta che la risposta abbia a che fare con la parola, non con il numero.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Il motivo per cui questo rompicapo può essere difficile è che inganna i giocatori, spingendoli a pensare che la soluzione involva la matematica; per sciogliere il nodo è necessario che abbandonino questo presupposto. In una versione più semplice del rompicapo, la guardia potrebbe usare parole di qualsiasi tipo, con la risposta corretta pari al numero di lettere di quella parola. Un'altra opzione è che la risposta al numero della guardia potrebbe essere una parola con lo stesso numero di lettere di quel numero: per esempio, "cinque" ha sei lettere, quindi "druido" o "veleno" sarebbero risposte corrette. Quanto più il rompicapo gioca sull'usare i numeri come parole invece che come cifre, tanto più risulterà ostico.

COMPONENTI MATERIALI

Difficoltà: Media

Questo rompicapo potrebbe comparire nel laboratorio di un mago, o magari nel suo libro degli incantesimi. La soluzione fornisce una parola in codice che rivela incantesimi nuovi o rari (come quelli che compaiono nel capitolo 3); la parola in codice può anche svolgere una qualsiasi funzione adatta alla storia della campagna.

Trovate una vecchia pergamena con una lista di incantesimi e di componenti; tra le due liste sono anche scarabocchiate alcune lettere. Un messaggio in cima alla pergamena dice "Apprendi leggendo ciò che resta".

Ai giocatori va dato l'allegato 5 (presente al termine di questo capitolo):

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Il laboratorio del mago è pieno di componenti per incantesimi, libri, pozioni e altri oggetti peculiari. Tutto ciò può essere d'aiuto ai personaggi nel risolvere il rompicapo, ma l'unica cosa di cui hanno davvero bisogno è la pergamena. Se hanno difficoltà con il rompicapo, possono prenderla e portarla a qualcuno che potrebbe essere in grado di aiutarli.

LIBRERIE

Il laboratorio è pieno di mensole e scaffali colmi di libri, pergamene e altri materiali. Qualsiasi personaggio che superi una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 12 nota un componente di un incantesimo che non ha valore in mo (come un frammento di mica o un ciuffo di pelo di pipistrello).

APPRENDI LEGGENDO CIÒ CHE RESTA

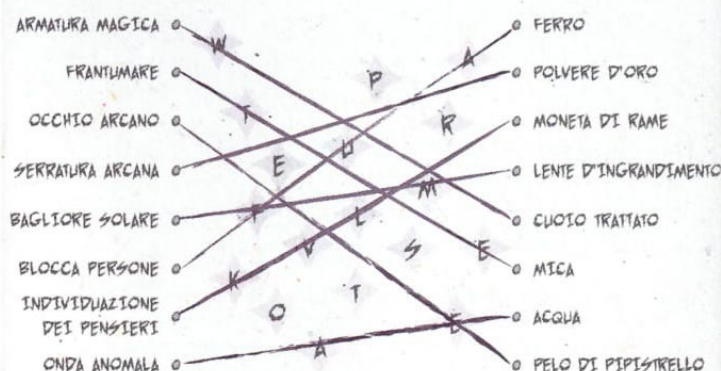


DIAGRAMMA 4.2: SOLUZIONE DEL ROMPICAPO COMPONENTI MATERIALI

LISTE

La pergamena include una lista di incantesimi e una lista di componenti materiali: gli elementi di questa seconda lista sulla destra, però, non combaciano con quelli della lista di incantesimi a sinistra. La pergamena non ha qualità magiche, ma la parola che rivela potrebbe averne.

Maghi e altri incantatori possono identificare le componenti degli incantesimi corrette per qualsiasi incantesimo conoscano, ma devono invece superare una prova di Intelligenza (Arcano), come descritto nella sezione "Prove per Indizi" di seguito, per ricordare le componenti di incantesimi con cui hanno meno familiarità.

SOLUZIONE

Tracciando una linea da un incantesimo alla sua componente materiale cancella alcune delle lettere fra le colonne, come mostrato nel diagramma 4.2. Dopo aver collegato ogni incantesimo alla propria componente, le lettere rimanenti compongono la parola "presto", che, se declamata ad alta voce impugnando la pergamena, fa apparire magicamente una o più *pergamene magiche* o un altro tesoro a scelta del DM.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Arcano) CD 10. Il personaggio ricorda fino a tre delle componenti materiali per gli incantesimi della lista che non conosce.

Saggezza (Intuizione) CD 15. Il personaggio sospetta che le lettere scribacchiate nel messo della pergamena, o solo alcune di esse, compongano una parola d'ordine o un indizio importante.

Saggezza (Percezione) CD 10. Il personaggio nota che tracciare una linea retta tra un incantesimo e la sua componente materiale cancella alcune delle lettere al centro.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Incantesimi e componenti sono due liste semplici da associare, ma il DM potrebbe creare una propria versione del rompicapo abbinando una serie di mostri



con tipi di creature, piani di esistenza con i loro abitanti nativi, personaggi famosi in un'ambientazione con le loro città natali, e così via.

RIDURRE LA DIFFICOLTÀ

Se il gruppo non include personaggi con sufficienti nozioni di magia, il DM può aggiungere delle decorazioni sulle pareti della stanza o sulla copertina di un libro che rivelino correlazioni tra gli incantesimi e le componenti elencati. Queste immagini potrebbero fornire direttamente alcune delle connessioni sulla lista o abbassare la CD delle prove legate al rompicapo.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Invece di usare incantesimi comuni che i personaggi potrebbero conoscere, una versione più difficile del rompicapo potrebbe includere incantesimi perduti di un lontano passato o altre nozioni che i personaggi non possono conoscere: ciò significa che, per scoprire le connessioni corrette, i personaggi dovranno consultare studiosi, effettuare ricerche e proseguire nelle loro avventure.

ISOLA MISTERIOSA

Difficoltà: Media

Tre dischi numerici sono la chiave per aprire un forziere, una porta o un altro oggetto sigillato. L'obiettivo di questo rompicapo è scoprire la combinazione corretta, poiché apparentemente non vi sono serrature da scassinare.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

I numeri su cui i dischi sono impostati inizialmente non fanno alcuna differenza e, se i giocatori chiedono quali siano, il DM può indicarne tre a piacere.

Un tubo di legno tappato contiene due indizi: la mappa di un'isola e il resoconto di un viaggio.

MAPPA

Ai giocatori va dato l'allegato 4 (presente al termine di questo capitolo): è la mappa di un'isola ignota dove sono segnati vari punti di interesse, ma priva di legenda.

RESOCONTO

Il resoconto è scritto su una singola pergamena e racconta il viaggio di un gruppo alla ricerca di un tesoro:

Primo giorno. La nostra spedizione in cerca dell'antico tesoro è iniziata nella baia a nord-ovest, la Cala dei Pini. Dopo aver scaricato la nave, ci siamo diretti a est verso il Grande Pino Solitario e poi a sud-ovest, costeggiando il Crinale Settentrionale e raggiungendo l'Oasi delle Palme. Prima che calasse il sole, abbiamo proseguito verso sud-est fino a Punta dell'Ancora, per poi accamparci infine presso le Grandi Dune.

