D&D
GUIDA OMNICOMPRENSIVA DI XANATHAR
DUNGEONS & DRAGONS
Esplorate una miriade di nuove regole facoltative per i giocatori e i Dungeon Master in questo supplemento per il più grande gioco di ruolo del mondo

GUIDA OMNICOMPRENSIVA DI XANATHAR

Riconoscimenti

Direttori Creativi: Jeremy Crawford, Mike Mearls
Design: Robert J. Schwalb
Design Aggiuntivo: Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sernett
Sviluppo: Ben Petrisor

Responsabile Editing: Jeremy Crawford
Editing: Kim Mohan
Editing Aggiuntivo: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Direttore Artistico: Kate Irwin
Direttore Artistico Aggiuntivo: Shauna Narciso
Design Grafico: Emi Tanji
Illustrazione Copertina:: Jason Rainville
Illustrazione Copertina: (Copertina Alternativa): Hydro74
Illustrazioni Interne: Rob Alexander, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Jedd Chevrier, jD, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lübke, Warren Mahy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, A.M. Sartor, Chris Seaman, David Sladek, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yum

Manager di Progetto: Stan!, Heather Fleming
Servizi di Produzione: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

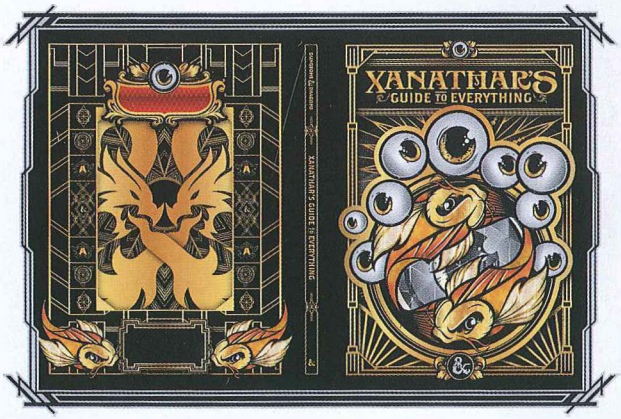
In questo libro sono incluse alcune sottoclassi e incantesimi apparsi originariamente nei *Principi dell'Apocalisse* e nella *Guida degli Avventurieri alla Costa della Spada*.

Altri Membri del Team di D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Playtester: Charles Benscoter, Dan Klinestiver, Dave Kovarik, Davena Oaks, Kevin Engling, Teos Abadia, Robert Alaniz, Phil Allison, Robert Allison, Jay Anderson, Paul Aparicio, Paul Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahls, Chris Balboni, Jason Baxter, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert "Bobby" Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Colón, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuale Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolnik, Yan Lacharité, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masaltsev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasqueri-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel "KBlin" Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Zane Romine, Nathan Ross, Dave Rosser, David Russell, Ruty Rutenberg, A.C. Ryder, Arthur Saucier, Benjamin Schindewolf, Ken Schreur, James Schweiss, the Seer, Jonathan Connor Self, Nicholas Sementelli, Arthur Severance, Ben Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Talley, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerik de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris "Waffles" Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith Williams, David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young

IN COPERTINA

Xanathar osserva amorevolmente il suo pesce prediletto. In realtà, questa copertina, dipinta da Jason Rainville, contiene numerosi tesori e segreti appartenenti a Xanathar. Riuscite a identificarli tutti?



NELLA COPERTINA ALTERNATIVA

Hydro74 ci accompagna in un'immersione nel mondo dei sogni, offrendoci una versione stilizzata di Xanathar e del suo adorato pesce.

Attenzione: Nessun pesce rosso è stato maltrattato nella realizzazione di questo libro. Specialmente Sylgar. Sylgar non è affatto morto perché ci siamo dimenticati di cambiargli l'acqua. Se vedete Xanathar, assicuratevi che lo sappia. Mettete perfettamente in chiaro che a Sylgar non è stato fatto del male. E che noi non c'entriamo niente. Anzi, meglio ancora: non toccate l'argomento e non fate il nostro nome.

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE ITALIA S.R.L.

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Chiara Battistini
Impaginazione: Davide Ruini

TEAM DI PRODUZIONE GALE FORCE NINE

Capo Progetto: Matthew Vaughan
Team di Sviluppo: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks
Direttore di Produzione: John-Paul Brisigotti

73606-1 - ISBN: 978-1-947494-33-6 - Prima Stampa: Marzo 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, Xanathar's Guide to Everything*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Stampato in Lituania. ©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lithuania.

INDICE

Introduzione 4
Come Usare Questo Libro 4
Le Regole Base 5

Cap. 1: Opzioni per i Personaggi 7
Barbaro 8
Cammini Primordiali 9
Cammino del Guardiano Ancestrale 9
Cammino dell'Araldo della Tempesta 10
Cammino dello Zelota 11
Bardo 12
Collegi Bardici 14
Collegio dei Sussurri 14
Collegio dell'Incanto 15
Collegio delle Spade 16
Chierico 17
Domini Divini 18
Riquadro: Servire un Pantheon, una Filosofia o una Forza 18
Dominio della Forgia 18
Dominio della Tomba 19
Druido 21
Circoli Druidici 22
Circolo dei Sogni 22
Circolo del Pastore 23
Apprendere Forme Bestiali 24
Guerriero 27
Archetipi Marziali 28
Arciere Arcano 28
Cavaliere Errante 30
Samurai 31
Ladro 32
Archetipi Ladreschi 33
Esploratore 33
Indagatore 34
Pianificatore 34
Spadaccino 35
Mago 36
Tradizione Arcana 37
Magia della Guerra 37
Monaco 39
Tradizioni Monastiche 40
Via del Kensei 40
Via del Maestro Ubriaco 41
Via dell'Anima Solare 42
Paladino 43
Giuramenti Sacri 44
Giuramento di Conquista 44
Giuramento di Redenzione 45
Ranger 47
Archetipi Ranger 48
Cacciatore delle Tenebre 48
Uccisore di Mostri 49
Viandante dell'Orizzonte 50
Stregone 51
Origini Stregonesche 53
Anima Divina 53
Magia delle Ombre 53
Stregoneria della Tempesta 55
Warlock 56
Patroni Ultraterreni 57
Il Celestiale 57
La Lama del Sortilegio 58
Suppliche Occulte 59
La Vita di un Personaggio 61
Origini 61
Decisioni Personali 64
Eventi Segnanti 69
Tabelle Supplementari 72
Talenti Razziali 73

Cap. 2: Strumenti del Dungeon Master 77
Effetti Simultanei 77
Cadute 77
Velocità di Caduta 77
Creature Volanti e Cadute 77
Sonno 77
Svegliare Qualcuno 77
Dormire in Armatura 77
Proseguire Senza un Riposo Lungo 78
Armi di Adamantio 78
Legare Nodi 78
Competenze negli Strumenti 78
Strumenti e Abilità Insieme 78
Descrizione degli Strumenti 78
Magia 85
Percepire un Incantatore all'Opera 85
Identificare un Incantesimo 85
Bersagli Non Validi per un Incantesimo 85
Aree di Effetto su una Griglia 86
Composizione degli Incontri 88
Abbinamenti Rapidi 91
Incontri Casuali:
Un Mondo di Possibilità 92
Incontri Artici 92
Incontri nel Deserto 93
Incontri nell'Underdark 96
Incontri nella Foresta 99
Incontri nella Palude 101
Incontri nella Prateria 103
Incontri nelle Colline 105
Incontri nelle Coste 106
Incontri nelle Montagne 108
Incontri Sottomarini 109
Incontri Urbani 110
Trappole Rivisitate 113
Trappole Semplici 113
Riquadro: Rendere le Trappole Rilevanti 114
Ideare Trappole Semplici 115
Trappole Complesse 118
Ideare Trappole Complesse 121
Riquadro: Trappole Complesse e Mostri Leggendari 123
Attività Fuori Servizio Rivisitate 123
Rivali 123
Attività Fuori Servizio 125
Acquistare un Oggetto Magico 126
Addestrarsi 126
Baldoria 127
Combattimenti nelle Fosse 128
Condurre Ricerche 129
Crimine 130
Fabbricare un Oggetto 131
Giocare d'Azzardo 132
Lavorare 132
Rilassarsi 133
Scrivere una Pergamena Magica 133
Servizio Religioso 133
Vendere un Oggetto Magico 134
Assegnare Oggetti Magici 135
Riquadro: Dietro le Quinte: Distribuzione degli Oggetti Magici 135
Oggetti Magici Comuni 136
Riquadro: Gli Oggetti Magici Sono Necessari in una Campagna? 136
Riquadro: Creare Ulteriori Oggetti Comuni 140
Tabelle degli Oggetti Magici 140
Riquadro: Ricaricare Oggetti Senza un'Alba 144

Cap. 3: Incantesimi 147
Liste degli Incantesimi 147
Descrizione degli Incantesimi 150

App. A: Campagne Condivise 172

App. B: Nomi dei Personaggi 175
Nomi Non Umani 175
Dragonide 175
Elfo 176
Gnomo 177
Halfling 178
Mezzorco 179
Nano 179
Tiefling 180
Nomi Umani 181
Arabo 181
Celtico 182
Cinese 182
Egiziano 183
Francese 184
Giapponese 184
Greco 185
Indiano 185
Inglese 186
Mesoamericano 187
Nigeriano-Congolese 188
Norreno 188
Polinesiano 189
Romano 189
Slavo 190
Spagnolo 191
Tedesco 192

Introduzione

Sotto la frenetica Città di Waterdeep, un beholder signore del crimine tiene d'occhio tutto e tutti... o almeno, è convinto di farlo. Questa bizzarra creatura, nota come Xanathar, può raccogliere informazioni su ogni cosa esistente nel multiverso di Dungeons & Dragons. Il beholder desidera sapere tutto! Ma a prescindere da ciò che il beholder apprende e dai tesori che acquisisce, la cosa più preziosa di tutto il multiverso tra ciò che possiede resta il suo pesce rosso, Sylgar.

La *Guida Omnicomprensiva di Xanathar*, la prima espansione delle principali regole della quinta edizione di D&D, offre una vasta gamma di nuove opzioni per il gioco. Xanathar forse non riuscirà a realizzare il suo sogno di onniscienza, ma questo libro esplora a fondo ogni aspetto principale del gioco: gli avventurieri, le loro avventure e le magie che detengono.

Come Usare Questo Libro

Questo libro, destinato sia ai giocatori che ai Dungeon Master, offre numerose opzioni per potenziare le campagne di qualsiasi mondo, che il gruppo vada all'avventura in Forgotten Realms, in un'altra ambientazione ufficiale di D&D o in un mondo di sua creazione. Le opzioni contenute in questo volume sviluppano le regole ufficiali contenute nel *Player's Handbook*, nel *Monster Manual* e nella *Dungeon Master's Guide*. Questo libro può essere considerato un'integrazione di quei volumi. Li usa come fondamenta ed esplora i sentieri tracciati in quelle pubblicazioni. Nessun contenuto di questo libro è necessario per una campagna di D&D (questo non è un quarto volume base), ma speriamo che offra ai giocatori nuovi modi per godersi il gioco.

Il capitolo 1 offre delle opzioni per i personaggi che espandono quelle disponibili nel *Player's Handbook*. Il capitolo 2 offre al DM una serie di strumenti e di nuove risorse per condurre il gioco e creare le avventure, approfondendo quanto descritto nel *Monster Manual* e nella *Dungeon Master's Guide*. Il capitolo 3 presenta nuovi incantesimi che i giocatori e i mostri incantatori potranno scatenare.

L'appendice A offre alcune indicazioni su come condurre una campagna condivisa, un'attività simile a quelle della Adventurers League di D&D, mentre l'appendice B contiene una serie di tabelle che permetteranno a giocatori e DM di generare rapidamente i nomi di qualsiasi personaggio delle loro storie di D&D.

Curiosando tra le molte opzioni che seguono, il lettore si imbatterà in alcune osservazioni di Xanathar in persona. Proprio come la mente contorta del beholder, la lettura di questo libro lo condurrà sia a riscoprire gli aspetti familiari del gioco che a scoprirne di nuovi. Che il viaggio sia piacevole!

Unearthed Arcana

Buona parte del materiale in questo libro è comparsa in origine in Unearthed Arcana, una serie di articoli online pubblicati per esplorare le regole che potrebbero diventare ufficialmente parte del gioco. Alcune proposte di Unearthed Arcana non trovano il favore degli appassionati e vengono messe da parte per il momento. Il materiale di Unearthed Arcana che ha ispirato le opzioni contenute nei capitoli seguenti è stato accolto con favore e, grazie al feedback di migliaia di giocatori, è stato affinato fino ad assumere la forma ufficiale presentata in questo libro.

Le Regole Base

Questo libro si basa sulle regole dei tre manuali base. Il gioco fa frequente uso soprattutto delle regole nei capitoli 7–10 del *Player's Handbook*: "Usare i Punteggi di Caratteristica", "All'Avventura", "Combattimento" e "Magia". Anche l'appendice A di quel libro è cruciale: contiene le definizioni delle varie condizioni, come invisibile e prono. Non è necessario imparare le regole a memoria, ma è utile sapere dove trovarle quando servono.

Il DM dovrebbe anche sapere dove trovare i vari argomenti all'interno della *Dungeon Master's Guide*, specialmente le regole su come funzionano gli oggetti magici (vedi il capitolo 7 di quel libro). L'introduzione del *Monster Manual* è un'ottima guida su come usare le schede delle statistiche dei mostri.

È il DM a Interpretare le Regole

C'è una regola che ha la precedenza su tutte le altre: il DM è l'autorità massima sul funzionamento delle regole nel corso del gioco.

Le regole sono parte di ciò che fa di D&D un gioco, anziché una narrazione improvvisata. Le regole del gioco sono concepite per contribuire a organizzare e addirittura a ispirare l'azione di una campagna di D&D. Le regole sono uno strumento, concepito per essere più efficace possibile. Ma a prescindere da quanto questi strumenti possano essere efficaci, ci sarà bisogno di un gruppo di giocatori che infonda vita in essi e di un DM che ne regoli l'uso.

Il DM è la figura centrale. Molti eventi inaspettati possono verificarsi in una campagna di D&D e nessuna serie di regole potrebbe plausibilmente tenere conto di ogni contingenza. Se le regole tentassero di farlo, il gioco finirebbe per impantanarsi. Un'alternativa potrebbe consistere nel fare in modo che le regole limitino decisamente ciò che i personaggi possono fare, cosa che sarebbe contraria alla natura libera e aperta di D&D. Questa è la strada che intraprende il gioco: definisce alcune regole fondamentali a cui il DM può appoggiarsi e abbraccia il ruolo del DM come ponte tra le cose che le regole definiscono e quelle che le regole non definiscono.

Dieci Regole da Ricordare

Alcune regole dei manuali base a volte possono trarre in inganno un nuovo giocatore o DM. Ecco dieci di quelle regole. Tenendole bene a mente sarà più facile interpretare le opzioni in questo libro.

Specifico Batte Generico

Le regole generali governano ogni aspetto del gioco. Per esempio, le regole dei combattimenti affermano che gli attacchi con le armi da mischia usano la Forza e gli attacchi con le armi a distanza usano Destrezza. Questa è una regola generale e, in quanto tale, ha effetto fintanto che qualcosa nel gioco non afferma esplicitamente altrimenti.

Il gioco include anche degli elementi (privilegi di classe, incantesimi, oggetti magici, capacità dei mostri e così via) che a volte contraddicono una regola generale. Quando un'eccezione e una regola generale entrano in contraddizione, l'eccezione vince. Per esempio, se un privilegio afferma che il personaggio può effettuare gli attacchi con le armi da mischia usando il suo Carisma, quel personaggio potrà farlo, anche se questa affermazione contraddice la regola generale.

Arrotondare per Difetto

Ogni volta che un numero va diviso o moltiplicato nel gioco, qualora il risultato includa una frazione, quel risultato va arrotondato per difetto, anche se la frazione è pari o superiore alla metà.

Vantaggio e Svantaggio

Anche se più fattori conferiscono vantaggio o svantaggio a un tiro, è possibile possedere vantaggio o svantaggio una sola volta. Inoltre, se un personaggio possiede vantaggio e svantaggio allo stesso tiro, i due si annullano a vicenda.

Combinare Effetti Diversi

Vari aspetti del gioco possono influenzare uno stesso bersaglio contemporaneamente. Per esempio, due benefici diversi possono conferire a un personaggio un bonus alla sua Classe Armatura. Ma quando due o più effetti hanno lo stesso nome, soltanto uno di essi (il più potente dei due se i loro benefici non sono identici) si applica finché le durate degli effetti si sovrappongono. Per esempio, se *benedizione* viene lanciato su un personaggio che è ancora sotto l'effetto di una *benedizione* precedente, il personaggio ottiene il beneficio di un solo lancio. Analogamente, se un personaggio si trova nel raggio di più di un'Aura di Protezione, beneficia soltanto di quella che conferisce il bonus più alto.

Tempistiche delle Reazioni

Certi elementi del gioco consentono a un personaggio di effettuare un'azione speciale, chiamata reazione, in risposta a certi eventi. Effettuare attacchi di opportunità e lanciare l'incantesimo *scudo* sono due tipici usi di reazioni. In caso di dubbi sul momento in cui una reazione si verifica rispetto al suo innesco, questa è la regola: la reazione accade dopo che il suo innesco si è completato, a meno che la descrizione della reazione non specifichi esplicitamente altrimenti.

Una volta effettuata una reazione, un personaggio non può effettuarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo.

Resistenza e Vulnerabilità

Questo è l'ordine in cui vanno applicati i modificatori ai danni: (1) ogni immunità ai danni rilevante, (2) ogni addizione o sottrazione ai danni, (3) una resistenza ai danni rilevante e (4) una vulnerabilità ai danni rilevante.

Anche se più fonti forniscono a un personaggio resistenza a un tipo di danni subiti, la resistenza a quei danni viene applicata solo una volta. Lo stesso vale per la vulnerabilità.

Bonus di Competenza

Se il bonus di competenza si applica al tiro di un personaggio, quel bonus si applica al tiro una volta sola, anche se più effetti del gioco indicano che quel bonus si applica. Inoltre, se più effetti richiedono di raddoppiare o dimezzare il proprio bonus, quel bonus viene raddoppiato o dimezzato soltanto una volta prima di applicarlo. Che sia moltiplicato, diviso o lasciato al suo valore normale, il bonus può essere usato soltanto una volta per tiro.

Incantesimi di Azione Bonus

Se un personaggio vuole lanciare un incantesimo che ha un tempo di lancio di 1 azione bonus, è importante ricordare che non può lanciare nessun altro incantesimo prima o dopo di esso nello stesso turno, ad eccezione dei trucchetti con un tempo di lancio di 1 azione.

Concentrazione

Non appena un personaggio inizia a lanciare un incantesimo o a usare una capacità speciale che richiede concentrazione, la sua concentrazione su un altro effetto termina istantaneamente.

Punti Ferita Temporanei

I punti ferita temporanei non sono cumulativi. Se un personaggio possiede punti ferita temporanei e ne riceve altri, non li somma assieme, a meno che un effetto del gioco non specifichi che può farlo. Il personaggio decide invece quali punti temporanei tenere.

Capitolo 1

Opzioni per i Personaggi

I protagonisti di ogni campagna di D&D sono i personaggi creati dai giocatori. L'eroismo, la follia, la rettitudine e il potenziale malvagio dei personaggi costituiscono il cuore della storia. Questo capitolo fornisce una vasta gamma di nuove opzioni per i personaggi, concentrandosi su una serie di sottoclassi aggiuntive delle classi del *Player's Handbook*.

Ogni classe offre al 1°, 2° o 3° livello una scelta che definisce il personaggio e sblocca una serie di privilegi speciali, che non sono disponibili per la classe nella sua interezza. Questa scelta è chiamata sottoclasse. In ogni classe esiste un termine collettivo che descrive le sue sottoclassi; nel caso del guerriero, per esempio, le sottoclassi sono chiamate archetipi marziali, mentre nel caso del paladino sono giuramenti sacri. La tabella sottostante elenca tutte le sottoclassi di questo volume. La sezione dei druidi include inoltre i dettagli del funzionamento del privilegio Forma Selvatica, mentre il warlock ottiene nuove scelte per il privilegio di classe Suppliche Occulte.

La presentazione di ogni classe inizia con alcuni consigli su come aggiungere profondità e dettagli alla personalità del proprio personaggio. È possibile usare le tabelle di queste sezioni come fonte di ispirazione o tirare un dado per determinare un risultato, se lo si desidera.

Dopo le sottoclassi è inclusa una sezione chiamata "La Vita di un Personaggio", che presenta una serie di tabelle per aggiungere dettagli alla storia passata del personaggio.

Il capitolo si conclude con una raccolta di talenti per le razze presentate nel *Player's Handbook*, che offrono nuovi modi per approfondire l'identità razziale di un personaggio.

Sottoclassi

Classe	Sottoclasse	Disponibile al Livello	Descrizione
Barbaro	Cammino del Guardiano Ancestrale	3°	Si appella agli spiriti degli onorati antenati per proteggere gli altri
Barbaro	Cammino dell'Araldo della Tempesta	3°	La sua furia incanala la magia primordiale della tempesta
Barbaro	Cammino dello Zelota	3°	È alimentato da uno zelo religioso che semina la distruzione tra gli avversari
Bardo	Collegio dei Sussurri	3°	Semina la paura e il dubbio nelle menti altrui
Bardo	Collegio dell'Incanto	3°	Usa la gloriosa e ammaliante magia della Selva Fatata
Bardo	Collegio delle Spade	3°	Intrattiene e uccide usando le armi in modo mirabolante
Chierico	Dominio della Forgia	1°	È corazzato e serve un dio della forgia o della creazione
Chierico	Dominio della Tomba	1°	Si oppone alla piaga della non morte
Druido	Circolo dei Sogni	2°	Cura le ferite, protegge i deboli e vaga tra i sogni
Druido	Circolo del Pastore	2°	Evoca gli spiriti della natura per rafforzare gli amici e incalzare i nemici
Guerriero	Arciere Arcano	3°	Infonde spettacolari effetti magici nelle sue frecce
Guerriero	Cavaliere Errante	3°	Difende gli alleati e travolge i nemici, spesso combattendo a cavallo
Guerriero	Samurai	3°	I suoi colpi possenti si uniscono a una signorile eleganza
Ladro	Esploratore	3°	Unisce la furtività alle doti di sopravvivenza
Ladro	Indagatore	3°	Fa luce sui segreti, in modo analogo ai grandi investigatori
Ladro	Pianificatore	3°	Esperto nella tattica e nella manipolazione altrui
Ladro	Spadaccino	3°	Sferra colpi letali e rapidissimi, combattendo con stile
Mago	Magia della Guerra	2°	Alterna magie di invocazione e di abiurazione per dominare il campo di battaglia
Monaco	Via del Kensei	3°	Incanala il ki attraverso una serie di armi da lui padroneggiate
Monaco	Via del Maestro Ubriaco	3°	Confonde gli avversari con una tradizione di arti marziali ispirata all'andamento ondeggiante di un ubriaco
Monaco	Via dell'Anima Solare	3°	Trasforma il ki in esplosioni di fuoco e dardi di luce incandescente
Paladino	Giuramento di Conquista	3°	Incute terrore nel cuore dei nemici e schiaccia le forze del caos
Paladino	Giuramento di Redenzione	3°	Impartisce la redenzione ai meritevoli e la distruzione a chi rifiuta la misericordia e la giustizia
Ranger	Cacciatore delle Tenebre	3°	Non teme l'oscurità, insegue implacabilmente gli avversari e tende imboscate
Ranger	Uccisore di Mostri	3°	Dà la caccia alle creature della notte e ai fruitori delle forme di magia più oscure
Ranger	Viandante dell'Orizzonte	3°	Va in cerca dei portali su altri mondi e incanala la magia planare
Stregone	Anima Divina	1°	Imbriglia la magia conferita da un dio o da un'altra fonte divina
Stregone	Magia delle Ombre	1°	Manipola la sinistra magia della Coltre Oscura
Stregone	Stregoneria della Tempesta	1°	Manipola il crepitante potere della tempesta
Warlock	Il Celestiale	1°	Stipula un patto con un essere dei reami celestiali
Warlock	La Lama del Sortilegio	1°	Si pone al servizio di un'entità misteriosa che scaglia temibili maledizioni

Rogr! Sono davvero arrabbiato! Che strano, non mi sento più forte. Forse perché sono sempre arrabbiato e sempre al massimo della forma. Sì, ha un senso.

Barbaro

Ho assistito alla furia indomita dei barbari sul *campo di battaglia e mi chiedo quale sia la forza all'origine della loro ira.*

—Seret, arcimago

La collera che prova un normale individuo sta all'ira del barbaro come una dolce brezza sta a una tempesta furibonda. La forza che anima un barbaro sgorga da una fonte che trascende le semplici emozioni e rende terrificante ogni sua manifestazione. Che l'impeto della sua furia abbia origini interamente interiori o dal legame con uno spirito animale, un barbaro in ira diventa capace di compiere atti di forza e di tenacia a un livello soprannaturale. L'impeto ha breve durata, ma mentre dura investe il corpo e la mente e consente al barbaro di agire nonostante i pericoli e le ferite, finché anche l'ultimo nemico non è caduto.

È facile cedere alla tentazione di interpretare un personaggio barbaro applicando in modo diretto l'archetipo più classico, quello di un bruto, magari anche particolarmente ottuso, che si getta a capofitto là dove gli altri hanno paura di andare. Ma non tutti i barbari sono fatti della stessa pasta, quindi è senz'altro possibile dare un'impronta personale al proprio personaggio. È sempre possibile aggiungere qualche tocco personale che distingua un barbaro da tutti gli altri: le sezioni seguenti propongono alcune idee.

Totem Personali

I barbari tendono a viaggiare leggeri e si portano dietro ben pochi effetti personali o attrezzature superflue. I pochi oggetti che portano con loro spesso sono oggetti piccoli che racchiudono un significato speciale. Un totem personale è significativo perché ha un'origine mistica o è collegato a un momento importante della vita del personaggio (forse un ricordo del passato del barbaro o un simbolo di ciò che lo attende).

Un totem personale di questo tipo potrebbe essere associato allo spirito animale di un barbaro oppure potrebbe essere il totem fisico di quell'animale, ma un legame del genere non è essenziale. Un barbaro che possiede uno spirito totemico dell'orso, per esempio, potrebbe portarsi dietro una piuma d'aquila come totem personale.

Un giocatore può prendere in considerazione la creazione di uno o più totem personali per il suo personaggio, oggetti legati in modo particolare al suo passato o al suo futuro. Può inoltre chiedersi in che modo un totem possa influenzare le azioni del suo personaggio.

Totem Personali

d6	Totem
1	Un ciuffo di pelliccia di un lupo solitario con cui il barbaro ha fatto amicizia durante una battuta di caccia
2	Tre piume d'aquila donate al barbaro da un saggio sciamano, che gli ha detto che avranno un ruolo nel determinare il suo fato
3	Una collana fatta con gli artigli di un giovane orso delle caverne che il barbaro ha ucciso con le sue mani da bambino
4	Un sacchetto di cuoio con tre pietre che rappresentano gli antenati del barbaro
5	Alcune piccole ossa della prima bestia uccisa dal barbaro, legate assieme da fili di lana colorata
6	Una pietra grande quanto un uovo a forma dello spirito animale del barbaro, comparsa misteriosamente nel suo borsello

Tatuaggi

I membri di molti clan barbarici decorano i loro corpi con tatuaggi, che rappresentano un momento significativo della loro vita, delle vite dei loro antenati, un sentimento o un atteggiamento. Come nel caso dei totem personali, il tatuaggio di un barbaro non deve essere necessariamente legato a uno spirito animale.

Ogni tatuaggio sfoggiato da un barbaro contribuisce a definire la sua identità. Se il personaggio ha un tatuaggio, che cosa raffigura e qual è il suo significato?

Tatuaggi

d6	Tatuaggio
1	Le ali spiegate di un'aquila sulla parte superiore della schiena.
2	Le zampe di un orso delle caverne sul dorso delle mani.
3	I simboli del clan in uno schema intrecciato sulle braccia.
4	Le corna di un alce sulla schiena.
5	Immagini dello spirito animale sul braccio e sulla mano che impugna l'arma.
6	Gli occhi di un lupo sulla schiena per vedere e scacciare gli spiriti maligni.

Superstizioni

I barbari possono avere visioni assai diverse della vita. Alcuni seguono gli dèi e cercano di farsi guidare da essi, cogliendo la loro presenza nei cicli naturali e negli animali che incontrano. Questi barbari credono che gli spiriti vivano negli animali e nei vegetali del mondo e si rivolgono a loro in cerca di presagi e poteri.

Altri barbari credono solo nel sangue che scorre nelle loro vene e nell'acciaio che stringono in mano. Il mondo invisibile non ha alcun significato per loro: preferiscono affidarsi ai propri sensi per andare a caccia e sopravvivere, proprio come le bestie selvatiche che emulano.

Da sinistra a destra: Zelota, Araldo della Tempesta e Guardiano Ancestrale

Entrambi questi atteggiamenti possono dare origine a varie superstizioni. Queste credenze vengono spesso tramandate di generazione in generazione all'interno di una famiglia o condivise tra i membri di un clan o di un gruppo di cacciatori.

Se un personaggio barbaro crede a qualche superstizione, lo fa perché gli sono state inculcate dalla sua famiglia o perché sono il risultato delle sue esperienze personali?

Superstizioni

d6	Superstizione
1	Chi disturba le ossa dei morti eredita tutte le tribolazioni che hanno tormentato quei morti in vita.
2	Mai fidarsi di un mago. Sono tutti diavoli sotto mentite spoglie, specialmente quelli amichevoli.
3	I nani hanno perso il loro vigore e sembrano quasi dei non morti. Per questo vivono sottoterra.
4	Gli oggetti magici portano guai. Mai dormire a meno di tre metri di distanza da un oggetto magico.
5	Chi cammina in un cimitero deve assicurarsi di indossare qualcosa d'argento, altrimenti un fantasma potrebbe impossessarsi del suo corpo.
6	Quando un elfo guarda qualcuno negli occhi, cerca di leggere i suoi pensieri.

Cammini Primordiali

Al 3° livello, un barbaro ottiene il privilegio Cammino Primordiale. Le opzioni seguenti sono disponibili per un barbaro, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Cammino del Guardiano Ancestrale, il Cammino dell'Araldo della Tempesta e il Cammino dello Zelota.

Quindi gli antenati sono persone che si sono date alla procreazione per fare altre persone prima che voi nasceste? Ma di quante persone si parla? Perché è un bel po' di procreazione. Blegh. Siete disgustosi.

Cammino del Guardiano Ancestrale

Alcuni barbari provengono da culture in cui gli antenati sono oggetto di venerazione. In quelle tribù viene insegnato che i guerrieri del passato permangono nel mondo come possenti spiriti, in grado di guidare e proteggere i viventi. Quando un barbaro che segue questo cammino entra in ira, contatta il mondo degli spiriti e si appella a questi guardiani per ricevere aiuto.

I barbari che traggono forza dai loro guardiani ancestrali combattono al meglio quando proteggono le loro tribù e i loro alleati. Al fine di consolidare i legami con i loro guardiani ancestrali, i barbari che seguono questo cammino si coprono di elaborati tatuaggi che celebrano le imprese dei loro antenati. Questi tatuaggi raccontano le vittorie degli antenati contro terribili mostri o altri temibili rivali.

Privilegi del Cammino del Guardiano Ancestrale

Livello da Barbaro	Privilegio
3°	Protettori Ancestrali
6°	Spiriti Protettori (2d6)
10°	Consultare gli Spiriti, Spiriti Protettori (3d6)
14°	Antenati Vendicativi, Spiriti Protettori (4d6)

Protettori Ancestrali

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro si circonda di guerrieri spettrali quando entra in ira. Mentre è in ira, la prima creatura che colpisce con un attacco nel suo turno diventa il bersaglio dei guerrieri, che ostacolano i suoi attacchi. Fino all'inizio del turno successivo del barbaro, quel bersaglio subisce svantaggio a qualsiasi tiro per colpire che non effettui contro il barbaro; inoltre, quando il bersaglio colpisce una creatura che non sia il barbaro con un attacco, quella creatura ottiene resistenza ai danni inflitti dall'attacco. L'effetto sul bersaglio termina in anticipo se l'ira del barbaro termina.

Spiriti Protettori

A partire dal 6° livello, gli spiriti guardiani che aiutano il barbaro possono fornire una protezione soprannaturale a coloro che egli difende. Se il barbaro è in ira e un'altra creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere subisce danni, il barbaro può usare la sua reazione per ridurre quei danni di 2d6.

Quando il barbaro raggiunge livelli superiori in questa classe, può ridurre i danni di un ammontare maggiore: 3d6 al 10° livello e 4d6 al 14° livello.

Consultare gli Spiriti

Al 10° livello, il barbaro ottiene la capacità di consultarsi con i suoi spiriti ancestrali. Quando lo fa, lancia l'incantesimo *presagio* o *chiaroveggenza*, senza usare uno slot incantesimo o alcuna componente materiale. Anziché creare un sensore sferico, questo uso di *chiaroveggenza* evoca invisibilmente uno degli spiriti ancestrali del barbaro nel luogo scelto. La caratteristica da incantatore del barbaro per questi incantesimi è Saggezza.

Dopo che il barbaro ha lanciato uno dei due incantesimi in questo modo, non può usare di nuovo questo privilegio finché non completa un riposo breve o lungo.

Antenati Vendicativi

Al 14° livello, gli spiriti ancestrali del barbaro diventano abbastanza potenti da contrattaccare. Quando il barbaro usa Spiriti Protettori per ridurre i danni di un attacco, l'attaccante subisce un ammontare di danni da forza pari ai danni prevenuti dagli Spiriti Protettori del barbaro.

Cammino dell'Araldo della Tempesta

Tutti i barbari covano un'ira interiore che conferisce loro maggiore forza, resistenza e velocità. I barbari che seguono il Cammino dell'Araldo della Tempesta imparano a trasformare quell'ira in un manto di magia primordiale che li avvolge. Quando un barbaro di questo cammino cede alla furia, attinge alle forze della natura per creare potenti effetti magici.

Gli araldi della tempesta in genere sono campioni scelti che si addestrano al fianco di druidi, ranger e altre figure che hanno giurato di proteggere la natura. Altri araldi della tempesta affinano le loro capacità stabilendosi nelle regioni sferzate dalle tempeste, nelle distese ghiacciate ai confini del mondo o nel cuore dei deserti più caldi.

Privilegi del Cammino dell'Araldo della Tempesta

Livello da Barbaro	Privilegio
3°	Aura Tempestosa
6°	Anima Tempestosa
10°	Tempesta Protettrice
14°	Tempesta Furibonda

Sapete qual è uno dei più grandi vantaggi di vivere sottoterra? La totale assenza del tempo atmosferico. Non sconvolgete le mie certezze, grazie.

Aura Tempestosa

A partire dal 3° livello, il barbaro emana un'aura magica tempestosa mentre è in ira. L'aura si estende da lui per 3 metri in ogni direzione, ma non attraverso le coperture totali.

L'aura del barbaro ha un effetto che si attiva quando questi entra in ira; il barbaro può inoltre attivare l'effetto di nuovo in ogni suo turno come azione bonus. Il barbaro deve scegliere tra deserto, mare e tundra: l'effetto della sua aura dipende dall'ambiente scelto, come descritto di seguito. Può cambiare l'ambiente scelto ogni volta che acquisisce un livello in questa classe.

Se gli effetti dell'aura del barbaro richiedono un tiro salvezza, la CD è pari a 8 + il bonus di competenza del barbaro + il modificatore di Costituzione del barbaro.

Deserto. Quando questo effetto è attivato, tutte le altre creature entro l'aura del barbaro subiscono 2 danni da fuoco a testa. I danni aumentano quando il barbaro raggiunge livelli superiori in questa classe: 3 al 5° livello, 4 al 10° livello, 5 al 15° livello e 6 al 20° livello.

Mare. Quando questo effetto è attivato, il barbaro può scegliere un'altra creatura situata entro la sua aura e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 1d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. I danni aumentano quando il barbaro raggiunge livelli superiori in questa classe: 2d6 al 10° livello, 3d6 al 15° livello e 4d6 al 20° livello.

Tundra. Quando questo effetto è attivato, ogni creatura a scelta del barbaro e situata entro la sua aura ottiene 2 punti ferita temporanei, grazie agli spiriti del ghiaccio che la immunizzano al dolore. I punti ferita temporanei aumentano quando il barbaro raggiunge livelli superiori in questa classe: 3 al 5° livello, 4 al 10° livello, 5 al 15° livello e 6 al 20° livello.

Anima Tempestosa

Al 6° livello, la tempesta conferisce al barbaro i suoi benefici anche quando l'aura del barbaro non è attiva. I benefici sono basati sull'ambiente scelto dal barbaro per la sua Aura Tempestosa.

Deserto. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da fuoco e non subisce gli effetti del caldo estremo, come descritto nella *Dungeon Master's Guide*. Inoltre, con un'azione, può toccare un oggetto infiammabile che non sia indossato o trasportato da nessun altro e incendiarlo.

Mare. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da fulmine e può respirare sott'acqua. Ottiene inoltre una velocità di nuotare pari a 9 metri.

Tundra. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da freddo e non subisce gli effetti del freddo estremo, come descritto nella *Dungeon Master's Guide*. Inoltre, con un'azione, può toccare l'acqua e trasformarne un cubo con spigolo di 1,5 metri in ghiaccio, che si scioglie dopo 1 minuto. Questa azione fallisce se una creatura si trova all'interno del cubo.

Tempesta Protettrice

Al 10° livello, il barbaro impara a usare la sua padronanza della tempesta per proteggere gli altri. Ogni creatura a scelta del barbaro ottiene la resistenza ai danni che il barbaro ha ottenuto dal privilegio Anima Tempestosa, fintanto che quella creatura si trova entro l'Aura Tempestosa del barbaro.

Tempesta Furibonda

Al 14° livello, il potere della tempesta incanalata dal barbaro cresce ancora e sferza i suoi avversari. L'effetto è basato sull'ambiente scelto dal barbaro per la sua Aura Tempestosa.

Deserto. Immediatamente dopo che una creatura nell'aura del barbaro lo ha colpito con un attacco, il barbaro può usare la sua reazione per obbligare quella creatura a effettuare in tiro salvezza su Destrezza. Se la creatura lo fallisce, subisce danni da fuoco pari alla metà del livello da barbaro del personaggio.

Mare. Quando il barbaro colpisce una creatura entro la propria aura con un attacco, può usare la sua reazione per obbligare quella creatura a effettuare in tiro salvezza su Forza. Se la creatura lo fallisce, cade a terra prona, come se fosse stata investita da un'onda.

Tundra. Ogni volta che l'effetto di Aura Tempestosa del barbaro si attiva, egli può scegliere una creatura situata entro l'aura e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti la sua velocità è ridotta a 0 fino all'inizio del turno successivo del barbaro, a causa dello strato magico di gelo che la ricopre.

Cammino dello Zelota

Alcune divinità incitano i loro seguaci a scagliarsi in battaglia in preda a un'ira feroce. Questi barbari sono noti come zeloti, guerrieri che incanalano la loro ira in potenti sfoggi di poter divino.

Varie divinità nei mondi di D&D ispirano i loro seguaci ad abbracciare questo sentiero. Tempus di Forgotten Realms, Hextor ed Erythnul di Greyhawk sono gli esempi più famosi. In generale, le divinità che ispirano gli zeloti sono divinità del combattimento, della distruzione e della violenza. Non tutte sono malvagie, ma ben poche sono buone.

Privilegi del Cammino dello Zelota

Livello da Barbaro	Privilegio
3°	Furia Divina, Guerriero degli Dèi
6°	Concentrazione Fanatica
10°	Presenza Zelante
14°	Ira Imperitura

Furia Divina

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro può incanalare la furia divina nei colpi che sferra con le armi. Mentre il barbaro è in ira, la prima creatura che colpisce in ogni suo turno con un attacco con le armi subisce danni extra pari a 1d6 + metà del livello da barbaro del personaggio. I danni extra sono necrotici o radiosi; il barbaro sceglie il tipo di danni quando ottiene questo privilegio.

Guerriero degli Dèi

Al 3° livello, l'anima del barbaro viene marchiata per combattere in eterno. Se un incantesimo, come *rianimare morti*, ha l'unico effetto di riportare il barbaro in vita (ma non alla non morte), l'incantatore non ha bisogno di componenti materiali per lanciare l'incantesimo sul barbaro.

Concentrazione Fanatica

A partire dal 6° livello, il potere divino che alimenta l'ira del barbaro è anche in grado di proteggerlo. Se il barbaro fallisce un tiro salvezza mentre è in ira, può ripetere quel tiro e deve usare il nuovo risultato. Il barbaro può usare questa capacità solo una volta per ira.

Presenza Zelante

Al 10° livello, il barbaro impara a incanalare il potere divino per ispirare zelo anche negli altri. Come azione bonus, il barbaro lancia un grido di battaglia infuso di energia divina. Fino ad altre dieci creature a sua scelta entro 18 metri da lui e in grado di sentirlo ottengono vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del barbaro.

Una volta usato questo privilegio, il barbaro non può più usarlo finché non completa un riposo lungo.

Ira Imperitura

A partire dal 14° livello, il potere divino che alimenta l'ira del barbaro gli consente di riprendersi dai colpi fatali.

Mentre il barbaro è in ira, quando possiede 0 punti ferita non diventa privo di sensi. Deve comunque effettuare i tiri salvezza contro morte e subisce i normali effetti previsti per chi subisce danni quando è a 0 punti ferita. Tuttavia, se dovesse morire per avere fallito i tiri salvezza contro morte, non muore finché la sua ira non termina, e allora muore solo se ha ancora 0 punti ferita.

Bardo

La musica è il frutto dell'albero divino che *riverbera delle Parole della Creazione. Ma la domanda che vi pongo è: un bardo può arrivare alla radice di quell'albero? Può attingere alla fonte di quel potere? Ah, se così fosse, quale musica potremmo diffondere in questo mondo!*

—Fletcher Danairia, maestro bardo

I bardi sdrammatizzano i momenti più tragici, impartiscono saggezza per contrastare l'ignoranza e fanno apparire sublime il ridicolo. I bardi preservano la storia antica, i loro canti e le loro storie perpetuano il ricordo dei grandi eventi attraverso il tempo, memorizzando e tramandando le conoscenze più importanti oralmente, affinché sopravvivano anche quando non resterà più alcun documento scritto.

Un bardo ha anche il ruolo di narrare eventi più semplici e contemporanei: le storie degli eroi di oggi, i loro atti di valore e anche i loro deprecabili fallimenti.

Ovviamente, al mondo ci sono numerose persone che possono intonare un canto o raccontare bene una storia, ma in un bardo avventuriero c'è molto più di una parlantina affascinante o di una voce melodiosa. Ciò che distingue veramente i bardi dagli altri intrattenitori (e dagli altri bardi) sono lo stile e la sostanza delle loro esibizioni.