Secondo giorno. La mattina ci siamo svegliati alle Dune e ci siamo diretti alla Grotta Ombrosa; dopo averla trovata vuota, il gruppo ha continuato il viaggio verso la Ziggurat Dorata. Ci siamo poi diretti a est, accampandoci nei pressi delle Sabbie Mutevoli.

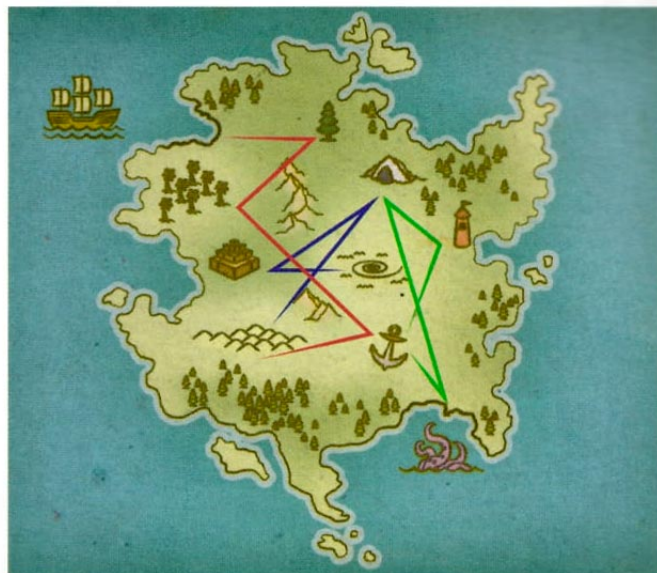


DIAGRAMMA 4.3: SOLUZIONE DEL ROMPICAPO ISOLA MISTERIOSA

Terzo giorno. Dopo una notte di sonno agitato, all'alba del terzo giorno ci siamo svegliati a Punta dell'Ancora senza alcuna memoria o traccia del nostro viaggio fin lì. Le Sabbie Mutevoli devono averci spostato durante la notte! Abbiamo costeggiato le Sabbie per raggiungere la Torre Cremisi, ma il tesoro non era nemmeno lì. Temendo di non averla esplorata completamente, siamo poi tornati alla Grotta, e da lì ci siamo diretti alla costa meridionale per cercare il tesoro a Punta del Kraken. Non avendo avuto fortuna nemmeno lì, siamo tornati a Punta dell'Ancora, dove ci attendeva un tesoro al di là di ogni nostra immaginazione.

SOLUZIONE

I personaggi che seguono gli spostamenti del resoconto tracciandoli sulla mappa riescono a rivelare tre numeri: 3, 4 e 8 (vedi diagramma 4.3). Impostando i dischi su questi numeri nello stesso ordine fa aprire l'oggetto che tenevano chiuso.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 10. La parola "traccia" usata nel terzo giorno sembra importante al personaggio, suggerendo che sia necessario disegnare sulla mappa.

Saggezza (Intuizione) CD 15. La mappa è priva di testo e ciò implica che i nomi dei luoghi non sono importanti. Ciò che conta è la posizione di ciascuno relativamente agli altri.

Saggezza (Percezione) CD 10. Il fatto che la spedizione sia durata tre giorni è importante, visto che ci sono tre dischi.

Saggezza (Sopravvivenza) CD 15. Il personaggio capisce che le direzioni del resoconto non sono di grande aiuto nell'investigare un'area e capisce che esse devono rappresentare una sorta di messaggio.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Il DM può creare una mappa originale con una sua serie di direzioni. Inventando un resoconto di viaggio adatto all'ambientazione della campagna, il DM può creare un rompicapo che sia integrato nella trama dell'avventura, magari usando una mappa che i personaggi possiedono già. La nuova versione del rompicapo può avere qualsiasi quantità di numeri e direzioni che il DM ritenga adatta, oppure potrebbe rivelare lettere, simboli o brevi parole, a seconda di quanto sia complessa la mappa.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

La difficoltà del rompicapo può essere incrementata dividendo la mappa in varie parti che vanno trovate singolarmente, oppure i personaggi potrebbero dover scoprire le direzioni da seguire da qualcuno che ha esplorato personalmente l'isola. Fintanto che l'ordine delle destinazioni non cambia, il codice resta corretto.

L'OCCHIO DELL'ONNIVEDENTE

Difficoltà: Media

Questa mappa rompicapo è pensata per guidare il gruppo attraverso un dungeon occupato da un onnividente che non vuole essere disturbato. Una serie di indizi ruota attorno alla parola "occhio" e i personaggi devono capire come spostarsi nell'area senza correre pericoli.

Siete improvvisamente travolti da un senso di disorientamento, e vi ritrovate in un luogo sconosciuto e avvolto nell'ombra.

Dalle tenebre appare un goblin incappucciato con in mano una lanterna.

"Salve, amici!" dice il goblin, "Posso aiutarvi a navigare quest'oscurità, sempre che riuscite a risolvere i miei indovinelli. In questo posto è sconsigliato imboccare la direzione sbagliata... Poiché ci sono occhi ovunque. Rispondete alle mie domande e seguite le mie indicazioni alla lettera."

Il **goblin** è amichevole e la sua offerta è sincera. Il suo nome è Bulbo (come un *bulbo oculare*), ma lo rivela solo se gli viene chiesto espressamente. I personaggi si ritrovano in un labirinto ammantato di oscurità magica che non può essere dissolta: nessun tipo di visione può penetrarla e solo la lanterna del goblin riesce a farvi luce. La lanterna di Bulbo illumina in un raggio di 1,5 metri, ma solo se è il goblin a impugnarla: se qualsiasi altra creatura cerca di impossessarsene, si spegne.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Il labirinto magico in cui si trovano i personaggi è composto da una serie infinita di stanze identiche, ciascuna con quattro porte in ognuna delle quattro direzioni. Il goblin pone degli indovinelli al gruppo che possono guidare i personaggi lungo il percorso che porta all'uscita. Ogni



volta che il gruppo varca la porta corretta ed entra in una nuova stanza, il goblin gli sottopone un nuovo indovinello che suggerisce in quale direzione proseguire; se invece fanno una scelta sbagliata, i personaggi incontrano un mostro a scelta del DM e devono tornare indietro per proseguire dalla loro ultima scelta giusta. Dopo tre scelte sbagliate, il gruppo incontra l'**onnividente**.

CORRIDOI

I corridoi del labirinto sono lunghi 18 metri e larghi 3 metri. Se i personaggi si allontanano dalla loro guida durante un combattimento o per qualsiasi altra ragione, il goblin li invita a seguirlo per tornare all'ultima uscita corretta.

GLI INDOVINELLI DEL GOBLIN

Dopo aver incontrato i personaggi, il goblin spiega chiaramente che non c'è modo di uscire dal labirinto senza il suo aiuto e che dunque attaccarlo non è una buona idea. I personaggi possono determinare che il goblin è sincero superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

Una volta ottenuta l'attenzione del gruppo, il goblin declama il primo indovinello e aspetta che il gruppo decida in quale direzione proseguire. Il goblin si ferma a ogni intersezione per pronunciare l'indovinello successivo (se i personaggi hanno scelto la strada giusta), o per evitare il mostro incontrato dal gruppo (se i personaggi hanno scelto la strada sbagliata) e poi ricondurre i personaggi all'ultima stanza corretta una volta concluso il combattimento.

Gli indovinelli del goblin (con le rispettive risposte) sono i seguenti:

- Com'è l'occhio dell'incantesimo di un mago? (Arcano)
- Cosa sono gli occhi per l'anima? (Specchio)
- Cosa dà colore agli occhi? (Iride)
- Che occhi si fa a chi si ama? (Dolci)
- Cosa vede chi fantastica a occhi aperti? (Sogno)
- Come sono gli occhi di chi presta attenzione? (Aperti)
- Cos'hai davanti se non devi credere ai tuoi occhi? (Illusione)

SOLUZIONE

La risposta di ogni indovinello inizia con una lettera che indica la direzione in cui i personaggi devono proseguire. Il percorso indicato dalle risposte agli indovinelli segue queste direzioni: avanti, sinistra, indietro, destra, sinistra, avanti, indietro. Questo percorso costringe i personaggi a passare più volte attraverso una stessa stanza: ciò è necessario per via della magia che permette loro di uscire dal labirinto.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Carisma (Persuasione) CD 15. Il goblin fornisce un indizio sotto forma di una parola correlata alla risposta all'indovinello (per esempio "riflesso" per "specchio").

Intelligenza (Indagare) CD 10. Dopo aver risposto correttamente a qualche indovinello, il personaggio capisce che le risposte sono tutte legate agli occhi.

Saggezza (Intuizione) CD 15. Dopo una o più risposte esatte, il personaggio capisce che ogni risposta indica una direzione in cui proseguire.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

I personaggi possono facilmente convincere il goblin a unirsi al gruppo. Quali altri segreti conosce? Per quale motivo sta aiutando i personaggi a trovare l'uscita? E perché è rimasto nel labirinto, se conosce la strada giusta? L'enigmatica guida potrebbe avere molto da nascondere.

QUATTRO PER QUATTRO

Difficoltà: Media

Questo rompicapo può essere facilmente inserito in un dungeon, in un antico mausoleo o in un tempio abbandonato.

Entrate in una stanza fiocamente illuminata. Nove teschi di nani sono impilati nei pressi di una zona del pavimento di 1,2 metri quadri divisa in lastre, e su un vicino altare di pietra è incisa la seguente frase:

*Prodi guerrieri di un tempo passato,
Il loro segreto è tuttora celato.
Poni i resti nelle giuste alcove,
Letti celesti per quattro di nove.*



Risolvere il rompicapo fa aprire un comparto segreto nell'altare, rivelando i tesori nascosti al suo interno. Il comparto non può essere aperto in nessun altro modo.

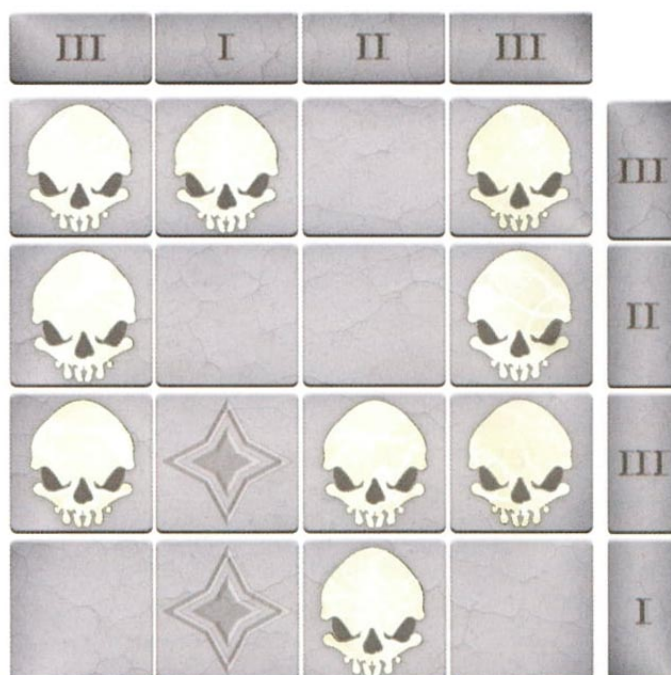


DIAGRAMMA 4.4: SOLUZIONE DEL ROMPICAPO QUATTRO PER QUATTRO

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Nove teschi di nani sono impilati vicino a una griglia composta da lastre quadrate con lato di 30 cm, come mostrato nell'allegato 3 alla fine di questo capitolo. Le colonne e le righe della griglia sono segnate con i numeri I, II o III.

SOLUZIONE

I numeri che segnano ogni riga e colonna indicano quanti teschi devono farne parte. I personaggi devono posizionare i teschi in modo che il numero corretto sia presente tanto nelle righe quanto nelle colonne, e coprendo quattro delle stelle. Il rompicapo ha diverse possibili soluzioni, una delle quali è mostrata nel diagramma 4.4.

PROVE PER INDIZI

I personaggi nani dispongono di vantaggio alle prove di caratteristica per ottenere indizi in questa stanza. Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 15. I versi fanno capire al personaggio che quattro dei teschi devono essere posizionati su lastre con una stella.

Saggezza (Intuizione) CD 15. Le incisioni I, II e III ai lati della griglia probabilmente indicano quanti teschi vanno posizionati in quella riga o colonna.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Se uno dei personaggi è un nano, questa potrebbe essere l'occasione ideale per inserire una linea narrativa legata alla sua famiglia. I teschi sono forse ciò che resta del suo clan? Uno dei teschi appartiene al parente che sta cercando da tempo? E perché il rompicapo implica che solo quattro dei nove teschi hanno diritto a "letti celesti"?

QUEL CHE LUCCICA

Difficoltà: Media

Questa stanza piena di gemme può far parte di un qualsiasi dungeon, tenuta o edificio con stanze multiple, e può servire sia come trappola che come sala del tesoro.

Dozzine di gemme giacciono sparpagliate al suolo. Tra i tesori si erge una statua di marmo, con le mani chiuse in segno di preghiera. Una placca ai piedi della statua dice "Solo un tesoro può lasciare la stanza. Chi ne prenderà altri pagherà la sua arroganza."

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

La statua, che è immune a ogni tipo di danno, raffigura Ioun o qualche altra divinità della conoscenza e dell'ordine. Un personaggio che supera una prova di Intelligenza (Religione) con CD 10 riconosce la figura della statua.

DIAMANTE

Tra le mani chiuse della statua c'è un diamante, che può essere trovato e preso solo dopo aver risolto il rompicapo.



UNO SPIRITO SI LIBERA
DA UNA GEMMA

Quando i personaggi trovano la soluzione, le mani della statua si aprono e permettono di prendere il diamante. Una volta varcata la soglia della stanza con il diamante, viene liberata un'anima prigioniera, sotto forma di uno spirito amichevole e riconoscente che si allontana per perseguire i propri obiettivi personali, lasciando il diamante ai personaggi come ricompensa. Il diamante ha un valore di 5.000 mo.

GEMME

Un'ispezione della stanza rivela il seguente totale di gemme sparse sul pavimento: cinque gemme di giada, tredici di onice, diciotto ametiste, nove zaffiri, quattordici rubini, venti gemme di ambra, una gemma di citrino, dodici cristalli di ematite e un cristallo di quarzo.