Per attirare e mantenere l'attenzione di un pubblico, i bardi diventano generalmente teatrali ed estroversi durante le loro esibizioni. I bardi più famosi sono essenzialmente l'equivalente delle nostre pop star nel mondo di D&D. Chi interpreta un bardo potrebbe prendere in considerazione l'ipotesi di usare uno dei suoi musicisti preferiti come modello per il proprio personaggio.

Un giocatore può aggiungere alcuni aspetti unici al suo personaggio bardo prendendo in considerazione i suggerimenti che seguono.

Opera Famosa

Ogni bardo di successo è famoso per almeno un'opera d'arte che interpreta in pubblico, solitamente una canzone o un poema che viene apprezzato da tutti coloro che lo sentono. Chi assiste a queste esibizioni ne parla per anni e queste esperienze possono perfino cambiare la vita di certi spettatori.

Se la carriera del personaggio è appena iniziata, il suo capolavoro definitivo probabilmente deve ancora nascere, ma al fine di guadagnarsi da vivere con la sua professione, è probabile che abbia almeno uno o due pezzi nel suo repertorio che non mancano mai di compiacere il pubblico.

Opere Famose

d6	Opera Famosa
1	"I Tre Flambini", una canzone libertina che parla di scambi di identità e di desideri irrefrenabili
2	"Valzer dei Miconidi", un motivetto vivace che piace soprattutto ai bambini
3	"Il Fondoschiena Dorato di Asmodeus", un poema drammatico che il bardo afferma di avere composto dopo avere visitato personalmente Avernus
4	"I Pirati di Luskan", un racconto in prima persona di quella volta in cui il bardo fu rapito dai predoni del mare da bambino
5	"Un Cappio, Due Piccioni e un Segugio Infernale", una sottile parodia che parla di un nobile incompetente
6	"Un Buffone nell'Abisso", un poema comico che parla del viaggio di un giullare tra i demoni

Strumento Musicale

Nella costante ricerca dell'esibizione suprema e degli applausi scroscianti di un bardo, il suo strumento è importante almeno quanto la sua capacità vocale. La fattura pregiata dello strumento è un fattore essenziale, naturalmente; gli strumenti migliori fanno la musica migliore e alcuni bardi non smettono mai di alzare l'asticella della qualità. Tuttavia, il fattore di intrattenimento dello strumento stesso è altrettanto importante: uno strumento musicale costruito in modo bizzarro o fatto di materiali esotici ha maggiori speranze di rimanere impresso nella mente del pubblico.

Forse il bardo è in possesso di uno strumento musicale "base", perché è tutto ciò che può permettersi al momento. Oppure, se il suo primo strumento gli è stato offerto in dono, potrebbe trattarsi di qualcosa di più sofisticato. Il bardo è soddisfatto dello strumento che possiede o aspira a sostituirlo con qualcosa di più caratteristico?

Strumenti Musicali

d6	Strumento Musicale
1	Un violino halfling di pregiatissima fattura
2	Un corno in mithral fatto dagli elfi
3	Una cetra con corde di seta di ragno drow
4	Un tamburo orchesco
5	Una scatola gracidante in bullywug di legno
6	Un'arpa meccanica di fattura gnomesca

Imbarazzo

Quasi tutti i bardi hanno avuto almeno una brutta esperienza di fronte al pubblico e probabilmente il personaggio bardo non fa eccezione. Dopotutto, nessuno diventa famoso al primo tentativo; forse il bardo ha sperimentato qualche difficoltà all'inizio della sua carriera o forse c'è voluto del tempo per rifarsi una reputazione dopo una serata da dimenticare in cui il fato ha tramato per condurlo alla rovina artistica.

La musica è stupida. Aspetta. Ho cambiato idea. La musica è divertente. Suonami qualcos'altro. No. Avevo ragione prima. La musica è stupida. Ma non ti smembrerò, potrei di nuovo cambiare idea.

Da sinistra a destra: Bardi dei Collegi dell'Incanto, delle Spade e dei Sussurri

I modi in cui un'esibizione può andare storta sono tanti quanti i pesci nel mare. A prescindere dal tipo di disastro che si è verificato, tuttavia, un bardo ha il coraggio e la forza d'animo di rialzarsi in piedi, proseguendo con lo spettacolo (se possibile) o promettendo di tornare il giorno dopo con una nuova esibizione che non mancherà di deliziare il pubblico.

Imbarazzi

d6	Imbarazzo
1	Quella volta in cui la canzone comica del bardo, "Le Peripezie di Tom il Grosso" (che, per inciso, il bardo riteneva geniale), non è stata troppo gradita a Tom il Grosso
2	L'esibizione diurna in cui l'orsogufo di un circo si è liberato e ha terrorizzato il pubblico
3	Quella volta in cui la canzone d'apertura del bardo è stata un'entusiastica ma universalmente odiata versione del "Canto del Froghemoth"
4	La prima e ultima esibizione in pubblico di "Mirt il Gaudente"
5	Quella volta in cui la parrucca del bardo ha preso fuoco, il bardo l'ha scagliata a terra... e il palcoscenico ha preso fuoco
6	Quella volta in cui il bardo si è seduto per sbaglio sul suo liuto durante l'ultima stanza di "Serenata Sotto le Stelle"

La Musa di un Bardo

Naturalmente, ogni bardo ha un suo repertorio di canti e storie. Alcuni bardi sono artisti eclettici che possono attingere a una vasta gamma di argomenti per ogni prestazione e che vanno fieri della loro versatilità. Altri adottano un approccio più personale alla loro arte, spinti dal loro attaccamento a una musa: un concetto specifico che ispira buona parte dei numeri in cui un bardo si esibisce davanti al pubblico.

Un bardo che segue una musa generalmente lo fa per ottenere una comprensione più profonda di ciò che quella musa rappresenta e per trasmettere meglio quella comprensione agli altri attraverso la sua esibizione.

Se il personaggio bardo segue una musa, potrebbe trattarsi di una delle tre descritte di seguito o di una ideata personalmente dal giocatore.

Natura. Il bardo ha un'affinità per il mondo naturale e si ispira alla sua bellezza e ai suoi misteri. Per lui un albero è una figura profondamente simbolica, le cui radici affondano nell'ignoto dell'oscurità per trarre potere dalla terra, mentre i rami si protendono verso il sole per nutrire i suoi fiori e i suoi frutti. La natura è un'antica osservatrice che ha visto ogni regno ascendere e crollare, anche quelli i cui nomi sono stati dimenticati e aspettano di essere riscoperti. Le divinità della natura condividono i loro segreti con i druidi e i sapienti, aprono la mente e il cuore dei loro seguaci per consentire loro di vedere il mondo con occhi diversi e, proprio come quei seguaci, anche il bardo scopre che la sua creatività fiorisce quando vaga per i campi d'erba ondeggiante o passeggia nel sacrale silenzio di un bosco di antiche querce.

Amore. Il bardo si pone l'obiettivo di cogliere l'essenza del vero amore. Anche se non disdegna l'amore superficiale della carne e delle forme, ciò che gli interessa veramente è la forma di amore più profonda che può ispirare migliaia di cuori o donare gioia a ogni istante di una vita. Un amore di questo tipo può assumere molte forme e il bardo può vedere la sua presenza ovunque: dal luccichio di una magnifica gemma al canto di un semplice pescatore che ringrazia il mare per la sua abbondanza. Il bardo segue le orme dell'amore, la più preziosa e misteriosa delle emozioni, e tenta di infondere nelle sue storie e nelle sue canzoni la vitalità e la passione di questo sentimento.

Conflitto. Un dramma è l'incarnazione di un conflitto e le storie migliori hanno sempre un conflitto come tema centrale. Dal racconto del mattino dopo una rissa in taverna alla saga di un'epica battaglia, dagli screzi di due amanti alla discordia tra due potenti dinastie, il conflitto è ciò che ispira i narratori come il bardo a creare le loro opere migliori. Un conflitto può fare emergere il meglio di un individuo e far risplendere la sua natura eroica per trasformare il mondo, ma può spingere altri nelle braccia dell'oscurità e farli cadere sotto l'influenza del male. Il bardo cerca di sperimentare o di osservare tutte le forme di conflitto, grandi e piccole che siano, per studiare questo aspetto eterno della vita e immortalarlo nelle sue parole e nella musica.

Collegi Bardici

Al 3° livello, un bardo ottiene il privilegio Collegio Bardico. Le opzioni seguenti sono disponibili per un bardo, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Collegio dei Sussurri, il Collegio dell'Incanto e il Collegio delle Spade.

Collegio dei Sussurri

La maggior parte della gente è ben lieta di accogliere un bardo nella propria comunità. I bardi del Collegio dei Sussurri sfruttano questa benevolenza a loro vantaggio. In apparenza, sono come gli altri bardi: condividono notizie, cantano canzoni e raccontano storie al pubblico che si raduna attorno a loro. In realtà, il Collegio dei Sussurri insegna ai suoi studenti ad agire come lupi in mezzo alle pecore. Questi bardi usano la conoscenza e la magia per scoprire segreti e ritorcerli contro il prossimo attraverso estorsioni e minacce.

Molti altri bardi odiano il Collegio dei Sussurri e lo considerano un parassita che usa la reputazione dei bardi per acquisire ricchezza e potere. Per questo motivo, i membri di questo collegio non rivelano quasi mai la loro vera natura. Solitamente dichiarano di appartenere a qualche altro collegio o tengono nascosta la loro vera vocazione al fine di infiltrarsi nelle corti reali o in altri ambienti di potere da sfruttare.

Privilegi del Collegio dei Sussurri

Livello da Bardo	Privilegio
3°	Lame Psichiche, Parole di Terrore
6°	Manto di Sussurri
14°	Conoscenze dell'Ombra

Lame Psichiche

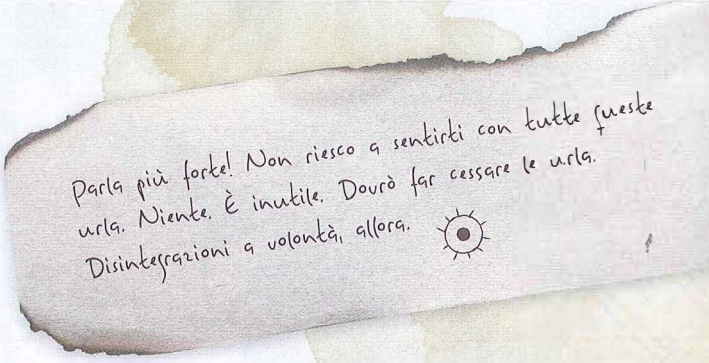
Quando un bardo si unisce al Collegio dei Sussurri al 3° livello, ottiene la capacità di rendere i suoi attacchi con le armi magicamente tossici per la mente di una creatura.

Quando il bardo colpisce una creatura con un attacco con le armi, può spendere un uso della sua Ispirazione Bardica per infliggere 2d6 danni psichici extra a quel bersaglio. Può farlo soltanto una volta per round nel suo turno.

I danni psichici aumentano quando il bardo raggiunge livelli superiori in questa classe: 3d6 al 5° livello, 5d6 al 10° livello e 8d6 al 15° livello.

Parole di Terrore

Al 3° livello, il bardo impara a infondere nelle parole apparentemente innocenti una magia insidiosa che può ispirare terrore.



Se il bardo parla con un umanoide da solo per almeno 1 minuto, può tentare di instillare la paranoia nella sua mente. Alla fine della conversazione, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo, altrimenti diventa spaventato dal bardo o da una creatura a scelta di quest'ultimo. Il bersaglio è spaventato in questo modo per 1 ora, finché non viene attaccato o danneggiato oppure finché non vede i suoi alleati essere attaccati o danneggiati.

Se il bersaglio supera il tiro salvezza, non ha idea che il bardo abbia tentato di spaventarlo.

Una volta che il bardo ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Manto di Sussurri

Al 6° livello, il bardo ottiene la capacità di adottare l'identità di un umanoide. Quando un umanoide muore entro 9 metri da lui, il bardo può catturare magicamente la sua ombra usando la propria reazione. Il bardo mantiene quest'ombra finché non la usa o finché non completa un riposo lungo.

Il bardo può usare l'ombra con un'azione. Quando lo fa, l'ombra svanisce e si trasforma magicamente in un travestimento che appare sul bardo. Ora il bardo sembra la persona defunta, ma viva e in salute. Questo travestimento dura 1 ora o finché il bardo non lo termina con un'azione bonus.

Finché il bardo assume questo travestimento, ottiene accesso a tutte le informazioni che l'umanoide condividerebbe liberamente con un conoscente. Tali informazioni includono i dettagli generici del suo passato e della sua vita personale, ma non i segreti. Le informazioni sono sufficienti da consentire al bardo di spacciarsi per quella persona attingendo ai suoi ricordi.

Un'altra creatura può capire che questo è un travestimento effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposta a una prova di Carisma (Inganno) del bardo. Il bardo ottiene un bonus di +5 alla sua prova.

Una volta che il bardo ha catturato un'ombra con questo privilegio, non può catturarne un'altra finché non completa un riposo breve o lungo.

Conoscenze dell'Ombra

Al 14° livello, il bardo ottiene la capacità di intessere una magia oscura nelle sue parole e di fare leva sulle paure più profonde di una creatura.

Con un'azione, il bardo sussurra magicamente una frase che solo una creatura a sua scelta e situata entro 9 metri da lui può udire. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo. Ha successo automaticamente se non condivide un linguaggio con il bardo o se non può sentirlo. Se supera il tiro salvezza, il sussurro del bardo viene percepito come un borbottio inintelligibile e non ha alcun effetto.

Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, è affascinato dal bardo per le 8 ore successive o finché il bardo o gli alleati di quest'ultimo non lo attaccano, non lo danneggiano o non lo costringono a effettuare un tiro salvezza. Il bersaglio interpreta i sussurri come una descrizione del suo segreto

più mortificante. Il bardo non apprende questo segreto, ma il bersaglio è convinto che egli lo conosca.

La creatura affascinata obbedisce ai comandi del bardo nel timore che egli possa rivelare il suo segreto. Non rischierà la vita e non combatterà per il bardo, a meno che non fosse già incline a farlo. Concede al bardo favori e doni come se fosse un suo caro amico.

Quando l'effetto termina, la creatura non ha idea del perché provasse una tale paura nei confronti del bardo.

Una volta che il bardo ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Collegio dell'Incanto

Il Collegio dell'Incanto accoglie quei bardi che hanno padroneggiato la loro arte nel vivido reame della Selva Fatata o l'hanno appresa grazie alla guida di qualcuno che risiede in quel luogo. Questi bardi, guidati da satiri, eladrin e altri folletti, imparano a usare la magia per deliziare e affascinare il prossimo.

I bardi di questo collegio sono visti con un misto di ammirazione e di paura. Le loro esibizioni sono oggetto di leggenda. Questi bardi sono talmente eloquenti che un loro discorso o una loro canzone può indurre un carceriere a liberarli o ridurre un drago infuriato a più miti consigli. La stessa magia che consente a un bardo di sedare le bestie può anche piegare le menti altrui. I bardi più scellerati che appartengono a questo collegio possono vivere da parassiti all'interno di una comunità per settimane, abusando della loro magia per trasformare i loro ospiti in servitori. I bardi eroici di questo collegio usano invece i loro poteri per rallegrare i derelitti e contrastare gli oppressori.

Privilegi del Collegio dell'Incanto

Livello da Bardo	Privilegio
3°	Manto di Ispirazione, Esibizione Estasiante
6°	Manto di Maestà
14°	Maestà Inviolabile

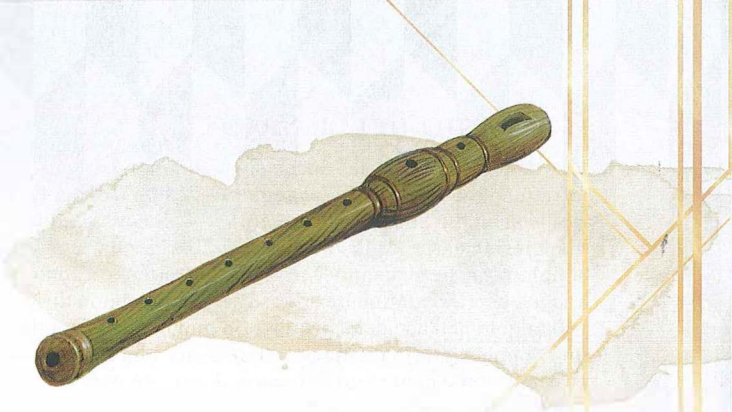
Manto di Ispirazione

Quando un bardo si unisce al Collegio dell'Incanto al 3° livello, ottiene la capacità di intessere un canto di magia fatata che infonde nei suoi alleati grande vigore e velocità.

Come azione bonus, il bardo può spendere un uso di Ispirazione Bardica per assumere un aspetto meraviglioso. Quando lo fa, sceglie un numero di creature pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una), situate entro 18 metri da lui, che siano in grado di vederlo e che egli sia in grado di vedere. Ognuna di esse ottiene 5 punti ferita temporanei. Quando una creatura ottiene questi punti ferita temporanei, può immediatamente usare la sua reazione per muoversi fino alla sua velocità, senza provocare attacchi di opportunità.

Il numero di punti ferita temporanei aumenta quando il bardo raggiunge livelli superiori in questa classe: 8 al 5° livello, 11 al 10° livello e 14 al 15° livello.

Illusioni? Davvero curioso. Prima di distruggerti, fammene una che sembri un pesce rosso molto grosso... grosso quanto me! Hmmm. troppo grosso. Addio!



Esibizione Estasiante

A partire dal 3° livello, il bardo può infondere nella sua esibizione una seducente magia fatata.

Se il bardo si esibisce per almeno 1 minuto, può tentare di ispirare meraviglia nel suo pubblico cantando, recitando un poema o danzando. Alla fine dell'esibizione, il bardo sceglie un numero di umanoidi pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di uno) situati entro 18 metri da lui e che abbiano visto e ascoltato tutta l'esibizione. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo, altrimenti sarà affascinato da quest'ultimo. Mentre è affascinato in questo modo, il bersaglio idolatra il bardo, parla con toni entusiasti di lui a chiunque glielo nomini e contrasta chiunque si opponga al bardo, anche se evita la violenza, a meno che non fosse già propenso a combattere in suo nome. Questo effetto termina su un bersaglio dopo 1 ora, se il bersaglio subisce danni, se il bardo lo attacca o se il bersaglio vede il bardo attaccare o danneggiare un qualsiasi suo alleato.

Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza, non ha idea del fatto che il bardo abbia tentato di affascinarlo.

Una volta che il bardo ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo o breve.

Manto di Maestà

Al 6° livello, il bardo ottiene la capacità di ammantarsi di un una magia fatata che induce gli altri a volerlo servire. Come azione bonus, il bardo lancia *comando*, senza spendere uno slot incantesimo, e si ammanta di una bellezza ultraterrena per 1 minuto o finché la sua concentrazione non termina (come se si stesse concentrando su un incantesimo). Durante questo periodo, il bardo può lanciare *comando* come azione bonus in ogni suo turno, senza spendere uno slot incantesimo.

Ogni creatura affascinata dal bardo fallisce automaticamente il suo tiro salvezza contro il *comando* da lui lanciato tramite questo privilegio.

Una volta che il bardo ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Maestà Inviolabile

Al 14° livello, le fattezze del bardo assumono permanentemente un aspetto ultraterreno che lo fa apparire più adorabile e fiero.

Inoltre, come azione bonus, il bardo può assumere magicamente una presenza maestosa per 1 minuto o finché non diventa incapacitato. Per quella durata, ogni volta che una qualsiasi creatura tenta di attaccarlo per la prima volta in un turno, l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Carisma contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo. Se lo fallisce, non può attaccare il bardo in questo turno e deve scegliere un nuovo bersaglio per il suo attacco, altrimenti l'attacco va sprecato. Se lo supera, può attaccare il bardo in questo turno, ma subisce svantaggio a ogni tiro salvezza che effettua contro gli incantesimi del bardo nel turno successivo di quest'ultimo.

Una volta che il bardo ha assunto questa presenza maestosa, non può farlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Collegio delle Spade

I bardi del Collegio delle Spade sono chiamati lame e intrattengono il pubblico con temerarie esibizioni di perizia con le armi. Le lame eseguono numeri come mangiatori di lame, lanciatori e giocolieri di coltelli e combattimenti simulati. Anche se usano le armi per intrattenere, sono anche guerrieri altamente addestrati e abili a buon diritto.

Il talento nell'uso delle armi ispira molte lame a condurre una doppia vita. Una lama potrebbe usare una compagnia circense come copertura per commettere atti nefandi come delitti, rapine e ricatti. Altre lame colpiscono invece i maligni, impartendo la giustizia ai crudeli e ai potenti. Molte compagnie itineranti accettano volentieri le lame di talento, in quanto rendono le esibizioni ancora più emozionanti, ma pochi impresari si fidano fino in fondo delle lame che accolgono nei loro ranghi.

Le lame che abbandonano la vita da intrattenitori sono spesso finite in qualche guaio che ha reso loro impossibile mantenere segrete le loro attività. Una lama sorpresa a rubare o a impartire giustizia come vigilante è un rischio troppo grosso per la maggior parte delle compagnie. Grazie alle loro abilità nelle armi e nella magia, queste lame accettano di lavorare come guardaspalle in una gilda di ladri o vanno in cerca di fortuna per conto loro, come avventurieri.

Privilegi del Collegio delle Spade

Livello da Bardo	Privilegio
3°	Competenze Bonus, Stile di Combattimento, Virtuosismo della Lama
6°	Attacco Extra
14°	Virtuosismo del Maestro

Competenze Bonus

Quando un bardo si unisce al Collegio delle Spade al 3° livello, ottiene competenza nelle armature medie e nella scimitarra.

Se il bardo è competente in un'arma da mischia semplice o da guerra, può usarla come focus da incantatore per i suoi incantesimi da bardo.

Stile di Combattimento

Al 3° livello, il bardo adotta uno stile di combattimento come sua specialità e sceglie una delle opzioni seguenti. Non può prendere un'opzione di Stile di Combattimento più di una volta, nemmeno se qualche effetto di gioco gli permette di scegliere di nuovo.

Duellare. Quando il bardo impugna un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni con quell'arma.

Combattere con Due Armi. Quando il bardo impegna un nemico combattendo con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Virtuosismo della Lama

Al 3° livello, il bardo impara a esibirsi in impressionanti sfoggi di potenza marziale e velocità.

Ogni volta che il bardo effettua l'azione di Attacco nel suo turno, la sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri fino alla fine del turno e, se un attacco con le armi da lui effettuato come parte di questa azione colpisce una creatura, il bardo può usare una delle seguenti opzioni di Virtuosismo della Lama a sua scelta. Il bardo può usare solo un'opzione di Virtuosismo della Lama per turno.

Virtuosismo Difensivo. Il bardo può spendere un uso della sua Ispirazione Bardica per fare in modo che l'arma infligga danni extra al bersaglio che colpisce. I danni sono pari al risultato del tiro del dado di Ispirazione Bardica. Il bardo aggiunge inoltre quel risultato alla sua CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Virtuosismo Tagliente. Il bardo può spendere un uso della sua Ispirazione Bardica per fare in modo che l'arma infligga danni extra al bersaglio che colpisce e a qualsiasi altra creatura a sua scelta che si trovi entro 1,5 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. I danni sono pari al risultato del tiro del dado di Ispirazione Bardica.

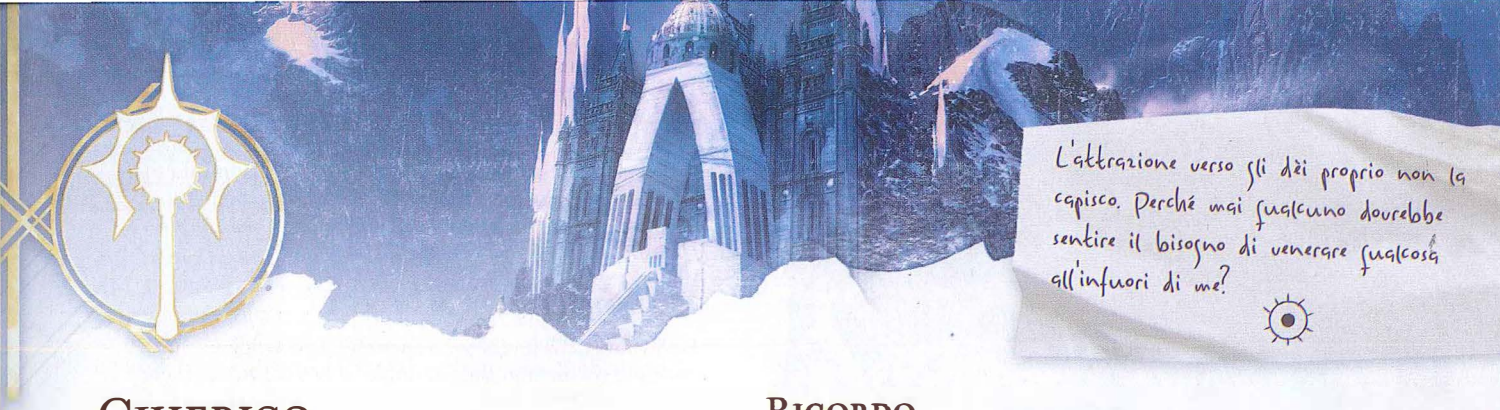
Virtuosismo Mobile. Il bardo può spendere un uso della sua Ispirazione Bardica per fare in modo che l'arma infligga danni extra al bersaglio che colpisce. I danni sono pari al risultato del tiro del dado di Ispirazione Bardica. Il bardo può anche spingere il bersaglio lontano da sé di una distanza massima pari a 1,5 metri più 30 cm per il risultato ottenuto al tiro del dado. Poi può usare immediatamente la sua reazione per muoversi di un massimo pari alla sua velocità base sul terreno fino a uno spazio libero entro 1,5 metri dal bersaglio.

Attacco Extra

A partire dal 6° livello, il bardo può attaccare due volte, invece di una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel suo turno.

Virtuosismo del Maestro

A partire dal 14° livello, ogni volta che il bardo usa un'opzione di Virtuosismo della Lama, può tirare un d6 e usarlo invece di spendere un dado di Ispirazione Bardica.



Chierico

Diventare un chierico significa diventare un *messaggero degli dèi. Il potere offerto dalle divinità è grande, ma comporta sempre un'immane responsabilità.*

—Riggby il patriarca

Quasi tutti gli abitanti del mondo che venerano una divinità trascorrono le loro vite senza mai essere toccati direttamente da un essere divino. Di conseguenza, non possono mai sapere cosa significhi essere un chierico, vale a dire qualcuno che non solo è un devoto veneratore, ma è anche stato investito con una parte del potere di una divinità.

C'è un dilemma su cui si discute da sempre: un mortale diventa un chierico come conseguenza della propria devozione verso la propria divinità, attirando in tal modo il favore del dio? Oppure è la divinità che vede il potenziale di quell'individuo e lo chiama al suo servizio? In ultima analisi, forse la risposta non conta. Comunque vengano a crearsi i chierici, il mondo ha bisogno di essi proprio come i chierici e le divinità hanno bisogno gli uni degli altri.

Se un giocatore interpreta un personaggio chierico, le sezioni seguenti offrono vari modi per aggiungere dettagli alla storia e alla personalità di quel personaggio.

Tempio

Molti chierici iniziano la loro vita al servizio di una divinità come sacerdoti di un ordine, per poi rendersi conto che sono stati benedetti dal loro dio con le qualità necessarie per diventare un chierico. Per prepararsi ai loro nuovi doveri, i candidati solitamente vengono istruiti dal chierico di un tempio o di un altro luogo di studio dedicato alla loro divinità.

Alcuni templi sono debitamente isolati dal mondo per consentire ai loro occupanti di concentrarsi sulle devozioni, mentre altri aprono le loro porte per amministrare e curare le masse dei fedeli. Quali sono gli aspetti degni di nota del tempio in cui il chierico ha studiato?

Templi

d6	Tempio
1	Si dice che il tempio del chierico sia la più antica struttura ancora in piedi eretta per onorare il suo dio.
2	Gli accoliti di varie divinità dalla mentalità analoga furono tutti istruiti nel tempio del chierico.
3	Il chierico proviene da un tempio rinomato per la mescita che gestisce. A detta di alcuni, il chierico puzza di una delle birre prodotte sul posto.
4	Il tempio del chierico è una fortezza e un terreno di prova dove viene addestrato un ordine di sacerdoti-guerrieri.
5	Il tempio del chierico è un luogo umile e pacifico, circondato da orti coltivati e gestito da semplici sacerdoti.
6	Il chierico ha prestato servizio in un tempio sui Piani Esterni.

Ricordo

Molti chierici hanno tra i loro effetti personali degli oggetti che simboleggiano la loro fede, rappresentano i loro voti o li aiutano in qualche modo a seguire il sentiero che hanno scelto. Anche se questi oggetti non sono infusi di potere divino, sono comunque di essenziale importanza per i loro proprietari a causa di ciò che rappresentano.

Ricordi

d6	Ricordo
1	L'osso del dito di un santo
2	Un libro rilegato in metallo che spiega come cacciare e distruggere le creature infernali
3	Un ninnolo che ricorda al chierico il suo umile e affezionato mentore
4	Una treccia ricavata dalla coda di un unicorno
5	Una pergamena che descrive il modo migliore per epurare il mondo dai necromanti
6	Una pietra runica che si dice sia stata benedetta dal dio del chierico

Segreto

Nessuna anima mortale è interamente libera dai dubbi e dai ripensamenti. Anche un chierico deve lottare con qualche desiderio oscuro o con l'attrazione proibita di ribellarsi agli insegnamenti della propria divinità.

Se il giocatore non ha ancora preso in considerazione questo aspetto del suo personaggio, le voci della tabella sottostante possono offrirgli alcune possibilità o fungere da ispirazione. Il suo segreto oscuro più nascosto potrebbe riguardare qualcosa che ha fatto (o sta facendo) o potrebbe essere radicato nella sua visione del mondo e nel ruolo che egli svolge in quella visione.

Segreti

d6	Segreto
1	Un imp offre consigli al chierico. Il chierico cerca di ignorare la creatura, ma a volte i suoi consigli gli sono utili.
2	Il chierico crede che, in ultima analisi, gli dèi non siano altro che creature mortali ultrapotenti.
3	Il chierico riconosce il potere degli dèi, ma crede che molti eventi siano governati dal puro caso.
4	Anche se il chierico è in grado di usare la magia divina, non ha mai veramente sentito la presenza di un'essenza divina dentro di sé.
5	Il chierico è tormentato da incubi che crede siano stati inviati dal suo dio come punizione per qualche trasgressione che gli è ignota.
6	Nei momenti di disperazione, il chierico ha la sensazione di essere soltanto un giocattolo per gli dèi e detesta il distacco che le divinità dimostrano.

Chierica della Forgia

Servire un Pantheon, una Filosofia o una Forza

Un tipico chierico è un servitore ordinato di una particolare divinità che ha scelto un Dominio Divino associato a quella divinità. La magia del chierico fluisce dal dio o dal reame sacro del dio e spesso il chierico porta su di sé un simbolo sacro che rappresenta quella divinità.

Alcuni chierici, specialmente in un mondo come Eberron, servono un intero pantheon, anziché una singola divinità. In certe campagne, un chierico potrebbe invece essere al servizio di una forza cosmica, come la vita o la morte, o di una filosofia o concetto, come l'amore, la pace o uno dei nove allineamenti. Il capitolo 1 della *Dungeon Master's Guide* esplora questo tipo di opzioni, nella sezione "Le Divinità del Mondo".

Il giocatore può consultarsi con il DM per sapere quali opzioni sono disponibili nella campagna tra divinità, pantheon, filosofie e forze cosmiche. Qualunque entità o cosa il chierico finisca per servire, basterà scegliere un Dominio Divino che sia appropriato; se non possiede un simbolo sacro, il giocatore può inventarne uno assieme al DM.

I privilegi di classe del chierico solitamente fanno riferimento alla sua divinità. Se un chierico è fedele a un pantheon, a una forza cosmica o a una filosofia, i suoi privilegi da chierico funzionano comunque come descritto. È sufficiente considerare i riferimenti a una divinità come riferimenti all'entità divina che fornisce al chierico la sua magia.

Domini Divini

Al 1° livello, un chierico ottiene il privilegio Dominio Divino. Le opzioni di dominio seguenti sono disponibili per un chierico, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: Forgia e Tomba.

Dominio della Forgia

Le divinità della forgia sono i patroni degli artigiani che lavorano col metallo, dal più umile fabbro del villaggio che ferra i cavalli e fabbrica aratri, al possente elfo artigiano le cui frecce in mithral dalla punta di diamante hanno abbattuto perfino i signori dei demoni. Le divinità della forgia insegnano che, con pazienza e duro lavoro, anche il più restio dei metalli può essere trasformato da un blocco informe in un oggetto finemente cesellato. I chierici di queste divinità vanno in cerca degli oggetti smarriti a causa delle forze delle tenebre, liberano le miniere invase dagli orchi e scoprono materiali rari e meravigliosi con cui creare potenti oggetti magici. I seguaci di queste divinità vanno molto fieri delle loro opere e sono pronti a forgiare e usare armature pesanti e armi potenti con cui proteggerle. Le divinità di questo dominio includono Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Efesto e Goibhniu.

Privilegi del Dominio della Forgia

Livello da Chierico	Privilegio
1°	Incantesimi di Dominio, Competenze Bonus, Benedizione della Forgia
2°	Incanalare Divinità: Benedizione dell'Artigiano
6°	Anima della Forgia
8°	Colpo Divino (1d8)
14°	Colpo Divino (2d8)
17°	Santo della Forgia e del Fuoco

Incantesimi di Dominio

Il chierico ottiene gli incantesimi di dominio ai livelli da chierico elencati nella tabella "Incantesimi del Dominio della Forgia". Vedi il privilegio di classe Dominio Divino per il funzionamento degli incantesimi di dominio.

Incantesimi del Dominio della Forgia

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*identificare, punizione incandescente*
3°	*arma magica, riscaldare il metallo*
5°	*arma elementale, protezione dall'energia*
7°	*fabbricare, muro di fuoco*
9°	*animare oggetti, creazione*

Competenze Bonus

Quando un chierico sceglie questo dominio al 1° livello, ottiene competenza nelle armature pesanti e negli strumenti da fabbro.

Benedizione della Forgia

Al 1° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere la magia in un'arma o in un'armatura. Alla fine di un riposo lungo, può toccare un oggetto non magico che sia un'armatura o un'arma semplice o da guerra. Fino alla fine del suo riposo lungo successivo o finché non muore, l'oggetto diventa un oggetto magico, che conferisce un bonus di +1 alla CA se è un'armatura o un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se è un'arma.

Una volta che il chierico ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Benedizione dell'Artigiano

A partire dal 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per creare dei semplici oggetti.

Il chierico celebra un rituale lungo un'ora per fabbricare un oggetto non magico che includa del metallo: un'arma semplice o da guerra, un'armatura, dieci munizioni, un set di strumenti o un altro oggetto di metallo (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento", nel *Player's Handbook* per alcuni esempi di questi oggetti). La creazione viene completata alla fine dell'ora, materializzandosi in uno spazio libero a scelta del chierico su una superficie entro 1,5 metri da lui.

L'oggetto creato può essere qualcosa di un valore pari o inferiore a 100 mo. Come parte di questo rituale, il chierico deve fornire una quantità di metallo (che può includere monete) del valore pari a quello della creazione. Il metallo si fonde in modo irrecuperabile e assume la forma della creazione alla fine del rituale, sviluppando magicamente anche le parti non metalliche della creazione.

Il rituale può creare un duplicato di un oggetto non magico che contenga metallo, come per esempio una chiave, se il chierico possiede l'originale durante il rituale.

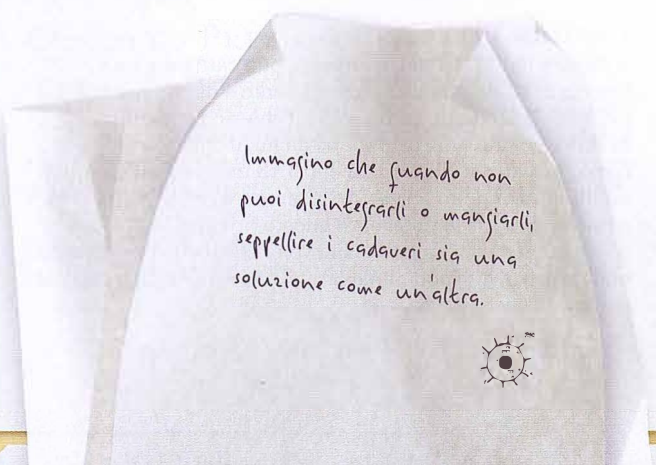
Anima della Forgia

A partire dal 6° livello, grazie alla sua maestria nella forgia, il chierico ottiene alcune capacità speciali:

- Il chierico ottiene resistenza ai danni da fuoco.
- Mentre indossa un'armatura pesante, il chierico ottiene un bonus di +1 alla CA.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere il potere infuocato della forgia nei colpi della sua arma. Una volta in ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con le armi, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni da fuoco extra al bersaglio. Quando il chierico raggiunge il 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.



Chierico della Tomba

Santo della Forgia e del Fuoco

Al 17° livello, l'affinità benedetta del chierico per il fuoco e il metallo diventa più potente:

- Il chierico ottiene immunità ai danni da fuoco.
- Mentre indossa un'armatura pesante, il chierico possiede resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti degli attacchi non magici.

Dominio della Tomba

Le divinità della tomba vigilano sulla linea che separa la vita dalla morte. Per queste divinità, la morte e l'oltretomba sono una parte fondamentale del multiverso. Profanare la pace dei morti è un atto abominevole. Le divinità della tomba includono Kelemvor, Wee Jas, gli spiriti ancestrali della Corte Imperitura, Ade, Anubi e Osiride. I seguaci di queste divinità cercano di donare la pace agli spiriti erranti, distruggere i non morti e alleviare le sofferenze dei morenti. Grazie alla loro magia possono anche ritardare la morte per qualche tempo, specialmente nel caso di un individuo che debba ancora portare a termine una grande opera nel mondo. Questo è semplicemente un ritardo e non una negazione: presto o tardi, la morte avrà quello che le spetta.

Privilegi del Dominio della Tomba

Livello da Chierico	Privilegio
1°	Incantesimi di Dominio, Cerchio di Mortalità, Occhi della Tomba
2°	Incanalare Divinità: Verso la Tomba
6°	Sentinella alla Porta della Morte
8°	Incantesimi Potenti
17°	Custode delle Anime

Incantesimi di Dominio

Il chierico ottiene gli incantesimi di dominio ai livelli da chierico elencati nella tabella "Incantesimi del Dominio della Tomba". Vedi il privilegio di classe Dominio Divino per il funzionamento degli incantesimi di dominio.

Incantesimi del Dominio della Tomba

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*anatema, vita falsata*
3°	*raggio di affaticamento, riposo inviolato*
5°	*rinascita, tocco del vampiro*
7°	*inaridire, interdizione alla morte*
9°	*guscio anti-vita, rianimare morti*

Cerchio di Mortalità

Al 1° livello, il chierico ottiene la capacità di manipolare la linea di separazione tra la vita e la morte. Quando normalmente dovrebbe tirare uno o più dadi per ripristinare con un incantesimo i punti ferita di una creatura a 0 punti ferita, usa invece il risultato più alto possibile per ogni dado.

Apprende inoltre il trucchetto *salvare i morenti*, che non conta al fine di determinare il numero di trucchetti da chierico che conosce. Per lui, il trucchetto ha una gittata di 9 metri e può essere lanciato come azione bonus.

Occhi della Tomba

Al 1° livello, il chierico ottiene la capacità di percepire sporadicamente la presenza dei non morti, la cui esistenza è un insulto al ciclo naturale della vita. Con un'azione, il chierico può ampliare la sua percezione per individuare magicamente i non morti. Fino alla fine del suo turno successivo, il chierico conosce l'ubicazione di ogni non morto entro 18 metri da lui che non si trovi dietro copertura totale e che non sia protetto dalle magie di divinazione. Questa percezione non informa il chierico delle capacità o dell'identità di una creatura.

Il chierico può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (per un minimo di una volta). Il chierico recupera tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Verso la Tomba

A partire dal 2° livello, il chierico può usare Incanalare Divinità per marchiare la forza vitale di un'altra creatura affinché sia terminata.

Con un'azione, il chierico sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere e la maledice fino alla fine del proprio turno successivo. La prossima volta che il chierico o un suo alleato colpisce la creatura maledetta con un attacco, la creatura possiede vulnerabilità a tutti i danni di quell'attacco; poi la maledizione termina.

Sentinella alla Porta della Morte

Al 6° livello, il chierico ottiene la capacità di arrestare l'avanzata della morte. Come reazione, quando il chierico o una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere subisce un colpo critico, il chierico può trasformare quel colpo in un colpo normale. Ogni effetto innescato da un colpo critico viene annullato.

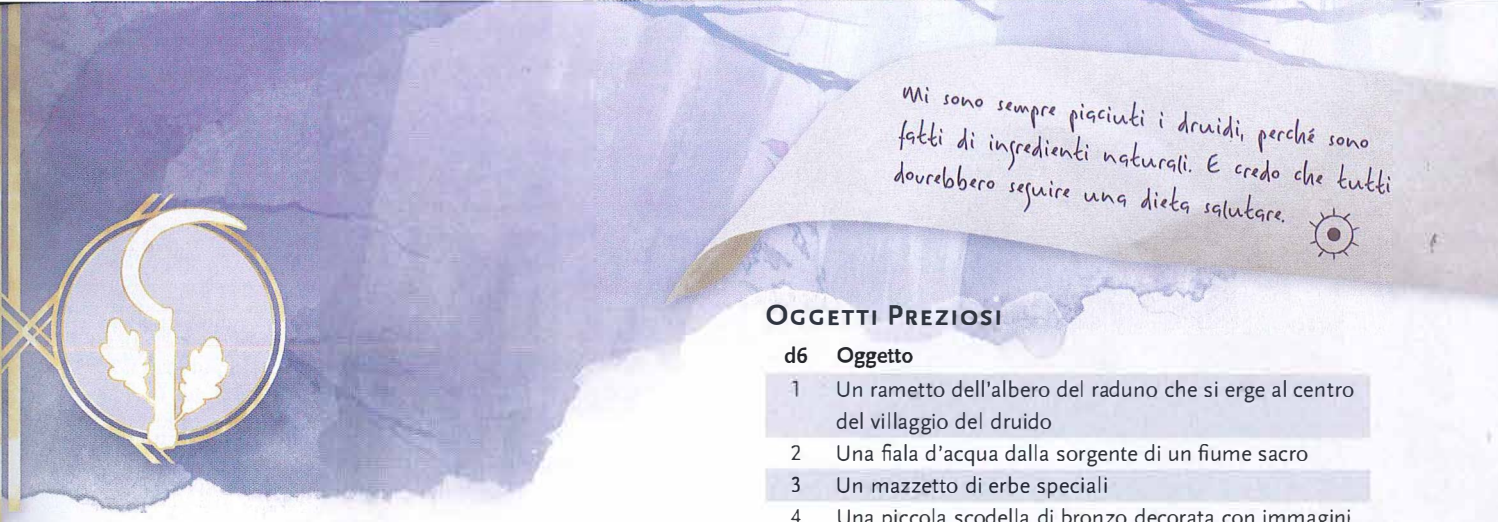
Il chierico può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

Incantesimi Potenti

A partire dall'8° livello, il chierico aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni che infligge con qualsiasi trucchetto da chierico.