Se una creatura cerca di lasciare la stanza con una di queste gemme, questa svanisce liberando uno spirito infuriato intrappolato al suo interno. Lo spirito si manifesta sotto forma di creatura non morta ostile a scelta del DM, come per esempio un **fantasma**, uno **spettro** o uno **scheletro**, che svanisce una volta ridotto a 0 punti ferita, senza lasciare nessuna traccia di sé.

NOMI DEGLI SPIRITI

I personaggi sentono ciascuno spirito sussurrare il proprio nome prima di svanire. I nomi di per sé non sono importanti: conta solo con quale lettera dell'alfabeto essi inizino.

La seguente lista fornisce nomi per tutti gli spiriti prigionieri, con ciascun nome che inizia per la lettera associata alla gemma che imprigiona lo spirito:

Quarzo. Argon

Ematite. Lou, Leela, Lowan, Lannis, Luke, Lorelai, Leila, Leean, Luna, Luvia, Lee, Leira

Citrino. Alastor

Ambra. Targon, Torin, Teo, Torilda, Tilly, Trundor, Tullina, Temis, Taro, Teseo, Torgrim, Tirges, Tania, Tavor, Trent, Tanasis, Trogzor, Tecla, Tamry, Tiago

Rubino. Nox, Neville, Norman, Ned, Nadia, Nian, Nero, Nick, Naris, Nava, Nia, Nicol, Nestor, Nerval

Zaffiro. Ivy, Iris, Ian, Idris, Iggy, Imelda, Ice, Innis, Isabella

Ametista. Ren, Ryannis, Rue, Romag, Redd, Remy, Ria, River, Rhonda, Reznor, Rhys, Ron, Ricker, Rey, Roland, Rowan, Regan, Rhiannon

Onice. Mona, Maethius, Merry, Moon, Medea, Martha, Marni, Moen, Mava, Moloth, Morgoth, Mia, Miranda

Giada. Ella, Ethan, Ember, Edwina, Ernest

SOLUZIONE

Un'ispezione della stanza rivela gemme nella quantità indicata nella tabella "Inventario delle Gemme". La tabella indica le gemme in ordine alfabetico, ma il DM dovrebbe elencarle in un ordine qualsiasi quando le descrive ai giocatori, per evitare di dare accidentalmente degli indizi.

Ogni tipo di gemma è associato con una lettera dell'alfabeto e la lettera di ciascuna gemma è rivelata contando nell'alfabeto per un numero di lettere pari al numero di gemme di quel tipo presenti nella stanza. Per esempio, c'è un solo cristallo di quarzo, dunque il quarzo corrisponde alla prima lettera dell'alfabeto (A), mentre invece ci sono diciotto ametiste, quindi l'ametista corrisponde alla diciottesima lettera dell'alfabeto (R).

INVENTARIO DELLE GEMME

Gemma	Quantità	Lettera
Ambra	20	T
Ametista	18	R
Citrino	1	A
Ematite	12	L
Giada	5	E
Onice	13	M
Quarzo	1	A
Rubino	14	N
Zaffiro	9	I

Dopo aver separato le varie gemme e averle ordinate alfabeticamente, i personaggi possono contare nell'alfabeto per il numero di ciascuna gemma e ottenere la frase "tra le mani". Se un personaggio dice questa frase ad alta voce, le mani della statua si aprono rivelando il diamante nascosto.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Arcano) CD 15. Il personaggio può determinare che ci sono spiriti imprigionati nelle gemme sparse sul pavimento.

Intelligenza (Religione) CD 10. Il personaggio sa che la statua rappresenta un dio dell'ordine e della conoscenza, e ha la forte sensazione che l'ordine delle gemme nella stanza sia importante.

Saggezza (Intuizione) CD 10. Il personaggio capisce che il numero di ogni tipo di gemma non è casuale.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Questo rompicapo esplora l'uso di gruppi di oggetti per nascondere un messaggio. A condizione che questi gruppi possano essere ordinati con un criterio logico (come l'ordine alfabetico delle gemme in questo rompicapo), il DM non deve fare altro che scegliere il numero di oggetti corrispondente a una determinata lettera dell'alfabeto. In alternativa, i gruppi possono essere ordinati per principi diversi: per esempio, delle lapidi con varie quantità di teschi potrebbero essere ordinate per data, oppure delle pile di libri potrebbero essere ordinate per numero di pagine. Questi però sono dettagli che è facile non vedere, quindi il DM farebbe meglio a presentare un indovinello o un altro segnale che indichi ai giocatori la presenza di un rompicapo.

RIDURRE LA DIFFICOLTÀ

Per rendere il rompicapo più facile da risolvere, gli spiriti potrebbero dare un indizio oltre a fornire il proprio nome. Per estorcere un indizio a uno spirito bisogna superare una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 15. Possibili indizi sono "A è la prima lettera dell'alfabeto" o "Alle gemme è stato dato l'ordine di dare la risposta".

LIBERARE GLI SPIRITI

Se i personaggi non cercano di portare via le gemme dalla stanza, o se trascorrono troppo tempo a discutere il da farsi, il DM può pensare a qualcos'altro che liberi gli spiriti. Per esempio, uno spirito potrebbe essere liberato quando un personaggio porta una gemma vicino alla statua, o ne tiene una in mano troppo a lungo.

CIFRA ESATTA

Difficoltà: Difficile

Questo rompicapo presenta una complessa serratura richiedente l'uso di monete, che può aprire una porta, una cassaforte o altri tipi di barriera.

La porta è chiusa e non ha maniglia: al suo posto c'è invece una fessura nella porta, sovrastata da un'incisione che dice "Inserire qui la cifra esatta". Non lontano, su un tavolo di legno, c'è una ciotola piena di monete.

Sul tavolo è disegnata una griglia quadrata di nove caselle, con tre caselle per lato, e alla gamba del tavolo è inchiodata una pergamena con le seguenti istruzioni:

Quindici in colonna, in riga e in diagonale;

Questa è la regola fondamentale.

Nessun ammontare può essere eguale;

Dunque attenzione a non contare male.

Di monete centrali la porta nutrite;

Che sia cifra esatta, o il castigo patite.



DIAGRAMMA 4.5: SOLUZIONE DEL ROMPICAPO CIFRA ESATTA

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

La ciotola sul tavolo contiene quarantacinque monete d'oro. Il rompicapo richiede che un preciso numero di gettoni venga introdotto nella fessura della porta; qualora l'ammontare depositato non fosse corretto, scatta un allarme o una trappola a scelta del DM.

SOLUZIONE

Il diagramma 4.5 mostra come dividere le quarantacinque monete affinché ogni casella abbia un ammontare diverso e la somma di ogni riga e colonna sia pari a quindici.

I versi spiegano che per aprire la porta è necessario un numero di monete pari alla quantità nella casella centrale: inserendo esattamente cinque monete nella fessura, la porta si apre.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 15. Il personaggio capisce che, se le caselle negli angoli danno come risultato dieci se sommate con il proprio diagonale opposto, diventa facile riempire il resto della griglia.

Saggezza (Intuizione) CD 15. Il personaggio intuisce la posizione di due numeri che non siano quello centrale.