Custode delle Anime

A partire dal 17° livello, il chierico può catturare una traccia di vitalità da un'anima morente e usarla per curare i viventi. Quando un nemico che il chierico è in grado di vedere muore entro 18 metri da lui, il chierico o una creatura a sua scelta situata entro 18 metri da lui recupera un numero di punti ferita pari al numero di Dadi Vita del nemico. Il chierico può usare questo privilegio di classe solo se non è incapacitato. Una volta che il chierico ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo fino all'inizio del suo turno successivo.



Druido

Anche nella morte, ogni creatura svolge un *ruolo importante nel preservare il Grande Equilibrio. Ma ora è lo squilibrio a crescere, una forza che cerca di soggiogare la natura. È il comportamento distruttivo delle razze mortali. Più le loro azioni li allontanano dalla natura, più la loro influenza diventa corruttrice. Noi druidi cerchiamo soprattutto di proteggere e di educare, di preservare il Grande Equilibrio, ma a volte dobbiamo insorgere contro il pericolo ed estirparlo.*

—Safhran, arcidruido

I druidi sono i custodi del mondo naturale. Si dice che col tempo un druido diventi la voce della natura stessa, per enunciare quelle verità che sono troppo sottili per essere colte dalla popolazione generale. Molti di coloro che diventano druidi scoprono di gravitare istintivamente verso il mondo naturale: le sue forze, i suoi cicli e i suoi movimenti riempiono la mente e lo spirito di un druido di meraviglie e rivelazioni. Molti sapienti e grandi saggi hanno studiato la natura e scritto interi volumi sul suo mistero e sul suo potere, ma i druidi sono figure speciali: a un certo punto, iniziano a incarnare queste forze naturali e a generare fenomeni magici che li legano allo spirito della natura e al flusso della vita. Grazie al loro strano e misterioso potere, i druidi vengono spesso venerati, allontanati o considerati pericolosi dalla gente che li circonda.

Un personaggio druido potrebbe essere un vero veneratore della natura, che ha sempre ripudiato la civiltà e ha trovato consolazione nel mondo selvaggio. Oppure potrebbe essere nato in città ma ora si sforza di portare armonia tra il mondo civilizzato e le terre selvagge. Il giocatore può usare le sezioni che seguono per definire i dettagli del suo druido, a prescindere dal sentiero che lo abbia condotto fino a questa professione.

Oggetto Prezioso

Alcuni druidi portano con loro uno o più oggetti che considerano sacri o che hanno un forte significato personale. Tali oggetti non sono necessariamente magici, ma ognuno di essi è un oggetto il cui significato collega la mente e il cuore del druido a un profondo concetto o a una filosofia spirituale.

Quando il giocatore sceglie l'oggetto prezioso del suo personaggio, può pensare ad associargli una storia d'origine: come ha trovato quell'oggetto e perché è importante per lui?

Oggetti Preziosi

d6	Oggetto
1	Un rametto dell'albero del raduno che si erge al centro del villaggio del druido
2	Una fiala d'acqua dalla sorgente di un fiume sacro
3	Un mazzetto di erbe speciali
4	Una piccola scodella di bronzo decorata con immagini di animali
5	Un sonaglio fatto con una zucca essiccata e bacche di agrifoglio
6	Un falcetto d'oro in miniatura donato al druido dal suo mentore

Aspetto Guida

Molti druidi hanno un legame particolare con un aspetto specifico del mondo naturale, come un corso d'acqua, un animale, un tipo di albero o un vegetale di altro tipo. Il druido si identifica con l'aspetto che ha scelto: nel suo comportamento o nella sua stessa natura vede un esempio da emulare.

Aspetti Guida

d6	Aspetto Guida
1	Gli alberi di tasso ricordano al druido di rinnovare la sua mente e il suo spirito, di lasciare morire ciò che è vecchio e di fare posto al nuovo.
2	Le querce rappresentano la forza e la vitalità. Quando il druido medita sotto una quercia, il suo corpo e la sua mente sono pervasi di tempra e determinazione.
3	L'acqua del fiume che scorre senza mai fermarsi ricorda al druido i grandi cicli del mondo. Il druido cerca di agire tenendo a mente gli interessi a lungo termine della natura.
4	Il mare è un calderone di potere e di caos che ribolle costantemente. Ricorda al druido che accettare il cambiamento è necessario per rimanere parte del mondo.
5	Gli uccelli nel cielo sono la dimostrazione che anche le creature più piccole possono sopravvivere se si mantengono al di sopra dei tumulti.
6	Come dimostrato dalle azioni del lupo, la forza di un individuo non è nulla in confronto al potere del branco.

Mentore

Non è raro che un aspirante druido si metta in cerca (o viceversa) di un istruttore o di un anziano che possa insegnargli i rudimenti delle arti magiche. Molti druidi che apprendono da un mentore iniziano il loro addestramento in giovane età e il mentore svolge un ruolo essenziale nel modellare l'atteggiamento e le convinzioni di un discepolo.

Se il personaggio è stato addestrato da qualcun altro, chi o cos'era quell'individuo e qual era la natura del rapporto tra i due? Il mentore gli ha trasmesso una particolare filosofia di vita o ha influenzato in altri modi il suo approccio per raggiungere gli obiettivi del cammino scelto?

Druido del Circolo dei Sogni

Io non sogno perché non dormo. Sono sempre sveglio, per evitare che qualcuno mi prenda alla sprovvista. Ma se sognassi, i miei sogni sarebbero più grandi dei tuoi, perché la mia testa è più grande.

Circoli Druidici

Al 2° livello, un druido ottiene il privilegio Circolo Druidico. Le opzioni seguenti sono disponibili per un druido, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Circolo dei Sogni e il Circolo del Pastore.

Circolo dei Sogni

I druidi che appartengono al Circolo dei Sogni provengono dalle regioni dove il legame con la Selva Fatata e i suoi reami onirici è più forte. Il ruolo di guardiani del mondo naturale dei druidi rende una loro alleanza con i folletti di allineamento buono uno sviluppo naturale. Questi druidi cercano di diffondere nel mondo le meraviglie dei sogni. La loro magia risana le ferite e porta la gioia nei cuori derelitti. I reami che proteggono sono luoghi di splendore e di abbondanza, dove il sogno e la realtà si mescolano e dove chi è stanco può trovare riposo.

Privilegi del Circolo dei Sogni

Livello da Druido	Privilegio
2°	Balsamo della Corte dell'Estate
6°	Focolare della Luce Lunare e dell'Ombra
10°	Sentieri Nascosti
14°	Viandante dei Sogni

Balsamo della Corte dell'Estate

Al 2° livello, il druido è pervaso dalle benedizioni della Corte dell'Estate e diventa una fonte di energia che offre sollievo dalle ferite. Il druido possiede una riserva di energia fatata rappresentata da un numero di d6 pari al suo livello da druido.

Come azione bonus, il druido può scegliere una creatura, situata entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, e spendere un numero di quei dadi pari o inferiore alla metà del suo livello da druido. Tira i dadi spesi e somma i risultati. Il bersaglio recupera un numero di punti ferita pari al totale. Il bersaglio ottiene anche 1 punto ferita temporaneo per ogni dado speso.

Il druido recupera tutti i dadi spesi quando completa un riposo lungo.

Focolare della Luce Lunare e dell'Ombra

Al 6° livello, il druido si sente a casa sua ovunque si trovi. Durante un riposo breve o lungo, può invocare il diafano potere della Corte del Crepuscolo affinché vegli sul suo riposo. All'inizio del riposo, il druido tocca un punto nello spazio e compare una sfera magica invisibile del raggio di 9 metri centrata su quel punto. Una copertura totale blocca la sfera.

Mentre si trovano in quella sfera, il druido e i suoi alleati ottengono un bonus di +5 alle prove di Destrezza (Furtività) e Saggezza (Percezione); inoltre, qualsiasi luce di una fiamma aperta all'interno della sfera (un fuoco da campo, una torcia e così via) non è visibile dall'esterno.

La sfera svanisce alla fine del riposo o quando il druido ne esce.

Mentori

d6	Mentore
1	Il mentore del druido era un saggio treant che gli ha insegnato a pensare in termini di anni e decenni, anziché di giorni o mesi.
2	Il druido ha studiato con una driade che vigilava su un portale inattivo collegato all'Abisso. Durante l'addestramento, è stato incaricato di vigilare sulle minacce nascoste che incombono sul mondo.
3	Il mentore del druido ha sempre interagito con lui in forma di falco. Il druido non ha mai visto la forma umanoide del suo mentore.
4	Il druido era uno dei tanti giovani che venivano istruiti da un vecchio druido, finché uno degli altri discepoli non tradì il gruppo e uccise il maestro.
5	Il mentore è comparso al druido solo in visioni. Il druido deve ancora incontrare questo individuo e non sa nemmeno se esista in forma mortale.
6	Il mentore del druido era un orso mannaro che gli ha insegnato a trattare tutte le creature viventi con eguale rispetto.

Sentieri Nascosti

A partire dal 10° livello, il druido può usare i sentieri magici nascosti che alcuni folletti usano per attraversare lo spazio in un batter d'occhio. Come azione bonus nel suo turno, può teletrasportarsi di un massimo di 18 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. In alternativa, può usare la sua azione per teletrasportare una creatura consenziente da lui toccata per un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.

Il druido può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta) e recupera tutti i suoi usi spesi quando completa un riposo lungo.

Viandante dei Sogni

Al 14° livello, la magia della Selva Fatata conferisce al druido la capacità di viaggiare mentalmente o fisicamente nelle terre dei sogni.

Quando il druido completa un riposo breve, può lanciare uno degli incantesimi seguenti, senza spendere uno slot incantesimo o richiedere componenti materiali: *cerchio di teletrasporto*, *scrutare* o *sogno* (con il druido come messaggero).

Questo uso di *cerchio di teletrasporto* è speciale. Anziché aprire un portale verso un cerchio di teletrasporto permanente, apre un portale verso l'ultimo luogo in cui il druido ha completato un riposo lungo sul suo piano d'esistenza attuale. Se non ha completato un riposo lungo sul suo piano d'esistenza attuale, l'incantesimo fallisce ma non è sprecato.

Una volta che il druido ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Druida del Circolo del Pastore

Circolo del Pastore

I druidi del Circolo del Pastore entrano in comunione con gli spiriti della natura e, in particolare, con quelli delle bestie e dei folletti, a cui si appellano per ricevere aiuto. Questi druidi sanno che tutte le creature viventi hanno un ruolo da svolgere nel mondo naturale, ma si concentrano sulla protezione degli animali e delle creature fatate che hanno difficoltà a difendersi da soli. I pastori, come vengono chiamati, prendono queste creature sotto la loro ala. Scacciano i mostri che le minacciano, respingono i cacciatori che uccidono più prede del necessario e impediscono al mondo civilizzato di avanzare sugli habitat degli animali più rari e sui luoghi sacri alle fate. Molti di questi druidi sono più felici lontani dalle città e dai paesi e si accontentano di trascorrere i loro giorni in compagnia degli animali e delle creature fatate delle terre selvagge.

I membri di questo circolo diventano avventurieri per opporsi alle forze che minacciano le creature sotto la loro ala o per cercare conoscenze e poteri che permetteranno loro di salvaguardarle con maggiore efficacia. Ovunque questi druidi si rechino, gli spiriti delle terre selvagge li accompagnano.

Privilegi del Circolo del Pastore

Livello da Druido	Privilegio
2°	Lingua dei Boschi, Totem Spirituale
6°	Evocatore Possente
10°	Spirito Guardiano
14°	Evocazioni Fedeli

Lingua dei Boschi

Al 2° livello, il druido ottiene la capacità di conversare con le bestie e con molti folletti.

Il druido impara a parlare, leggere e scrivere il Silvano. Inoltre, le bestie capiscono le sue parole e il druido ottiene la capacità di decifrare i loro rumori e movimenti. Molte bestie non hanno un'intelligenza sufficiente a trasmettere o a capire i concetti più sofisticati, ma una bestia amichevole può riferire ciò che ha visto o udito in tempi recenti. Questa capacità non procura al druido l'amicizia delle bestie, ma il druido può sempre usarla congiuntamente a qualche dono per ottenere il loro favore, proprio come farebbe con qualsiasi altro personaggio non giocante.

Totem Spirituale

A partire dal 2° livello, un druido può chiamare a sé gli spiriti della natura per influenzare il mondo attorno a lui. Come azione bonus, il druido può evocare magicamente uno spirito incorporeo in un punto situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Lo spirito crea un'aura in un raggio di 9 metri attorno a quel punto. Non è considerato né una creatura né un oggetto, ma possiede l'aspetto spettrale della creatura che rappresenta.

Come azione bonus, il druido può muovere lo spirito di un massimo di 18 metri fino a un punto che egli sia in grado di vedere.

Lo spirito permane per 1 minuto o finché il druido non diventa incapacitato. Una volta che il druido ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

L'effetto dell'aura dello spirito dipende dal tipo di spirito evocato, scelto tra le opzioni sottostanti.

Spirito Falco. Lo spirito falco è un cacciatore provetto, che aiuta il druido e i suoi alleati grazie alla sua vista acuta. Quando una creatura effettua un tiro per colpire contro un bersaglio nell'aura dello spirito, il druido può usare la sua reazione per concedere vantaggio a quel tiro per colpire.

Inoltre, il druido e i suoi alleati dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) mentre si trovano nell'aura.

Spirito Orso. Lo spirito orso conferisce al druido e ai suoi alleati la sua potenza e la sua resistenza. Ogni creatura a scelta del druido e situata nell'aura quando lo spirito compare ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 + il livello da druido del personaggio. Inoltre, il druido e i suoi alleati dispongono di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza mentre si trovano nell'aura.

Spirito Unicorno. Lo spirito unicorno presta la sua protezione a chi gli è vicino. Il druido e i suoi alleati dispongono di vantaggio a tutte le prove di caratteristica effettuate per individuare creature nell'aura dello spirito. Inoltre, se il druido lancia un incantesimo usando uno slot incantesimo che ripristina i punti ferita di una qualsiasi creatura all'interno o all'esterno dell'aura, ogni creatura a scelta del druido all'interno dell'aura recupera anche un numero di punti ferita pari al livello da druido del personaggio.

Evocatore Possente

A partire dal 6° livello, le bestie e i folletti evocati dal druido sono più resistenti del normale. Qualsiasi bestia o folletto evocato o creato da un incantesimo lanciato dal druido ottiene i benefici seguenti:

- La creatura compare con più punti ferita rispetto al normale: 2 punti ferita extra per ogni Dado Vita che possiede.
- I danni delle sue armi naturali sono considerati magici al fine di oltrepassare l'immunità e la resistenza agli attacchi e ai danni non magici.

Spirito Guardiano

A partire dal 10° livello, il Totem Spirituale del druido salvaguardia le bestie e i folletti che egli chiama a sé con la sua magia. Quando una bestia o un folletto evocato o creato dal druido tramite un incantesimo termina il proprio turno nell'aura del suo Totem Spirituale, quella creatura recupera un numero di punti ferita pari a metà del livello da druido del personaggio.

Evocazioni Fedeli

A partire dal 14° livello, gli spiriti della natura con cui il druido entra in comunione lo proteggono quando è più indifeso. Se il druido scende a 0 punti ferita o diventa incapacitato contro la sua volontà, ottiene immediatamente i benefici di *evoca animali* come se l'avesse lanciato usando uno slot incantesimo di 9° livello. L'incantesimo evoca quattro bestie a scelta del druido con grado di sfida pari o inferiore a 2. Le bestie evocate compaiono entro 6 metri dal druido. Se non ricevono comandi dal druido, lo proteggono dai danni e attaccano i suoi avversari. L'incantesimo dura 1 ora, senza richiedere concentrazione, oppure finché il druido non lo congeda (senza richiedere un'azione).

Una volta che il druido ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Apprendere Forme Bestiali

Il privilegio Forma Selvatica nel *Player's Handbook* consente al druido di trasformarsi in una bestia che abbia già visto. Questa regola fornisce al druido una flessibilità straordinaria e gli consente di accumulare facilmente una vasta gamma di opzioni di forma bestiale da utilizzare, anche se deve rispettare le limitazioni della tabella "Forme Bestiali" in quel libro.

Quando il druido ottiene Forma Selvatica come druido di 2° livello, potrebbe chiedersi quali bestie abbia già visto. Le tabelle seguenti organizzano le bestie del *Monster Manual* in base al loro ambiente più probabile. Il giocatore può fare riferimento all'ambiente in cui è cresciuto il suo druido e consultare la tabella appropriata per ottenere una lista di animali che il druido ha probabilmente già visto al 2° livello.

Anche se potessi trasformarmi in qualcos'altro, non lo farei mai. Qualsiasi altra forma è inferiore alla mia.

Queste tabelle possono anche aiutare il giocatore e il DM a determinare quali animali il druido ha già visto nel corso dei suoi viaggi. Le tabelle includono inoltre il grado di sfida di ogni bestia e indicano se la bestia possiede una velocità di nuotare o di volare. Queste informazioni lo aiuteranno a determinare se è qualificato o meno ad assumere la forma di quella bestia.

Le tabelle includono tutte le bestie individuali selezionabili per Forma Selvatica (fino a un grado di sfida pari a 1) o per il privilegio Forme del Circolo del Circolo della Luna (fino a un grado di sfida pari a 6).

Artico

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Gufo	Volare
1/8	Falco di sangue	Volare
1/4	Gufo gigante	Volare
1	Orso bruno	—
2	Orso polare	Nuotare
2	Tigre dai denti a sciabola	—
6	Mammut	—

Collina

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Aquila	Volare
0	Avvoltoio	Volare
0	Babbuino	—
0	Capra	—
0	Corvo	Volare
0	Iena	—
1/8	Faina gigante	—
1/8	Falco di sangue	Volare
1/8	Mastino	—
1/8	Mulo	—
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Alce	—
1/4	Beccoaguzzo	—
1/4	Cinghiale	—
1/4	Gufo gigante	Volare
1/4	Lupo	—
1/4	Pantera (giaguaro)	—
1/4	Ragno lupo gigante	—
1/2	Capra gigante	—
1	Aquila gigante	Volare
1	Iena gigante	—
1	Leone	—
1	Lupo feroce	—
1	Orso bruno	—
2	Alce gigante	—
2	Cinghiale gigante	—

Costa

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Aquila	Volare
0	Granchio	Nuotare
1/8	Falco di sangue	Volare
1/8	Granchio gigante	Nuotare
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Lucertola gigante	—
1/4	Pteranodonte	Volare
1/4	Ragno lupo gigante	—
1	Aquila gigante	Volare
1	Rospo gigante	Nuotare
2	Plesiosauro	Nuotare

Deserto

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Avvoltoio	Volare
0	Gatto	—
0	Iena	—
0	Sciacallo	—
0	Scorpione	—
1/8	Cammello	—
1/8	Mulo	—
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Serpente volante	Volare
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Lucertola gigante	—
1/4	Ragno lupo gigante	—
1/4	Serpente stritolatore	Nuotare
1/4	Serpente velenoso gigante	Nuotare
1	Avvoltoio gigante	Volare
1	Iena gigante	—
1	Leone	—
1	Ragno gigante	—
1	Rospo gigante	Nuotare
2	Serpente stritolatore gigante	Nuotare
3	Scorpione gigante	—

Foresta

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Babbuino	—
0	Daino	—
0	Gatto	—
0	Gufo	Volare
0	Iena	—
0	Tasso	—
1/8	Faina gigante	—
1/8	Falco di sangue	Volare
1/8	Mastino	—
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Serpente volante	Volare
1/8	Topo gigante	—
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Alce	—
1/4	Cinghiale	—
1/4	Gufo gigante	Volare
1/4	Lucertola gigante	—
1/4	Lupo	—
1/4	Pantera	—
1/4	Pipistrello gigante	Volare
1/4	Ragno lupo gigante	—
1/4	Rana gigante	Nuotare
1/4	Serpente stritolatore	Nuotare
1/4	Serpente velenoso gigante	Nuotare
1/4	Tasso gigante	—
1/2	Gorilla	—
1/2	Orso nero	—
1/2	Vespa gigante	Volare
1	Iena gigante	—
1	Lupo feroce	—
1	Orso bruno	—
1	Ragno gigante	—
1	Rospo gigante	Nuotare
1	Tigre	—
2	Alce gigante	—
2	Cinghiale gigante	—
2	Serpente stritolatore gigante	Nuotare

Montagna

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Aquila	Volare
0	Capra	—
1/8	Falco di sangue	Volare
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Pteranodonte	Volare
1/2	Capra gigante	—
1	Aquila gigante	Volare
1	Leone	—
2	Alce gigante	—
2	Tigre dai denti a sciabola	—

Palude

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Corvo	Volare
0	Topo	—
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Topo gigante	—
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Lucertola gigante	—
1/4	Rana gigante	Nuotare
1/4	Serpente stritolatore	Nuotare
1/4	Serpente velenoso gigante	Nuotare
1/2	Coccodrillo	Nuotare
1	Ragno gigante	—
1	Rospo gigante	Nuotare
2	Serpente stritolatore gigante	Nuotare
5	Coccodrillo gigante	Nuotare