CORRIDOIO INFESTATO

Difficoltà: Difficile

Molti spiriti inquieti persistono in questo mondo perché non hanno la forza di lasciarsi qualcosa alle spalle. Trovare la soluzione di questo rompicapo aiuterà anche un'anima perduta a trovare la pace.

Nel corridoio sono presenti sei alcove, numerate da uno a sei; ciascuna alcova è illuminata da un cero sul pavimento.

Dal fondo del corridoio si ode un tenue gemito, proveniente da un'apparizione, visibile a stento, di una bambina che fluttua nei pressi di una vecchia bambola di pezza. "I nomi, i nomi", piange. "Li ricordo tutti tranne quello che mi serve."

Lo spirito, Dolora, è un'apparizione innocua che non cerca di combattere in alcun modo i personaggi; se minacciata, svanisce per poi ricomparire all'estremità opposta del corridoio, riprendendo a piangere.

Se approcciata con gentilezza, Dolora si lamenta del fatto che non potrà prendere la sua bambola finché non ne ricorderà il nome, che purtroppo ha dimenticato, e afferma che non intende lasciare questo posto senza la bambola.

Dolora ricorda solo frammenti della propria vita e non sa rispondere a molte domande; ciò è vero soprattutto riguardo i messaggi associati alle alcove nel corridoio (descritti nella sezione "Alcove"). Dolora non è capace di dare una risposta a domande vaghe sugli indizi delle candele (come "Di chi parla?"), ma sa fornire i nomi di individui specifici, se le vengono chiesti. Per esempio, se un personaggio le chiede in modo diretto "Qual era il nome di tua madre?" Dolora dà la risposta esatta. Scandisce bene ogni lettera del nome, fornendo un indizio sull'importanza delle singole lettere.

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

Dolora non può abbandonare il corridoio e si tiene lontana dalle alcove.

ALCOVE

Lungo il corridoio ci sono sei alcove, ciascuna indicata con un numero diverso, da 1 a 6. In ogni alcova ci sono dei versi incisi sul fondo, illuminati dalla luce delle candele. I versi sono presentati qui di seguito, accompagnati da una spiegazione tra parentesi che non va condivisa con i giocatori e i loro personaggi:

Verso 1. "Né protettore, né protetto; a volte un abbraccio, altre un dispetto." (Si riferisce al fratello di Dolora, che si chiamava Sam.)

Verso 2. "La mia prima visione, i suoi dolci occhi. Il mio primo suono, le sue filastrocche." (Si riferisce alla madre di Dolora, che si chiamava Delia.)

Verso 3. "Con passo felpato scrutava la notte, ma perse la vita per ben sette volte." (Si riferisce al gatto di Dolora, che si chiamava Fifi.)

Verso 4. "Il capo ammantato di un candido inverno, le sue storie erano un canto paterno." (Si riferisce al nonno di Dolora, che si chiamava Tobias.)

Verso 5. "Mentore e guida, da lei tanto appresi. Misurava il mio impegno con voti precisi." (Si riferisce alla maestra di Dolora, che si chiamava Johana.)

Verso 6. "Amava il fieno, come i suoi amici; in una stalla vivevan felici." (Si riferisce al cavallo di Dolora, che si chiamava Alexia.)

Ogni verso descrive qualcuno a cui Dolora era legata. Dopo aver capito di chi parla un verso, i personaggi possono chiedere a Dolora di dir loro il nome di quella persona. Per esempio, "Qual era il nome del tuo gatto?"



è una domanda valida per il verso 3, a cui lo spirito risponde "Fifi", scandendo ogni singola lettera.

CANDELE

Le candele sono semplici candele di cera di 15 cm; finché sono nel corridoio, non possono sciogliersi né essere spente.

BAMBOLA DI PEZZA

Se i personaggi esaminano la bambola o chiedono informazioni in merito a Dolora, lei risponde in questo modo:

"La mia bambola le aveva tutte e sei: la prima per il primo, la seconda per il secondo, la terza per il terzo, la quarta per il quarto, la quinta per il quinto, la sesta per il sesto."

SOLUZIONE

Dopo aver appreso tutti e sei i nomi, i personaggi devono estrarre una lettera da ciascun nome, come indicato nella tabella "Nomi Ricordati". Il numero di ogni alcova indica quale lettera estrarre: per esempio, "Alexia" è il nome legato al verso dell'alcova 6 e la sesta lettera di questo nome è la A.

NOMI RICORDATI

Alcova	Nome	Lettera
1	Sam	S
2	Delia	E
3	Fifi	F
4	Tobias	I
5	Johana	N
6	Alexia	A

Il nome della bambola è Sefina. Non appena Dolora riceve quest'informazione, prende la bambola, la chiama per nome e sparisce, finalmente capace di abbandonare questo mondo. Se il DM vuole far sì che lo spirito riveli qualcosa al gruppo, come la posizione di un tesoro vicino o il segreto di un altro spirito più pericoloso, può farlo sussurrare a Dolora mentre svanisce.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Carisma (Persuasione) CD 10. Dolora vede il personaggio come un amico e, quando egli indovina la risposta a un indovinello, Dolora grida il nome della relativa persona senza che glielo si chieda (per esempio, non appena il personaggio dice "madre" ad alta voce, Dolora grida "Delia").

Carisma (Intimidire) CD 15. Il personaggio spaventa Dolora, spingendola a condividere altre informazioni. Dice al personaggio che ricorda i nomi degli individui che conosceva e che è molto importante che i nomi vengano scanditi bene, anche se non ricorda il perché.

Intelligenza (Indagare) CD 15. Il personaggio deduce quanto segue dall'indizio di Dolora sulla bambola: "tutte e sei" si riferisce alle sei lettere che compongono il nome della bambola, che si possono determinare raccogliendo informazioni dai versi nelle sei alcove.

QUATTRO ELEMENTI

Difficoltà: Difficile

Questo rompicapo può essere utilizzato in qualsiasi luogo dove elementi di terra, aria, acqua e fuoco possano servire da guardiani. Se non viene risolto correttamente, uno o più guardiani elementali prende magicamente vita e attacca i personaggi.

La porta si chiude con violenza dietro di voi mentre entrate in questa sala esagonale. Quattro delle pareti sono ricoperte di mosaici, ciascuno raffigurante la forza distruttiva di uno dei quattro elementi. Quattro statue alte circa tre metri raffiguranti degli elementali sono allineate nella parete di fronte a voi, e sopra di esse vi è una riga di tessere quadrate raffiguranti dei simboli triangolari. Quattro di queste tessere sono cadute al suolo, nei pressi di un'iscrizione che recita così:

*Quattro elementali nella pietra imprigionati,
I loro elementi sempre ordinati.
Una lotta impari tra tanti pari,
Ogni minimo errore non ha ripari.
Tutti e quattro dovrai sigillare,
O sconfiggerli e la soglia varcare.*

Una volta che i personaggi sono entrati nella stanza, la porta alle loro spalle si chiude di schianto e può essere aperta solo completando il rompicapo; non ci sono altre uscite.



CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

I mosaici, le statue e le tessere sono descritti dettagliatamente di seguito.