Prateria

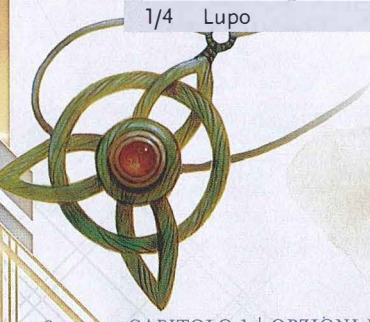
GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Aquila	Volare
0	Avvoltoio	Volare
0	Capra	—
0	Daino	—
0	Gatto	—
0	Iena	—
0	Sciacallo	—
1/8	Faina gigante	—
1/8	Falco di sangue	Volare
1/8	Serpente velenoso	Nuotare
1/8	Serpente volante	Volare
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Alce	—
1/4	Beccoaguzzo	—
1/4	Cavallo da galoppo	—
1/4	Cinghiale	—
1/4	Lupo	—
1/4	Pantera (leopardo)	—
1/4	Pteranodonte	Volare
1/4	Ragno lupo gigante	—
1/4	Serpente velenoso gigante	Nuotare
1/2	Capra gigante	—
1/2	Vespa gigante	Volare
1	Aquila gigante	Volare
1	Avvoltoio gigante	Volare
1	Iena gigante	—
1	Leone	—
1	Tigre	—
2	Alce gigante	—
2	Allosauro	—
2	Cinghiale gigante	—
2	Rinoceronte	—
3	Anchilosauro	—
4	Elefante	—
5	Triceratopo	—

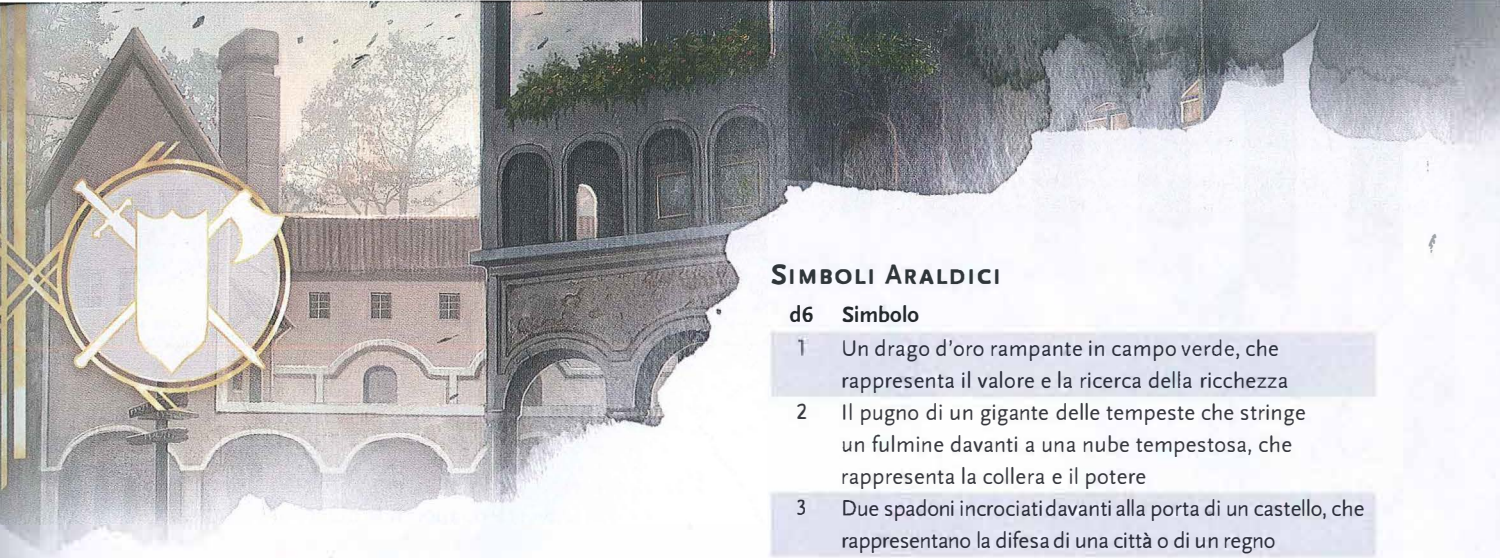
Sottomarino

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Quipper	Nuotare
1/4	Serpente stritolatore	Nuotare
1/2	Cavalluccio marino gigante	Nuotare
1/2	Squalo tropicale	Nuotare
1	Piovra gigante	Nuotare
2	Plesiosauro	Nuotare
2	Serpente stritolatore gigante	Nuotare
2	Squalo cacciatore	Nuotare
3	Orca assassina	Nuotare
5	Squalo gigante	Nuotare

Underdark

GS	Bestia	Nuotare/Volare
0	Scarabeo di fuoco gigante	—
1/8	Topo gigante	—
1/8	Uccello stigeo	Volare
1/4	Lucertola gigante	—
1/4	Millepiedi gigante	—
1/4	Pipistrello gigante	Volare
1/4	Serpente velenoso gigante	Nuotare
1	Ragno gigante	—
1	Rospo gigante	Nuotare
2	Orso polare (orso delle caverne)	Nuotare
2	Serpente stritolatore gigante	Nuotare





Guerriero

Fatemi sapere quando avete finito tutti quanti *di parlare.*

—Tordek

Tra tutti gli avventurieri dei mondi di D&D, il guerriero è forse il paradosso più grande. Da un lato, un tratto peculiare di questa classe è il fatto che non esistano due guerrieri che esercitano la loro arte in modo identico; le armi, le armature e le tattiche che usano vengono scelte da una vastissima gamma. Dall'altro, a prescindere dagli strumenti e dai metodi utilizzati, il cuore di ogni guerriero è motivato dalla stessa basilare verità: è meglio ferire che essere feriti.

Anche se alcuni guerrieri avventurieri rischiano le loro vite combattendo per la gloria o il tesoro, altri si preoccupano innanzitutto del bene altrui. Danno un maggiore valore al benessere della società, del villaggio o del gruppo a cui appartengono che non alla loro stessa sicurezza. Anche se l'impresa da compiere prevede una ricompensa in oro, per molti guerrieri la vera ricompensa è poter consegnare il nemico al suo destino.

Le sezioni sottostanti offrono alcuni modi per impartire maggiore profondità e qualche tocco personale ai personaggi guerrieri.

Simbolo Araldico

I guerrieri solitamente combattono per una causa. C'è chi combatte per difendere un regno assediato dai mostri e chi intraprende una missione solo per la gloria personale. In entrambi i casi, un guerriero spesso sfoggia un simbolo araldico che rappresenta quella causa, adottando il simbolo di una nazione o di una dinastia reale, o creando un emblema che rappresenti il proprio interesse personale.

Un personaggio potrebbe essere affiliato a un'organizzazione o a una causa, e quindi viaggiare già sotto un vessillo di qualche tipo. In caso contrario, il giocatore potrebbe inventarsi un simbolo araldico che rappresenti un aspetto della sua natura o il ruolo che il personaggio ritiene di svolgere nel mondo.

Le parole non feriscono, le spade sì. Ma se rimango in volo e lancio i raggi è una buona consolazione, neanche quelle.

Simboli Araldici

d6	Simbolo
1	Un drago d'oro rampante in campo verde, che rappresenta il valore e la ricerca della ricchezza
2	Il pugno di un gigante delle tempeste che stringe un fulmine davanti a una nube tempestosa, che rappresenta la collera e il potere
3	Due spadoni incrociati davanti alla porta di un castello, che rappresentano la difesa di una città o di un regno
4	Un teschio trafitto da un pugnale, che rappresenta la rovina che il guerriero infligge ai suoi nemici
5	Una fenice in un cerchio di fuoco, che rappresenta uno spirito indomito
6	Tre gocce di sangue sotto la lama di una spada orizzontale in campo nero, che rappresentano i tre nemici che il guerriero ha giurato di uccidere

Istruttore

Alcuni guerrieri sono combattenti nati, che dimostrano un talento innato per sopravvivere in battaglia. Altri hanno imparato le basi del combattimento negli anni della loro formazione, unendosi a un esercito o a un'altra organizzazione marziale, dove i capi di quel gruppo hanno insegnato ciò che sanno.

Un terzo tipo di guerriero proviene dai ranghi di coloro che sono stati addestrati personalmente da un esperto veterano di guerra. Quell'istruttore era, o forse è ancora, un conoscitore provetto di un certo aspetto del combattimento correlato al background del suo discepolo.

Se il giocatore decide che il suo personaggio ha avuto un istruttore individuale, qual è la specialità di quell'individuo? Il personaggio emula il suo istruttore nello stile di combattimento o usa gli insegnamenti dell'istruttore per adattarli ai propri scopi?

Istruttori

d6	Istruttore
1	**Gladiatore.** L'istruttore era uno schiavo che si è guadagnato la libertà combattendo nell'arena o un guerriero che ha scelto volontariamente la vita del gladiatore per guadagnare denaro e fama.
2	**Militare.** L'istruttore ha prestato servizio presso un gruppo di soldati e sa bene come si lavora in squadra.
3	**Guardia Cittadina.** Il controllo della folla e gli interventi di pacificazione sono la specialità dell'istruttore.
4	**Combattente Tribale.** L'istruttore è cresciuto in una tribù, in cui combattere per salvarsi la vita era una necessità pressoché quotidiana.
5	**Guerriero della Strada.** L'istruttore eccelle nei combattimenti urbani, sfruttando una combinazione di spazi ristretti, silenzio ed efficienza.
6	**Maestro d'Armi.** L'istruttore ha aiutato il guerriero a diventare un tutt'uno con l'arma di sua scelta, impartendogli una conoscenza altamente specializzata al fine di brandirla nel modo più efficace.

Le frecce sono la cosa peggiore. Hanno una gittata superiore ai raggi oculari. È per questo che non vado mai all'esterno. E poi, il cielo è ampiamente sopravvalutato.

Stile Personale

Molti guerrieri si distinguono dai loro pari adottando e perfezionando uno stile o un metodo di combattimento particolare. Anche se questo stile potrebbe essere uno sviluppo naturale della personalità del guerriero, non è detto che sia sempre così. L'approccio di un individuo al mondo in generale non sempre definisce necessariamente il modo in cui quell'individuo agisce quando ci sono delle vite in gioco.

Il guerriero ha uno stile di combattimento che riflette la sua filosofia di vita o c'è qualcos'altro in lui che si scatena quando sfodera le armi?

Stili Personali

d6	Stile
1	**Elegante.** Il guerriero si muove con grazia, precisione e controllo totale e non usa mai più energia del necessario.
2	**Brutale.** Gli attacchi del guerriero calano come colpi di martello, con l'intento di spaccare le ossa e di versare sangue.
3	**Astuto.** Il guerriero guizza in avanti per attaccare al momento migliore e usa tattiche su piccola scala per aumentare le probabilità a suo favore.
4	**Disinvolto.** Il guerriero è raramente in affanno e non sfoggia mai un'espressione diversa da un volto stoico durante una battaglia.
5	**Energico.** Il guerriero canta e ride mentre combatte e il suo spirito esulta. Avere un'arma in mano e un nemico di fronte è la cosa che lo rende più felice.
6	**Sinistro.** Il guerriero si acciglia e combatte in modo sprezzante, divertendosi a farsi beffe dei suoi nemici non appena li sconfigge.

Archetipi Marziali

Al 3° livello, un guerriero ottiene il privilegio Archetipo Marziale. Le opzioni seguenti sono disponibili per un guerriero, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: l'Arciere Arcano, il Cavaliere Errante e il Samurai.

Arciere Arcano

Un arciere arcano studia uno speciale metodo elfico di tiro con l'arco che infonde la magia nei suoi attacchi per generare effetti soprannaturali. Gli Arcieri Arcani sono alcuni dei combattenti più temuti tra gli elfi. Vigilano sui confini dei domini elfici, tengono gli occhi aperti in caso di intrusi e usano frecce infuse di magia per sconfiggere i mostri e gli invasori prima che possano arrivare agli insediamenti elfici. Col passare dei secoli, i metodi di questi arcieri elfici sono stati appresi anche dai membri delle altre razze in grado di bilanciare il tiro con l'arco e la vocazione per l'arcano.

Privilegi dell'Arciere Arcano

Livello da Guerriero	Privilegio
3°	Conoscenze dell'Arciere Arcano, Tiro Arcano (2 opzioni)
7°	Tiro Curvo, Freccia Magica, Tiro Arcano (3 opzioni)
10°	Tiro Arcano (4 opzioni)
15°	Tiro Sempre Pronto, Tiro Arcano (5 opzioni)
18°	Tiro Arcano (6 opzioni, tiri migliorati)

Conoscenze dell'Arciere Arcano

Al 3° livello, il guerriero apprende una teoria magica o alcuni segreti della natura, tipici dei praticanti di questa tradizione marziale elfica. Sceglie di ottenere competenza nell'abilità Arcano o Natura e sceglie di apprendere il trucchetto *prestidigitazione* o *artificio druidico*.

Tiro Arcano

Al 3° livello, il guerriero impara a scatenare certi effetti magici con alcuni dei suoi tiri. Quando il guerriero ottiene questo privilegio, impara due opzioni di Tiro Arcano a sua scelta (vedi "Opzioni di Tiro Arcano" più sotto).

Una volta per turno, quando il guerriero scaglia una freccia magica con un arco corto o un arco lungo come parte dell'azione di Attacco, può applicare una sua opzione di Tiro Arcano a quella freccia. Il guerriero decide di usare l'opzione quando la freccia colpisce una creatura, a meno che l'opzione non preveda un tiro per colpire. Il guerriero possiede due usi di questa capacità e recupera tutti gli usi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Il guerriero ottiene un'opzione aggiuntiva di Tiro Arcano a sua scelta quando raggiunge livelli superiori in questa classe: al 7°, 10°, 15° e 18° livello. Inoltre, ogni opzione migliora quando il personaggio diventa un guerriero di 18° livello.

Freccia Magica

Al 7° livello, il guerriero ottiene la capacità di infondere la magia nelle frecce. Ogni volta che scaglia una freccia non magica con un arco lungo o un arco corto, può renderla magica al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici. La magia scompare dalla freccia immediatamente dopo che ha colpito o mancato il bersaglio.

Tiro Curvo

Al 7° livello, il guerriero impara a indirizzare una freccia errante verso un nuovo bersaglio. Quando effettua un tiro per colpire con una freccia magica e manca, può usare un'azione bonus per ripetere il tiro per colpire contro un bersaglio diverso entro 18 metri dal bersaglio originale.

Tiro Sempre Pronto

A partire dal 15° livello, il guerriero può ricorrere alla magia del suo tiro con l'arco ogni volta che ha inizio una battaglia. Se tira per l'iniziativa e non gli resta alcun uso di Tiro Arcano, recupera un uso di esso.

Opzioni di Tiro Arcano

Il privilegio Tiro Arcano consente al guerriero di scegliere alcune sue opzioni a certi livelli. Le opzioni sono descritte di seguito in ordine alfabetico. Sono tutti effetti magici e ognuno di essi è associato a una delle scuole di magia.

Se un'opzione richiede un tiro salvezza, la CD del tiro salvezza del Tiro Arcano del guerriero è pari a 8 + il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Intelligenza del guerriero.

Da sinistra a destra: Samurai, Cavaliere Errante e Arciere Arcano

Freccia Afferrante. Quando questa freccia colpisce il suo bersaglio, la magia di evocazione crea dei rovi afferranti e velenosi che si avviluppano attorno al bersaglio. La creatura colpita dalla freccia subisce 2d6 danni da veleno extra, subisce 2d6 danni taglienti la prima volta in ogni turno che si muove di 30 cm o più senza teletrasportarsi e la sua velocità è ridotta di 3 metri. Il bersaglio o qualsiasi creatura che abbia portata fino ad esso può usare la sua azione per rimuovere i rovi effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza del Tiro Arcano del guerriero. Altrimenti, i rovi permangono per 1 minuto o finché il guerriero non usa di nuovo questa opzione.

Sia i danni da veleno che i danni taglienti aumentano a 4d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia Ammaliante. La magia di ammaliamento del guerriero fa in modo che questa freccia affascini temporaneamente il bersaglio. La creatura colpita dalla freccia subisce 2d6 danni psichici extra e sceglie un alleato del guerriero entro 9 metri dal bersaglio. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è affascinato dall'alleato scelto fino all'inizio del turno successivo del guerriero. Questo effetto termina anticipatamente se l'alleato scelto attacca il bersaglio affascinato, gli infligge danni o lo costringe a effettuare un tiro salvezza.

I danni psichici aumentano a 4d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia Cercatrice. Usando la magia di divinazione, il guerriero impartisce alla freccia la capacità di cercare un bersaglio. Quando il guerriero usa questa opzione, non effettua un tiro per colpire per l'attacco. Sceglie invece una creatura che abbia visto nell'ultimo minuto. La freccia vola verso quella creatura, svoltando gli angoli se necessario e ignorando la mezza copertura e i tre quarti di copertura. Se il bersaglio si trova entro la gittata dell'arma e c'è un percorso abbastanza largo che la freccia possa seguire fino al bersaglio, quest'ultimo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Altrimenti, la freccia scompare dopo essere giunta più lontano possibile. In caso di tiro salvezza fallito, il bersaglio subisce danni come se fosse stato colpito dalla freccia, più 1d6 danni da forza extra, e il guerriero apprende l'ubicazione attuale del bersaglio. In caso di tiro salvezza superato, il bersaglio subisce la metà di quei danni e il guerriero non apprende la sua ubicazione.

I danni da forza aumentano a 2d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia d'Ombra. Il guerriero intesse una magia d'illusione nella sua freccia, occludendo la visione dell'avversario con una cortina di ombre. La creatura colpita dalla freccia subisce 2d6 danni psichici extra e deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti non potrà vedere oltre 1,5 metri da sé fino all'inizio del turno successivo del guerriero.

I danni psichici aumentano a 4d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia Esiliante. Il guerriero usa la magia di abiurazione per tentare di esiliare temporaneamente il suo bersaglio in un'area innocua della Selva Fatata. La creatura colpita dalla freccia deve anche superare un tiro salvezza su Carisma o sarà esiliata. Mentre il bersaglio è esiliato in questo modo, è incapacitato e la sua velocità è pari a 0. Alla fine del suo turno successivo, il bersaglio ricompare nello spazio che ha lasciato vuoto o nello spazio libero più vicino, se quello originale è occupato.

Dopo che il guerriero ha raggiunto il 18° livello in questa classe, il bersaglio subisce anche 2d6 danni da forza quando la freccia lo colpisce.

Freccia Esplosiva. Il guerriero infonde nella sua freccia un flusso energetico di forza tratto dalla scuola di invocazione. L'energia detona dopo il suo attacco. Immediatamente dopo

che la freccia ha colpito la creatura, il bersaglio e tutte le altre creature entro 3 metri da esso subiscono 2d6 danni da forza ciascuno.

I danni da forza aumentano a 4d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia Indebolente. Il guerriero infonde un flusso di magia necromantica nella sua freccia. La creatura colpita dalla freccia subisce 2d6 danni necrotici extra. Il bersaglio deve anche superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti i danni inflitti dai suoi attacchi con le armi sono dimezzati fino all'inizio del turno successivo del guerriero.

I danni necrotici aumentano a 4d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Freccia Perforante. Il guerriero usa la magia di trasmutazione per conferire alla sua freccia una qualità eterea. Quando usa questa opzione, non effettua un tiro per colpire per l'attacco. La freccia invece avanza lungo una linea, larga 30 cm e lunga 9 metri, prima di scomparire. La freccia passa senza fare danni attraverso gli oggetti, ignorando la copertura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, una creatura subisce danni come se fosse stata colpita dalla freccia, più 1d6 danni perforanti extra. In caso di tiro salvezza superato, il bersaglio subisce la metà dei danni.

I danni perforanti aumentano a 2d6 quando il guerriero raggiunge il 18° livello in questa classe.

Cavaliere Errante

L'archetipo del Cavaliere Errante eccelle nel combattimento in sella ed è solitamente una figura di nobili natali e cresciuta a corte, egualmente a suo agio sia quando deve guidare una carica di cavalleria, che quando deve dispensare arguzie a una cena di stato. I Cavalieri Erranti imparano anche a salvaguardare coloro che vengono affidati alla loro protezione e spesso fungono da difensori dei loro superiori o dei deboli. Obbligati a raddrizzare i torti o ad accumulare prestigio, molti di questi guerrieri abbandonano la comodità delle loro vita per imbarcarsi in un'avventura gloriosa.

Privilegi del Cavaliere Errante

Livello da Guerriero	Privilegio
3°	Competenza Bonus, Nato in Sella, Marchio Incrollabile
7°	Manovra Protettiva
10°	Mantenere la Posizione
15°	Carica Feroce
18°	Difensore Vigile

Competenza Bonus

Quando un guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza in una delle seguenti abilità a sua scelta: Addestrare Animali, Intrattenere, Intuizione, Persuasione o Storia. In alternativa, apprende un linguaggio a sua scelta.

Nato in Sella

A partire dal 3° livello, la maestria del guerriero come cavalcatore diventa evidente. Il guerriero dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare di cadere dalla sua cavalcatura. Se il guerriero cade dalla sua cavalcatura ma non per più di 3 metri, può atterrare in piedi, se non è incapacitato.

Infine, montare o smontare da una creatura gli costa solo 1,5 metri di movimento, anziché metà della sua velocità.

I Cavalieri Erranti, i Samurai e la Storia

Sebbene sia i cavalieri erranti che i samurai siano esistiti nel mondo reale, l'ispirazione per entrambi questi archetipi di guerrieri nel gioco è tratta dalla cultura popolare (racconti, film e fumetti) e non dalla storia. Il nostro intento è quello di cogliere l'elemento cinematografico ed eroico di quelle figure nel gioco e non quello di fornire una rappresentazione storica accurata dell'una o dell'altra figura.

Marchio Incrollabile

A partire dal 3° livello, il guerriero può minacciare i suoi avversari, sventare i loro attacchi e punirli se fanno del male agli altri. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con le armi da mischia, può marchiare quella creatura fino alla fine del proprio turno successivo. Questo effetto termina anticipatamente se il guerriero è incapacitato o muore oppure se qualcun altro marchia la creatura.