MOSAICI

I quattro mosaici raffigurano le seguenti scene:

- Un elementale dell'acqua che si abbatte sulle mura di una città con un'onda colossale. Al centro dell'immagine c'è un triangolo che punta in basso.
- Un elementale della terra si erge davanti a dei guerrieri. Sul suo petto c'è un triangolo che punta in basso, attraversato da una linea orizzontale.
- Un elementale del fuoco dà alle fiamme un villaggio in un bosco. Al centro delle fiamme c'è un triangolo che punta in alto.
- Un elementale dell'aria si muove nel cielo in tempesta. Tra le nuvole c'è un triangolo che punta in alto, attraversato da una linea orizzontale.

STATUE

Le statue sono in realtà elementali, magicamente imprigionati nella pietra. La magia che li ha trasformati in statue si sta lentamente dissolvendo, poiché la sequenza di tessere che preserva l'incantesimo si è spezzata.

TESSERE

Se i personaggi non mettono a posto le quattro tessere cadute nelle posizioni corrette, tutte e quattro le statue riprendono la loro forma originale nello stesso momento e attaccano i personaggi. Il momento esatto in cui ciò accade è deciso dal DM, che dovrebbe dare ai personaggi tempo sufficiente per cercare di risolvere il rompicapo. I personaggi possono anche liberare gli elementali uno alla volta, posizionando le tessere nell'ordine e nella direzione sbagliata.

L'allegato 6 (presente al termine di questo capitolo) mostra la fila di tessere presente sulla parete, sopra le statue. Senza bisogno di alcuna prova, i personaggi capiscono che quattro tessere si sono staccate quando la porta si è chiusa dietro di loro; inoltre, superando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, un personaggio può capire che le tessere sono ciò che tiene prigionieri gli elementali.

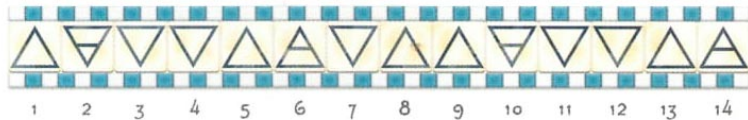
Se una tessera viene posizionata nel punto sbagliato della fila, l'elementale corrispondente si libera dalla sua prigione di pietra e attacca. Può apparire solo un elementale di ciascun tipo:

- Se la tessera posizionata incorrettamente ha un triangolo che punta verso il basso, viene liberato l'**elementale dell'acqua**.
- Se la tessera posizionata incorrettamente ha un triangolo che punta verso l'alto, viene liberato l'**elementale del fuoco**.

- Se la tessera posizionata incorrettamente ha un triangolo che punta verso l'alto attraversato da una linea orizzontale, viene liberato l'**elementale dell'aria**.
- Se la tessera posizionata incorrettamente ha un triangolo che punta verso il basso attraversato da una linea orizzontale, viene liberato l'**elementale della terra**.

SOLUZIONE

L'ordine corretto completo è illustrato qui:



Le tessere dispari formano un ordine ricorrente di triangoli semplici che puntano una volta in alto e una in basso. Le tessere 1, 5, 9 e 13 sono triangoli che puntano verso l'alto, mentre le tessere 3, 7 e 11 sono triangoli che puntano verso il basso.

Le tessere pari seguono un ordine differente. Le tessere 2 e 4 puntano verso il basso, ma nella prima delle due il triangolo è attraversato da una linea orizzontale. Le tessere 6 e 8 seguono lo stesso criterio, ma con il triangolo che punta verso l'alto. L'ordine poi si ripete, con le tessere 10 e 12 uguali alle tessere 2 e 4, e la tessera 14 uguale alla tessera 6.

La porta della stanza si apre risolvendo il rompicapo o sconfiggendo tutti e quattro gli elementali.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Intelligenza (Indagare) CD 15. Il personaggio nota le parole "impari" e "pari" nei versi sul pavimento e deduce che hanno un nesso con le tessere mancanti.

Saggezza (Percezione) CD 10. Il personaggio deduce quale tessera corrisponde a ciascun elementale.

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

Alternare i criteri rende semplice occultarli. Partendo da ciò, il DM può usare un qualsiasi gruppo di simboli per creare serie elaborate quanto desidera, per poi sfidare i giocatori a colmare un segmento mancante. I simboli di questo rompicapo rappresentano i quattro elementi, ma il DM potrebbe usare simboli sacri, colori, bambole su un ripiano o qualsiasi altro elemento ripetuto nel suo rompicapo.

Quando un elementale viene sconfitto, potrebbe lasciar cadere una pietra preziosa, un frammento di mappa, un indizio per un altro rompicapo o altri oggetti simili.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Per aumentare la difficoltà del rompicapo il DM può introdurre un fattore temporale: per esempio, finché il rompicapo non viene risolto, allo scadere di ogni cinque minuti di tempo reale potrebbe liberarsi un elementale.

La difficoltà può anche essere aumentata sostituendo le statue di elementali con altre raffiguranti geni: in tal caso, al posto dei quattro elementali vi sono un **dao**, un **djinni**, un **efreeti** e un **marid**. I geni sono costretti

ad attaccare i personaggi e non è possibile cercare di contrattare o ragionare con loro.

SPECIALITÀ DELLA CASA

Difficoltà: Difficile

I personaggi scoprono che una nota locanda del posto funge da facciata per un'organizzazione segreta su cui vogliono indagare o a cui vogliono unirsi. Il nome della locanda può essere scelto liberamente dal DM: potrebbe per esempio chiamarsi "Il Kraken Rosso".

Per riuscire a ottenere accesso ai segreti della locanda, i personaggi devono dire la parola d'ordine corretta alla locandiera, Holda Heidrun. Possono scoprire la parola d'ordine risolvendo un rompicapo nascosto nel menu della locanda.

La locanda è piena di avventori allegri che si godono cibo e bevande. Dietro al bancone c'è una donna tarchiata intenta a pulire. Quando vi vede entrare gira lo sguardo verso di voi e indica con un cenno del capo un tavolo libero, prima di tornare a ciò che stava facendo. Sul tavolo c'è una copia del menu della locanda.

Il DM può personalizzare la locanda e i suoi ospiti nel modo che preferisce.

Oltre a essere la locandiera, Holda Heidrun è anche la custode dei numerosi segreti del posto. Se i personaggi provano a ricavare informazioni da lei, Holda chiede loro la parola d'ordine; se non la conoscono, non viene detto loro nulla di rilevante. "Se valete quantomeno il vostro peso in rame", dice, "ditemi la parola d'ordine e avrete la mia fiducia."

CARATTERISTICHE DEL ROMPICAPO

La bacheca dietro al bancone dice che un pasto costa 1 ma, un boccale di birra costa 4 mr, un bicchiere di vino buono costa 1 ma e una bottiglia di vino buono costa 3 ma. Il menu sui tavoli contiene una lista di specialità della casa, con il rispettivo prezzo, ed è l'unico oggetto necessario per risolvere il rompicapo.

MENU

I personaggi che osservano il menu vedono i piatti elencati nella tabella "Piatti del Menu", nell'ordine qui fornito.

PIATTI DEL MENU

Piatto	Prezzo
Pasticcio di verdure	12 mr
Torta alle nocciole	10 mr
Arrosto di vitello	10 mr
Idromele caldo	1 mr
Stufato di lepre	13 mr
Zuppa di legumi	5 mr
Spezzatino di manzo	3 mr



Pasti 1 d'argento
Birra 4 di rame
Vino, bicchiere, bottiglia 1 d'argento
3 d'argento

SOLUZIONE

Bisogna disporre in ordine alfabetico i piatti del menu e poi contare in ogni piatto il numero di lettere indicato dal prezzo (gli spazi non contano), come mostrato nella tabella "Soluzione di Specialità della Casa". Unite, le sette lettere formano la parola d'ordine: **viverna**.

SOLUZIONE DI SPECIALITÀ DELLA CASA

Piatto (prezzo)	Lettera
Arrosto di vitello (10 mr)	V (10 ^a lettera)
Idromele caldo (1 mr)	I (1 ^a lettera)
Pasticcio di verdure (12 mr)	V (12 ^a lettera)
Spezzatino di manzo (3 mr)	E (3 ^a lettera)
Stufato di lepre (13 mr)	R (13 ^a lettera)
Torta alle nocciole (10 mr)	N (10 ^a lettera)
Zuppa di legumi (5 mr)	A (5 ^a lettera)

I personaggi possono capire la parola d'ordine anche senza mettere i piatti in ordine alfabetico, ma semplicemente ottenendo le sette lettere e risolvendo l'anagramma per formare la parola d'ordine.

Rispondere con la parola d'ordine corretta a Holda dà accesso a qualsiasi segreto custodisca, alimentando future avventure del gruppo.

PROVE PER INDIZI

Ogni personaggio ha l'opzione di effettuare una di queste prove di caratteristica per ricevere un indizio:

Carisma (Intimidire o Persuasione) CD 15.

Il personaggio convince Holda a sussurrargli il seguente indizio: "Puoi sempre contare sui prezzi delle nostre specialità della casa".

Destrezza (Furtività) CD 15.

Il personaggio si mescola tra la folla per origliare la conversazione di un altro tavolo e sente alcuni clienti discutere del fatto che il menu dev'essere sbagliato perché i prezzi non possono essere corretti, oppure lamentarsi perché i piatti del menu non sono in ordine alfabetico.

Intelligenza (Storia) CD 15.

Il personaggio ricorda storie di come le taverne venissero usate per scambiarsi messaggi segreti utilizzando oggetti in bella vista, come i menu.

Saggezza (Percezione) CD 15.

Il personaggio nota che i prezzi del menu non hanno molto senso. Per esempio, perché lo spezzatino di manzo costa così poco rispetto al pasticcio di verdure?

PERSONALIZZARE IL ROMPICAPO

"Viverna" potrebbe non essere la parola d'ordine, ma piuttosto un riferimento a qualcosa o qualcuno nella locanda. I personaggi che risolvono il rompicapo e superano una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 potrebbero notare che un altro avventore ha una spilla a forma di viverna, o vedere uno scudo con il simbolo di una viverna che decora una parete dov'è nascosta una porta segreta. I personaggi ottengono la vera parola d'ordine, che il DM può decidere liberamente, solo dopo aver parlato con l'avventore misterioso o aver esplorato ciò che si nasconde dietro la porta segreta.

La parola "viverna" può essere sostituita cambiando i piatti sul menu, usando lettere differenti nei piatti scelti e regolando i prezzi di conseguenza, affinché indichino la giusta lettera.

RIDURRE LA DIFFICOLTÀ

Gli altri clienti della locanda potrebbero fornire indizi aggiuntivi discutendo tra loro dove i personaggi possono sentirli. Un avventore potrebbe dire qualcosa come "Questo posto diventa sempre più caro. Con tutti questi nuovi piatti sofisticati, mi stupisce che non si facciano pagare una moneta di rame per lettera!"

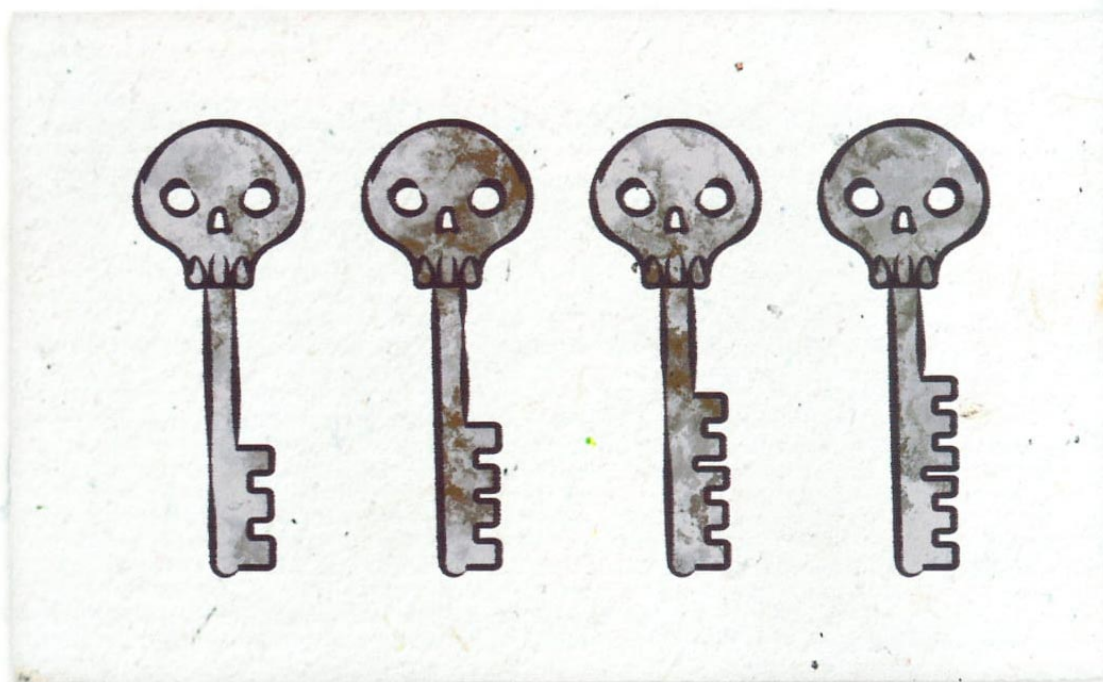
Una cameriera dal cuore tenero potrebbe avere pietà dei personaggi in difficoltà ed elencare loro i piatti del menu nell'ordine corretto che non richiede anagrammi (arrosto di vitello, idromele caldo, pasticcio di verdure, spezzatino di manzo, stufato di lepre, torta alle nocciole e zuppa di legumi). Potrebbe perfino consigliare ai personaggi di "iniziare dall'arrosto di vitello, proseguire con un buon idromele caldo e poi continuare così".