Mentre si trova entro 1,5 metri dal guerriero, una creatura da lui marchiata subisce svantaggio a ogni tiro per colpire che non bersagli il guerriero.

Inoltre, se una creatura marchiata dal guerriero infligge danni a qualcuno che non sia il guerriero, quest'ultimo può effettuare un attacco speciale con le armi da mischia contro la creatura marchiata, come azione bonus nel proprio turno successivo. Il guerriero dispone di vantaggio al tiro per colpire e, se colpisce, l'attacco dell'arma infligge al bersaglio danni extra pari alla metà del livello da guerriero del personaggio.

A prescindere dal numero di creature che marchia, il guerriero può effettuare questo attacco speciale un numero di volte pari al suo modificatore di Forza (fino a un minimo di una volta) e recupera tutti i suoi usi spesi quando completa un riposo lungo.

Manovra Protettrice

Al 7° livello, il guerriero impara a respingere i colpi diretti contro di lui, la sua cavalcatura o altre creature nelle vicinanze. Se il guerriero o una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che egli sia in grado di vedere è colpito da un attacco, il guerriero può tirare 1d8 come reazione, se impugna un'arma da mischia o uno scudo. Il guerriero tira il dado e aggiunge il risultato ottenuto alla CA del bersaglio contro quell'attacco. Se l'attacco colpisce comunque, il bersaglio possiede resistenza contro i danni dell'attacco.

Il guerriero può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di una volta) e recupera tutti i suoi usi spesi quando completa un riposo lungo.

Mantenere la Posizione

Al 10° livello, il guerriero diventa esperto nel bloccare i nemici. Le creature provocano un attacco di opportunità dal guerriero quando si muovono di 1,5 metri o più, mentre si trovano entro la sua portata, e se il guerriero colpisce una creatura con un attacco di opportunità, la velocità del bersaglio è ridotta a 0 fino alla fine del turno attuale.

Quindi esistono nomi diversi per i vari tipi di persone che sventolano le loro spade? E perché? Proviamo: sventolatore di spada grande e sventolatore di spada minuscola. No, così sembra che sia la taglia della spada la cosa importante. Proviamo così: grosso sacco di carne con una spada e piccolo sacco di carne con una spada!

Carica Feroce

A partire dal 15° livello, il guerriero può travolgere i suoi avversari, che il guerriero sia in sella o meno. Se il guerriero si muove di almeno 3 metri in linea retta subito prima di attaccare una creatura e la colpisce con l'attacco, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza (CD 8 + il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Forza del guerriero), altrimenti cade a terra prono. Il guerriero può usare questo privilegio solo una volta in ogni suo turno.

Difensore Vigile

A partire dal 18° livello, il guerriero risponde al pericolo con una vigilanza straordinaria. In combattimento, ottiene una reazione speciale che può usare una volta per turno di ogni creatura, ad eccezione del proprio turno. Il guerriero può usare questa reazione speciale solo per effettuare un attacco di opportunità e non può usarla nello stesso turno in cui effettua la sua reazione normale.

Samurai

Il Samurai è un guerriero che attinge a un implacabile spirito combattivo per sopraffare i nemici. La determinazione di un Samurai è pressoché irremovibile e i nemici che si mettono sulla sua strada hanno solo due scelte: arrendersi o morire combattendo.

Privilegi del Samurai

Livello da Guerriero	Privilegio
3°	Competenza Bonus, Spirito Combattivo (5 pf temp.)
7°	Cortigiano Elegante
10°	Spirito Instancabile, Spirito Combattivo (10 pf temp.)
15°	Colpo Rapido, Spirito Combattivo (15 pf temp.)
18°	Forza di fronte alla Morte

Competenza Bonus

Quando un guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza in una delle seguenti abilità a sua scelta: Intrattenere, Intuizione, Persuasione o Storia. In alternativa, apprende un linguaggio a sua scelta.

Spirito Combattivo

A partire dal 3° livello, la foga in battaglia del guerriero può aiutarlo a proteggersi e a colpire con efficacia. Come azione bonus nel suo turno, il guerriero può fornire vantaggio a se stesso nei tiri per colpire con le armi fino alla fine del suo turno attuale. Quando lo fa, ottiene anche 5 punti ferita temporanei. Il numero dei punti ferita temporanei aumenta quando il guerriero raggiunge livelli superiori in questa classe: 10 al 10° livello e 15 al 15° livello.

Il guerriero può usare questo privilegio tre volte e recupera tutti i suoi usi spesi quando completa un riposo lungo.

Cortigiano Elegante

A partire dal 7° livello, la disciplina e l'attenzione ai dettagli del guerriero gli permettono di eccellere nelle situazioni sociali. Ogni volta che il guerriero effettua una prova di Carisma (Persuasione), ottiene un bonus alla prova pari al suo modificatore di Saggezza.

Il suo autocontrollo gli consente anche di ottenere competenza nei tiri salvezza su Saggezza. Se possiede già questa competenza, ottiene invece competenza nei tiri salvezza su Intelligenza o su Carisma (a sua scelta).

Spirito Instancabile

A partire dal 10° livello, quando il guerriero tira per l'iniziativa e non gli resta alcun uso di Spirito Combattivo, recupera un uso di quel privilegio.

Colpo Rapido

A partire dal 15° livello, il guerriero impara a rinunciare alla precisione per velocizzare i suoi colpi. Se nel suo turno effettua l'azione di Attacco e dispone di vantaggio al tiro per colpire contro uno dei bersagli, può rinunciare al vantaggio di quel tiro per effettuare un attacco con le armi aggiuntivo contro quel bersaglio, come parte della stessa azione. Non può farlo più di una volta per turno.

Forza di fronte alla Morte

A partire dal 18° livello, lo spirito combattivo del guerriero può tenere a bada la morte. Se il guerriero subisce danni che lo porterebbero a 0 punti ferita ma non lo uccidono sul colpo, può usare la sua reazione per ritardare il cadere privo di sensi e può effettuare immediatamente un turno extra, interrompendo il turno attuale. Mentre il guerriero ha 0 punti ferita durante quel turno extra, i danni subiti provocano il fallimento dei tiri salvezza contro morte come di consueto e il fallimento di tre tiri salvezza contro morte può comunque ucciderlo. Quando il turno extra termina, il guerriero cade privo di sensi se ha ancora 0 punti ferita.

Una volta che il guerriero ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

I ladri sono i peggiori. Detesto chi maneggia le mie cose fugando non guardo, specialmente se non le rimette dove le ha trovate.

Ladro

La gente continua a dimenticare che lo scopo di *avventurarsi in una tomba polverosa è riportare indietro i trofei che avevano nascosto laggiù. Combattere è da sciocchi. I morti non possono spendere le loro fortune.*

—Barnabas Bladecutter

Quando per fare un lavoro la forza bruta non basta o quando la magia non è disponibile o è inappropriata, è il ladro a salire alla ribalta. Grazie alle loro abilità legate alla furtività, al sotterfugio e all'inganno, i ladri possono finire nei guai e uscirne in modi che ben pochi altri personaggi possono emulare.

Alcuni ladri che si danno all'avventura sono ex-criminali che hanno deciso che schivare mostri è comunque preferibile a continuare a sfuggire alle forze della legge. Altri sono assassini professionisti alla ricerca di un modo per mettere a buon uso i loro talenti tra un contratto e l'altro. Altri ancora, più semplicemente, adorano il brivido di superare ogni sfida che il fato mette sulla loro strada.

Quando va all'avventura, un ladro tende ad alternare un approccio apparentemente cauto (a pochi ladri piace combattere) a una fame insaziabile di bottino. Nella maggior parte dei casi, nella mente di un ladro impugnare le armi contro una creatura non è collegato alla soppressione di quella creatura, ma all'opportunità di diventare il nuovo proprietario dei suoi tesori.

Le sezioni seguenti esplorano alcuni aspetti della vita di un ladro; un giocatore può usarli per dare maggiore profondità al suo personaggio.

Piacere Proibito

Quasi tutte le attività dei ladri mirano a impossessarsi di un tesoro e a impedire agli altri di fare altrettanto. Poco o nulla può impedire loro di raggiungere quegli obiettivi... ad eccezione di qualcosa che riesce a fuorviare il ladro dal suo cammino, un'ossessione che gli offusca la mente, un desiderio irresistibile che deve essere appagato, anche se farlo si rivela rischioso.

Il piacere proibito di un ladro può essere l'acquisizione di un oggetto fisico, un'esperienza da provare o un modo di comportarsi in certi momenti. Un ladro potrebbe essere incapace di rinunciare a un gioiello d'argento, anche se quel gioiello è appeso al collo di una guardia del castello. Un altro forse non potrebbe fare a meno di sottrarre un paio di borselli al giorno, al puro scopo di mantenersi in allenamento.

Qual è la forma di tentazione a cui il personaggio ladro non sa resistere quando si presenta l'opportunità, anche se cedere a quella tentazione sarà fonte di guai per se stesso e per i suoi compagni?

Piaceri Proibiti

d6	Piacere
1	Grandi gemme
2	Un sorriso da un volto carino
3	Un nuovo anello da infilare al dito
4	L'occasione di mettere al suo posto un arrogante
5	Bevande e cibi raffinati
6	Monete esotiche da aggiungere alla propria collezione

Avversario

Naturalmente, chi fa rispettare la legge è destinato a scontrarsi con chi la viola: è raro che il volto di un ladro non compaia almeno su un manifesto delle forze dell'ordine. Al di là di questo, è implicito nella natura stessa della professione che i ladri entrino spesso in contatto con altri elementi criminali, che sia per scelta o per necessità. Anche alcune di quelle figure possono diventare degli avversari e trattare con loro rischia di essere più complicato che con la tipica guardia cittadina.

Se la storia passata del personaggio non include già una figura di questo tipo, il giocatore può definire assieme al DM il motivo per cui un avversario è comparso nella vita del personaggio. Forse il ladro è tenuto d'occhio già da tempo da qualcuno che vuole usarlo a scopi nefasti e si è rivelato a lui solo ora. Questa circostanza potrebbe porre le basi per un'avventura futura.

Il personaggio ladro ha un avversario che casualmente è a sua volta un criminale? Se è così, che effetto ha questo rapporto nella vita del ladro?

Avversari

d6	Avversario
1	Il capitano pirata della nave dove il ladro prestava servizio; il ladro lo chiama fare carriera, il capitano lo chiama ammutinamento
2	Una spia esperta a cui il ladro ha involontariamente passato informazioni sbagliate, che l'hanno condotta a uccidere il bersaglio sbagliato
3	Il maestro della gilda dei ladri locale, che vuole che il ladro si unisca all'organizzazione o lasci la città
4	Un collezionista di opere d'arte che usa mezzi illegali per accaparrarsi capolavori
5	Un ricettatore che usa il ladro come messaggero per organizzare incontri illeciti
6	Il proprietario di un'arena di lottatori clandestina dove un tempo il ladro organizzava le scommesse

Da sinistra a destra: Spadaccino, Pianificatore, Indagatore ed Esploratore

Benefattore

Pochi ladri fanno strada nella vita senza mai avere bisogno dell'aiuto di qualcuno, il che significa che poi si ritrovano ad avere un debito considerevole nei confronti di quel benefattore.

Se la storia del personaggio non include già una figura di questo tipo, il giocatore può definire assieme al DM il motivo per cui un benefattore è comparso nella vita del personaggio. Forse il ladro ha tratto beneficio da qualcosa che il benefattore ha fatto per lui senza rendersi conto della sua identità e ora quella figura si è finalmente rivelata a lui. Chi ha aiutato il ladro in passato, a sua insaputa o meno, e che tipo di debito ha ora il ladro nei suoi confronti?

Benefattori

d6	Benefattore
1	Un contrabbandiere ha impedito che il ladro venisse catturato, ma nel farlo ha perso un carico prezioso. Ora il ladro gli deve un favore di altrettanto valore.
2	Il Re dei Mendicanti ha nascosto il ladro dai suoi inseguitori in molte occasioni, in cambio di futuri favori.
3	Un magistrato un tempo ha evitato che il ladro andasse in prigione, in cambio di alcune informazioni su un potente signore del crimine.
4	I genitori del ladro hanno usato i loro risparmi per pagare la cauzione quando il ladro è finito nei guai da giovane e ora non hanno più nulla.
5	Un drago non ha divorato il ladro quando aveva l'opportunità di farlo e in cambio il ladro ha promesso di dargli gli oggetti più preziosi dei suoi bottini.
6	Un tempo, un druido ha aiutato il ladro a uscire dai guai; ora qualsiasi animale casuale che il ladro incontri potrebbe essere quel benefattore, giunto a riscuotere il favore concesso.

Archetipi Ladreschi

Al 3° livello, un ladro ottiene il privilegio Archetipo Ladresco. Le opzioni seguenti sono disponibili per un ladro, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: l'Esploratore, l'Indagatore, il Pianificatore e lo Spadaccino.

Esploratore

Il ladro è abile nella furtività e nella sopravvivenza fuori dalle vie di una città e viene spesso inviato in avanscoperta dai suoi compagni durante le spedizioni. I ladri che abbracciano questo archetipo si sentono a casa loro nelle terre selvagge o presso i barbari e i ranger e molti Esploratori fungono da occhi e orecchie per le bande da guerra. Assalitore, spia, cacciatore di taglie... questi sono solo alcuni dei ruoli che gli Esploratori assumono nel corso dei loro vagabondaggi per il mondo.

Privilegi dell'Esploratore

Livello da Ladro	Privilegio
3°	Schermagliatore, Survivalista
9°	Mobilità Superiore
13°	Maestro di Imboscate
17°	Colpo Improvviso

Schermagliatore

A partire dal 3° livello, un ladro diventa difficile da bloccare durante un combattimento. Il ladro può muoversi fino a metà della sua velocità come reazione quando un nemico termina il suo turno entro 1,5 metri da lui. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Survivalista

Quando il ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza nelle abilità Natura e Sopravvivenza, se già non le possedeva. Il suo bonus di competenza raddoppia per qualsiasi prova di caratteristica da lui effettuata che usi una di quelle competenze.

Mobilità Superiore

Al 9° livello, la velocità base sul terreno del ladro aumenta di 3 metri. Se il ladro possiede una velocità di scalare o nuotare, questo incremento si applica anche a quella velocità.

Maestro di Imboscate

A partire dal 13° livello, il ladro eccelle nel tendere imboscate e nell'agire per primo in un combattimento.

Il ladro dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa. Inoltre, la prima creatura che il ladro colpisce durante il primo round di un combattimento diventa più facile da colpire sia per lui che per gli altri; i tiri per colpire contro quella creatura dispongono di vantaggio fino all'inizio del turno successivo del ladro.

Colpo Improvviso

A partire dal 17° livello, il ladro può colpire a una velocità letale. Se il ladro effettua l'azione di Attacco nel suo turno, può effettuare un attacco aggiuntivo come azione bonus. Questo attacco può beneficiare del suo Attacco Furtivo anche se il ladro l'ha già usato in questo turno, ma il ladro non può usare il suo Attacco Furtivo contro lo stesso bersaglio più di una volta in un turno.

Indagatore

Un Indagatore archetipale è portato a svelare i segreti e a fare luce sui misteri. Si affida al suo occhio clinico per i dettagli, ma anche alla sua finissima abilità di leggere le parole e le azioni delle altre creature per determinare il loro vero intento. L'Indagatore è abile nello sconfiggere le creature che si nascondono tra la gente comune per depredarle e, grazie al suo vasto bagaglio di conoscenze e di sottili deduzioni, è attrezzato a dovere per smascherare le forme più nascoste del male e sopprimerle.

Privilegi dell'Indagatore

Livello da Ladro	Privilegio
3°	Orecchio per l'Inganno, Occhio per i Dettagli, Combattimento Intuitivo
9°	Occhio di Lince
13°	Occhio Infallibile
17°	Individuare il Punto Debole

Orecchio per l'Inganno

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, sviluppa una particolare dote per discernere le bugie. Ogni volta che effettua una prova di Saggezza (Intuizione) per determinare se una creatura mente, i risultati pari o inferiori a 7 del tiro del d20 sono considerati un 8.

Occhio per i Dettagli

A partire dal 3° livello, il ladro può usare un'azione bonus per effettuare una prova di Saggezza (Percezione) per notare una creatura o un oggetto nascosto oppure per effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) per scoprire o decifrare indizi.

Combattimento Intuitivo

Al 3° livello, il ladro ottiene la capacità di decifrare le tattiche di un avversario e di sviluppare un modo per contrastarle. Come azione bonus, può effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposta alla prova di Carisma (Inganno) di una creatura che egli sia in grado di vedere e che non sia incapacitata. Se ha successo, può usare il suo Attacco Furtivo contro quel bersaglio anche se non dispone di vantaggio al tiro per colpire, ma non se subisce svantaggio contro di esso.

Questo beneficio dura per 1 minuto o finché il ladro non usa con successo questo privilegio contro un bersaglio diverso.

Occhio di Lince

A partire dal 9° livello, il ladro ottiene vantaggio a qualsiasi prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) se non si muove di più di metà della sua velocità nello stesso turno.

Occhio Infallibile

A partire dal 13° livello, i sensi del ladro diventano pressoché impossibili da ingannare. Con un'azione, il ladro percepisce la presenza delle illusioni, dei mutaforma in una forma diversa da quella originale e di qualsiasi altra magia concepita per ingannare i sensi entro 9 metri da lui, purché non sia accecato o assordato. Il ladro percepisce che un effetto sta tentando di ingannarlo, ma non ottiene alcuna rivelazione su ciò che è celato o sulla sua vera natura.

Il ladro può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta) e ne recupera tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

Individuare il Punto Debole

Al 17° livello, il ladro impara a sfruttare le debolezze di una creatura studiando attentamente le sue tattiche e i suoi movimenti. Mentre il suo privilegio Combattimento Intuitivo si applica a una creatura, i danni del suo Attacco Furtivo contro quella creatura aumentano di 3d6.

Pianificatore

Questo ladro si concentra sugli individui, sui segreti che nascondono e sull'influenza che possono esercitare. Molte spie, cortigiani e cospiratori aderiscono a questo archetipo e conducono una vita di intrighi. Le parole sono per lui armi efficaci quanto i coltelli e il veleno, e i segreti e i favori sono alcuni dei suoi tesori preferiti.

Privilegi del Pianificatore

Livello da Ladro	Privilegio
3°	Maestro di Intrighi, Maestro di Tattiche
9°	Manipolatore Intuitivo
13°	Fuorviare
17°	Anima Ingannevole

Maestro di Intrighi

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza nei trucchi per il camuffamento, negli arnesi da falsario e in un gioco a sua scelta. Apprende inoltre due linguaggi a sua scelta.

In aggiunta, può imitare infallibilmente il modo di parlare e l'accento di una creatura che abbia sentito parlare almeno per 1 minuto, spacciandosi così per un madre lingua di una particolare terra, purché conosca quel linguaggio.

Maestro di Tattiche

A partire dal 3° livello, il ladro può usare l'azione di Aiuto come azione bonus. Inoltre, quando usa l'azione di Aiuto per aiutare un alleato ad attaccare una creatura, il bersaglio di quell'attacco può trovarsi entro 9 metri dal ladro, anziché entro 1,5 metri dal ladro, purché esso sia in grado di vedere o di sentire il ladro.

Manipolatore Intuitivo

A partire dal 9° livello, se il ladro trascorre almeno 1 minuto a osservare un'altra creatura o a interagire con essa al di fuori del combattimento, apprende alcune informazioni riguardo alle capacità di quella creatura in confronto alle proprie. Il DM rivela al ladro se la creatura gli è pari, superiore o inferiore relativamente a due delle seguenti caratteristiche a scelta del ladro:

- Punteggio di Intelligenza
- Punteggio di Saggezza
- Punteggio di Carisma
- Livelli di classe (se ne possiede)

A discrezione del DM, il ladro può anche scoprire di conoscere una parte della storia della creatura o uno dei suoi tratti caratteriali, se ne possiede.

Fuorviare

A partire dal 13° livello, il ladro a volte può fare in modo che un'altra creatura subisca un attacco destinato a lui. Quando il ladro è bersagliato da un attacco mentre una creatura situata entro 1,5 metri da lui gli fornisce copertura contro quell'attacco, il ladro può usare la sua reazione per far sì che l'attacco bersagli quella creatura anziché lui.

Anima Ingannevole

A partire dal 17° livello, i pensieri del ladro non possono essere letti attraverso la telepatia o altri mezzi, a meno che il ladro non lo consenta. Il ladro può proiettare falsi pensieri effettuando una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) di chi tenta di leggere i suoi pensieri.

Inoltre, a prescindere da ciò che il ladro dice, le magie che normalmente determinerebbero se sta mentendo oppure no affermano sempre che il ladro dice la verità, se egli così desidera. Infine, il ladro non può essere obbligato a dire la verità tramite la magia.

Spadaccino

Il ladro ha incentrato il suo addestramento sull'arte della lama, affidandosi alla velocità, all'eleganza e al fascino in egual misura. Altri combattenti possono essere dei bruti protetti da pesanti armature, ma il metodo di combattimento di questo ladro sembra quasi un'esibizione. I duellanti e i pirati solitamente appartengono a questo archetipo.

Uno Spadaccino eccelle negli scontri singoli e può combattere con due armi e guizzare oltre la portata di un avversario senza correre rischi.

Privilegi dello Spadaccino

Livello da Ladro	Privilegio
3°	Gioco di Gambe, Audacia del Fanfarone
9°	Spavalderia
13°	Manovra Elegante
17°	Maestro Duellante

Gioco di Gambe

Quando il ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, impara a sferrare un colpo e ad allontanarsi senza temere rappresaglie. Durante il suo turno, se il ladro effettua un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro di lui per il resto del turno del ladro.

Audacia del Fanfarone

A partire dal 3° livello, il ladro si lascia guidare in battaglia dalla sua inconfondibile sicurezza. Il ladro può aggiungere il suo modificatore di Carisma ai suoi tiri per l'iniziativa.

Inoltre, il ladro non ha bisogno di vantaggio al suo tiro per colpire per usare il suo Attacco Furtivo se nessuna creatura oltre al suo bersaglio si trova entro 1,5 metri da lui. Tutte le altre regole relative al privilegio di classe Attacco Furtivo si applicano comunque al ladro.

Spavalderia

Al 9° livello, il fascino del ladro diventa ammaliante e irresistibile. Con un'azione, il ladro può effettuare una prova di Carisma (Persuasione) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) di una creatura. La creatura deve essere in grado di sentire il ladro e i due devono condividere un linguaggio.

Se il ladro supera la prova e la creatura gli è ostile, essa subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli diversi dal ladro e non può effettuare attacchi di opportunità contro nessun bersaglio diverso da lui. Questo effetto dura per 1 minuto, finché un compagno del ladro non attacca il bersaglio o non lo influenza con un incantesimo, o finché il ladro e il bersaglio non si trovano a più di 18 metri di distanza.

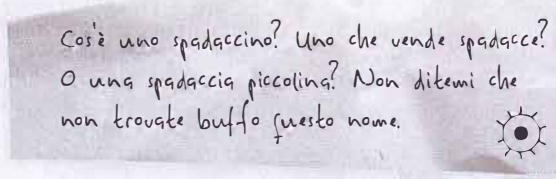
Se il ladro supera la prova e la creatura non gli è ostile, essa è affascinata dal ladro per 1 minuto. Finché la creatura è affascinata, considera il ladro una conoscenza amichevole. Questo effetto termina immediatamente se il ladro o i suoi compagni fanno qualcosa di dannoso nei confronti della creatura.

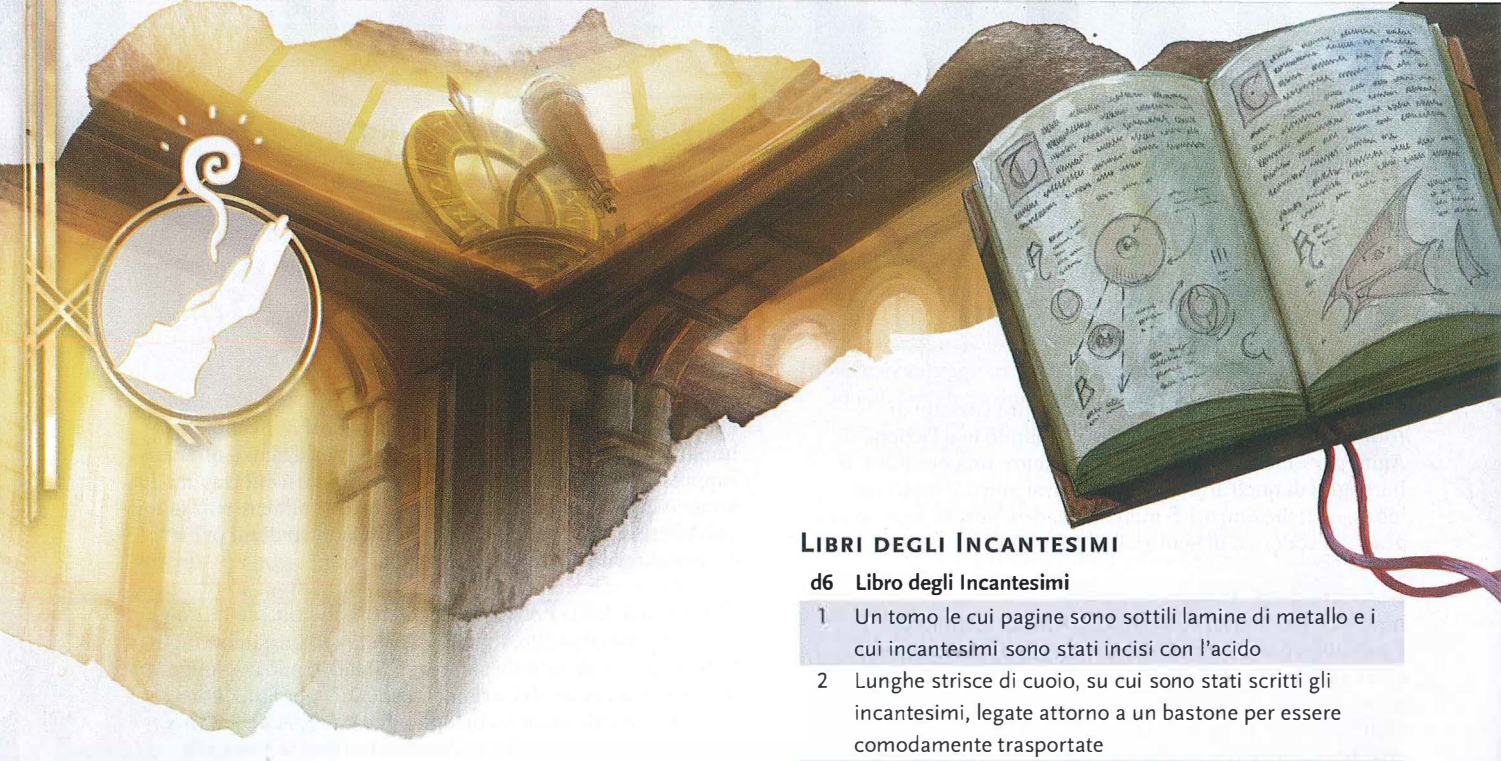
Manovra Elegante

A partire dal 13° livello, il ladro può usare un'azione bonus nel suo turno per disporre di vantaggio alla successiva prova di Destrezza (Acrobazia) o Forza (Atletica) che il ladro effettua durante lo stesso turno.

Maestro Duellante

A partire dal 17° livello, grazie alla sua maestria nell'uso della lama, il ladro può trasformare un fallimento in successo durante un combattimento. Se il ladro manca con un tiro per colpire, può ripetere il tiro disponendo di vantaggio. Quando lo fa, non può usare di nuovo questo privilegio finché non completa un riposo lungo o breve.





Mago

La magia accademica richiede comprensione.

La conoscenza del come e del perché la magia funzioni e i nostri sforzi per ampliare quella conoscenza hanno prodotto i progressi più importanti delle varie civiltà nel corso dei secoli.

—Gimble l'illusionista

Soltanto pochi eletti al mondo sono in grado di manipolare la magia. Tra tutti, i maghi si posizionano all'apice dell'arte. Anche il più umile dei maghi può manipolare forze che sfidano le leggi della natura e i maghi più esperti possono lanciare incantesimi in grado di sconvolgere il mondo.

I maghi pagano questa maestria con la valuta più preziosa di tutte: il tempo. Servono anni di studio, istruzione e sperimentazione per imparare a imbrigliare l'energia magica e a fissare gli incantesimi nella propria mente. Per i maghi avventurieri e gli altri incantatori che ambiscono a raggiungere le vette più alte della professione, gli studi non finiscono mai e nemmeno la ricerca di conoscenza e potere.

Se un giocatore interpreta un mago, può cogliere l'opportunità di rendere il suo personaggio qualcosa di diverso dal tipico lanciatore di incantesimi. Usando i consigli seguenti, può aggiungere dei dettagli intriganti al modo in cui il suo mago interagisce con il mondo.

Libro degli Incantesimi

La proprietà più preziosa di un personaggio mago, il suo libro degli incantesimi, può essere un volume dall'aspetto innocuo la cui copertina non mostra alcun indizio sul suo contenuto. Oppure il personaggio potrebbe sfoggiare uno stile personale, come fanno molti maghi, e portare con sé un libro degli incantesimi di tipo più insolito. Se il mago non possiede già un oggetto del genere, uno dei suoi obiettivi potrebbe essere quello di trovare un libro degli incantesimi di aspetto o di fattura insolita con cui distinguersi.

Libri degli Incantesimi

d6	Libro degli Incantesimi
1	Un tomo le cui pagine sono sottili lamine di metallo e i cui incantesimi sono stati incisi con l'acido
2	Lunghe strisce di cuoio, su cui sono stati scritti gli incantesimi, legate attorno a un bastone per essere comodamente trasportate
3	Un tomo malridotto pieno di pittogrammi che solo il mago capisce
4	Piccole pietre, su cui sono stati scritti gli incantesimi, contenute in un sacchetto di stoffa
5	Un libro bruciacchiato, devastato dal fuoco di un drago, con il testo degli incantesimi a malapena leggibile sulle pagine
6	Un tomo pieno di pagine annerite, il cui testo è visibile solo nella luce fioca o nell'oscurità

Ambizione

Sono pochi gli aspiranti maghi che intraprendono lo studio della magia senza un obiettivo personale di qualche tipo in mente. Molti maghi usano i loro incantesimi come strumenti per produrre un beneficio tangibile, in beni materiali o in termini di prestigio, per se stessi o per i loro compagni. Nel caso di altri maghi, è l'aspetto teoretico della magia a esercitare un forte fascino, spingendoli a mettersi in cerca di conoscenze che vadano a supporto delle nuove teorie arcane o a conferma di quelle vecchie.

Al di là dei motivi più ovvi, perché un personaggio mago studia la magia? Cosa spera di ottenere? Se il giocatore non ha dato troppo peso a queste domande, può farlo ora: le risposte che si darà influenzeranno probabilmente ciò che gli riserva il futuro.

Ambizioni

d6	Ambizione
1	Il mago dimostrerà che gli dèi non sono poi così potenti come la gente crede.
2	L'immortalità è l'obiettivo finale degli studi del mago.
3	Se il mago riuscirà a comprendere fino in fondo la magia, potrà fare in modo che la usino tutti e darà il via a un'era di uguaglianza.
4	La magia è uno strumento pericoloso. Il mago la usa per proteggere ciò che gli è più caro.
5	Il potere arcano deve essere sottratto a coloro che vorrebbero abusarne.
6	Il mago diventerà l'incantatore più potente che il mondo abbia visto da molte generazioni.

State a guardare. Adoro questo trucco.
Ehi, mago! Niente più magia.
Oops, adesso ce l'hai di nuovo.
Oops, e adesso non ce l'hai più. Ah ah ah!

Eccentricità

Innumerevoli ore di ricerche e studi solitari possono avere un effetto negativo sulle abilità sociali di chiunque. I maghi, pur essendo una categoria a parte, non fanno eccezione. Uno o due modi di fare insoliti non sono necessariamente uno svantaggio; un'eccentricità di questo tipo è solitamente innocua e può essere una fonte di divertimento o fungere come una sorta di biglietto da visita.

Se il personaggio possiede un'eccentricità, è un tic fisico o mentale? È ben noto in certi circoli a causa di esso? Combatte per sopprimerlo o accetta questa piccola stranezza per cui è diventato noto?

Eccentricità

d6	Eccentricità
1	Il mago ha l'abitudine di picchiettare costantemente a terra col piede, cosa che spesso infastidisce chi gli sta intorno.
2	Il mago ha una buona memoria, ma non si fa scrupolo a spacciarsi per svampito quando la cosa torna a suo vantaggio.
3	Il mago non entra mai in una stanza senza prima controllare se c'è qualcosa appeso al soffitto.
4	La proprietà più preziosa del mago è un verme morto e conservato nella fiala di una pozione.
5	Quando il mago vuole essere lasciato in pace, inizia a parlare da solo... e di solito funziona.
6	Il senso della moda e della cura personale del mago, o la loro assenza, a volte inducono gli altri a credere che il mago sia un mendicante.

Tradizione Arcana

Al 2° livello, un mago ottiene il privilegio Tradizione Arcana. L'opzione di Magia della Guerra seguente è disponibile per un mago, in aggiunta alle opzioni offerte nel *Player's Handbook*.

Magia della Guerra

Esistono vari collegi arcani specializzati nell'addestramento dei maghi per prepararli a combattere. La tradizione della Magia da Guerra mescola i principi dell'invocazione e dell'abiurazione, anziché specializzarsi soltanto in una di quelle scuole. Le tecniche che insegna potenziano gli incantesimi di un incantatore e allo stesso tempo forniscono ai maghi nuovi metodi per rafforzare le loro difese.

I seguaci di questa tradizione sono noti come maghi della guerra. Considerano la magia sia come un'arma che come un'armatura, una risorsa superiore a qualsiasi oggetto d'acciaio. I maghi della guerra agiscono fulmineamente in battaglia, usando i loro incantesimi per acquisire un controllo tattico della situazione. I loro incantesimi colpiscono duramente, mentre le loro abilità difensive

Mago della Guerra

sventano i tentativi di contrattacco degli avversari. I maghi della guerra sono inoltre abili nel ritorcere l'energia magica degli altri incantatori contro di loro.

Nelle grandi battaglie, un mago della guerra spesso lavora con gli invocatori, gli abiuratori e altri tipi di maghi. Gli invocatori, in particolare, a volte si burlano dei maghi della guerra per la loro tendenza a ripartire la loro attenzione tra l'attacco e la difesa. La tipica risposta di un mago della guerra è: "A cosa mi serve saper lanciare una potente *palla di fuoco* se muoio prima di riuscire a farlo?"

Privilegi del Mago della Guerra

Livello da Mago	Privilegio
2°	Deviazione Arcana, Ingegno Tattico
6°	Impulso di Potere
10°	Magia Durevole
14°	Sudario di Deviazione

Deviazione Arcana

Al 2° livello, il mago impara a intessere la magia per fortificarsi contro i danni. Quando è colpito da un attacco o fallisce un tiro salvezza, il mago può usare la sua reazione

Magia della guerra? Questo farebbe di te un Mago della Guerra?
Ne ho sentito parlare. Hanno vesti color porpora, mi pare.
Ma le tue non sono porpora. Che delusione.
Vatti a cambiare.

per ottenere un bonus di +2 alla sua CA contro quell'attacco o un bonus di +4 a quel tiro salvezza.

Quando il mago usa questo privilegio, può lanciare solo trucchetti fino alla fine del suo turno successivo.

Ingegno Tattico

A partire dal 2° livello, la sopraffina capacità del mago nel valutare le situazioni tattiche gli permette di agire rapidamente in battaglia. Il mago può assegnare a se stesso un bonus ai suoi tiri per l'iniziativa pari al suo modificatore di Intelligenza.

Impulso di Potere

A partire dal 6° livello, il mago può custodire l'energia magica dentro di sé, per poi potenziare i suoi incantesimi danneggianti successivamente. Nella sua forma immagazzinata, questa energia è chiamata impulso di potere.

Il mago può immagazzinare un numero massimo di impulsi di potere pari al suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di uno). Ogni volta che il mago completa un riposo lungo, il suo numero di impulsi di potere torna a uno. Ogni volta che il mago termina con successo un incantesimo, usando *dissolvi magie* o *controincantesimo,* ottiene un impulso di potere, come se rubasse la magia dall'incantesimo che ha sventato. Se il mago completa un riposo breve senza impulsi di potere, ottiene un impulso di potere.

Una volta per turno, quando il mago infligge danni a una creatura o a un oggetto con un incantesimo da mago, può spendere un impulso di potere per infliggere danni da forza extra a quel bersaglio. I danni extra sono pari alla metà del livello da mago del personaggio.

Magia Durevole

A partire dal 10° livello, la magia incanalata aiuta il mago a respingere i danni. Finché il mago mantiene la concentrazione su un incantesimo, possiede un bonus di +2 alla CA e a tutti i tiri salvezza.

Sudario di Deviazione

Al 14° livello, la Deviazione Arcana del mago è pervasa da una magia letale. Quando il mago usa il suo privilegio Deviazione Arcana, può fare in modo che una scarica di energia magica si sprigioni da lui. Fino a tre creature a sua scelta, situate entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, subiscono un ammontare di danni da forza a testa pari alla metà del livello da mago del personaggio.

Monaco

Non scambiare il mio silenzio per accettazione *della tua infamia. Mentre ti vantavi e facevi minacce, ho studiato quattro modi diversi per spezzarti il collo a mani nude.*

—Ember, gran maestro dei fiori

I monaci seguono un sentiero contraddittorio. Studiano la loro arte allo stesso modo di un mago e, come un mago, non indossano armature e solitamente fanno a meno delle armi. Tuttavia, sono combattenti letali e le loro capacità tengono testa a quelle di un barbaro in ira o di un guerriero magnificamente addestrato. I monaci abbracciano questa contraddizione apparente, in quanto in essa è racchiusa l'essenza di tutti gli studi monastici. Arrivando a conoscere se stessi fino in fondo, è possibile scoprire molte cose sul resto del mondo.

La concentrazione di un monaco sulla padronanza interiore spinge molti individui di questo tipo a isolarsi dalla società e a concentrarsi più sulle loro esperienze personali che su ciò che accade altrove. I monaci avventurieri sono una specie rara di un tipo di personaggio già raro, poiché vanno alla ricerca della perfezione oltre le mura del loro monastero, vagando in lungo e in largo per il mondo.

Interpretare un personaggio monaco offre molte opportunità interessanti di provare qualcosa di diverso. Per differenziare ulteriormente il proprio monaco, un giocatore può prendere in considerazione le opzioni nelle sezioni che seguono.

Monastero

Un monaco studia in un monastero per prepararsi a una vita di ascetismo. Molti di coloro che entrano in un monastero ne fanno la loro dimora per il resto della vita, ad eccezione degli avventurieri e degli altri monaci che hanno un motivo per uscire. Per questi individui, un monastero può fungere da rifugio tra un'escursione nel mondo e l'altra o da fonte di sostegno nei momenti di bisogno.

Che genere di posto era il monastero del monaco e dove è situato? Frequentare quel posto ha contribuito a plasmare l'esperienza del monaco in modo insolito o rilevante?

Monasteri

d6	Monastero
1	Il monastero è scavato sul fianco di una montagna e sovrasta un passo pericoloso.
2	Il monastero si trova tra i rami più alti di un immenso albero nella Selva Fatata.
3	Il monastero è stato fondato tanto tempo fa da un gigante delle nuvole e si trova in un castello tra le nuvole che può essere raggiunto soltanto in volo.
4	Il monastero è costruito vicino a un sistema vulcanico di sorgenti calde, geyser e pozze di zolfo e viene visitato regolarmente da azer mercanti.
5	Il monastero è stato fondato dagli gnomi ed è un labirinto di tunnel e stanze sotterranee.
6	Il monastero è stato scavato in un iceberg nelle zone ghiacciate più remote del mondo.

Icona Monastica

Anche nello stile di vita monastico, che disdegna il materialismo e le proprietà personali, il simbolismo svolge un ruolo importante nel definire l'identità di un ordine. Alcuni ordini monastici riservano una considerazione speciale a certe creature, a volte perché sono legate alla storia dell'ordine, a volte perché fungono da esempio di una qualità che i monaci tentano di emulare.

Se il monastero del monaco avesse un'icona speciale, il monaco potrebbe portare un'immagine rozza e poco appariscente di quella creatura sulle sue vesti e usarla come simbolo di identificazione. O forse l'icona dell'ordine non ha una forma fisica ma è espressa attraverso un gesto o una postura adottata dal monaco, che gli altri monaci sanno come interpretare.

Icone Monastiche

d6	Icona
1	**Scimmia.** I riflessi rapidi e la capacità di spostarsi tra i rami degli alberi sono due dei motivi per cui l'ordine del monaco ammira la scimmia.
2	**Testuggine Dragona.** I monaci di un monastero costiero venerano la testuggine dragona, recitano antiche preghiere e offrono ghirlande di fiori in onore di questo spirito vivente del mare.
3	**Ki-rin.** Il monastero ritiene che il suo scopo principale sia vegliare sulla terra e proteggerla proprio come fanno i ki-rin.
4	**Orsogufo.** I monaci del monastero venerano una famiglia di orsigufi, che convive con loro da varie generazioni.
5	**Idra.** L'ordine del monastero si ispira all'idra per la sua capacità di sferrare vari attacchi simultaneamente.
6	**Drago.** In passato un drago ha usato il monastero come tana. La sua influenza aleggia anche dopo la sua partenza.

Da sinistra a destra: Maestro Ubriaco, Kensei e Anima Solare

Maestro

Durante i suoi studi, il monaco è stato probabilmente preso sotto l'ala da un maestro che gli ha insegnato i precetti dell'ordine. Quel maestro è stato il principale responsabile che ha definito la comprensione delle arti marziali del monaco e il suo atteggiamento nei confronti del mondo. Che tipo di persona era il maestro del monaco e in che modo il rapporto con lui ha influenzato il monaco?

Maestri

d6	Maestro
1	Il maestro era un tiranno che il monaco ha dovuto sconfiggere in uno scontro personale per completare la sua istruzione.
2	Il maestro era una figura benevola che ha insegnato al monaco a sostenere la causa della pace.
3	Il maestro era spietato e spingeva in continuazione il monaco oltre i suoi limiti. Il monaco ha quasi perso un occhio durante una sessione d'addestramento particolarmente brutale.
4	Il maestro sembrava un individuo di buon cuore durante l'addestramento, ma alla fine ha tradito il monastero.
5	Il maestro era freddo e distaccato. Il monaco sospetta che potesse essere un suo parente.
6	Il maestro era gentile e generoso e non criticava mai i progressi del monaco. Nonostante questo, il monaco ha la sensazione di non avere mai soddisfatto fino in fondo le sue aspettative.

Tradizioni Monastiche

Al 3° livello, un monaco ottiene il privilegio Tradizione Monastica. Le opzioni seguenti sono disponibili per un monaco, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: la Via del Kensei, la Via del