ALLEGATI DEI ROMPICAPI

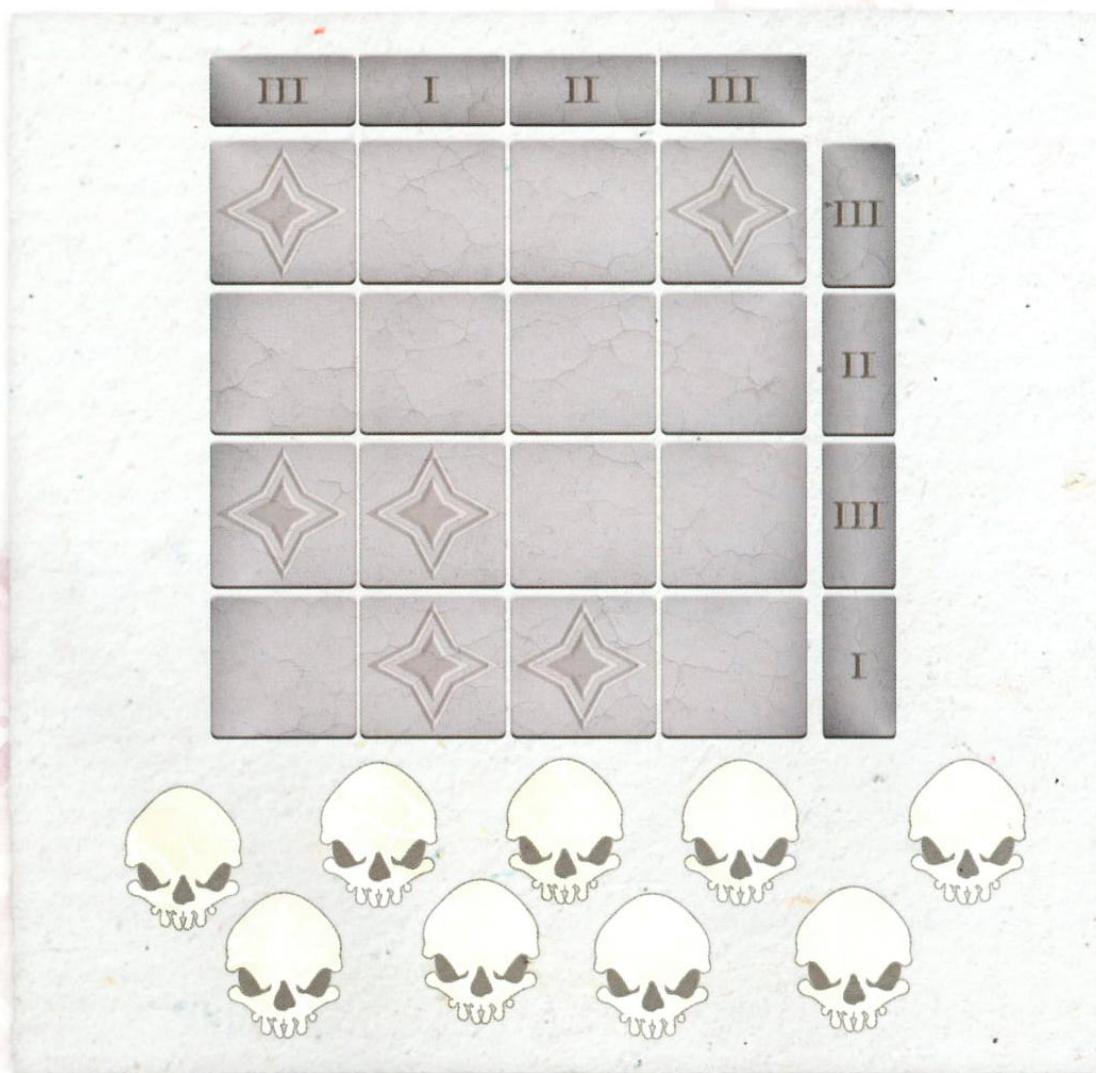
ALLEGATO ROMPICAPO 1: PASSI INCAUTI

E	N	J	A	I	G	A	M	M	A	V	E
N	E	N	F	A	S	M	E	Z	E	I	N
O	C	J	E	I	V	M	U	T	N	G	O
I	R	M	V	G	H	A	Z	X	O	I	I
Z	O	A	O	A	S	L	O	N	I	L	Z
A	M	G	C	M	A	I	G	M	Z	L	A
R	A	I	A	A	I	A	D	A	A	U	T
U	N	A	Z	R	G	M	A	G	C	S	U
I	Z	O	I	Y	A	E	I	I	O	I	M
B	I	L	O	Q	M	N	G	A	V	O	S
A	A	P	N	K	T	T	A	E	N	N	A
T	O	U	E	E	V	O	M	M	I	E	R
E	N	O	I	Z	A	N	I	V	I	D	T
A	I	G	A	M	Q	R	A	I	G	A	M

ALLEGATO ROMPICAPO 2: CHIAVI SCHELETRICHE



ALLEGATO ROMPICAPO 3: QUATTRO PER QUATTRO



ALLEGATO ROMPICAPO 4: ISOLA MISTERIOSA



È PERMESSO FOTOCOPIARE QUESTA PAGINA PER USO PERSONALE.

APPRENDI LEGGENDO CIÒ CHE RESTA

ARMATURA MAGICA ◦

FRANTUMARE ◦

OCCHIO ARCANO ◦

SERRATURA ARCANO ◦

BAGLIORE SOLARE ◦

BLOCCA PERSONE ◦

INDIVIDUAZIONE
DEI PENSIERI ◦

ONDA ANOMALA ◦

W

T

E

F

K

O

A

U

T

V

P

M

S

A

R

E

◦ FERRO

◦ POLVERE D'ORO

◦ MONETA DI RAME

◦ LENTE D'INGRANDIMENTO

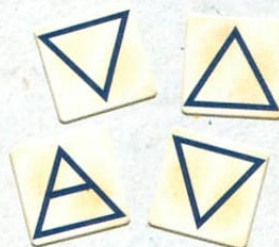
◦ CUOIO TRATTATO

◦ MICA

◦ ACQUA

◦ PELO DI PIPISTRELLO

ALLEGATO ROMPICAPO 6: QUATTRO ELEMENTI



CHE STREGONERIA È MAI QUESTA?

La maga Tasha, nota per grandi capolavori come l'incantesimo *risata incontenibile di Tasha*, ha collezionato innumerevoli preziose informazioni nell'arco della sua carriera di avventuriera. I suoi nemici non vorrebbero che questo tesoro di conoscenza fosse diffuso nel multiverso: ed è esattamente per questo che lei ha deciso di riunirlo e codificarlo, rendendolo fruibile a chiunque abbia sete di sapere.

In questo libro ci sono regole opzionali per tutte le classi di personaggio del *Player's Handbook*, comprese nuove sottoclassi. C'è spazio anche per una nuova classe, l'artefice, genio delle invenzioni magiche. Ovviamente, questo calderone non sarebbe completo senza nuovi artefatti, opzioni per il libro degli incantesimi, nuovi incantesimi per giocatori e mostri, tatuaggi magici, patroni e altre esotiche prelibatezze.

Tasha ha sempre condiviso con gioia la propria conoscenza e il libro trabocca di sue riflessioni su argomenti di ogni sorta, dai suoi rivali nel mondo magico alla natura del multiverso. La sua è una generosa offerta di grande potere, pronta ad essere accettata da avventurieri di ogni dove!

Da usare assieme alla quinta edizione di
Player's Handbook®, *Monster Manual*®
e *Dungeon Master's Guide*®



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6778-0



Stampato in Cina C78781030

€39,99

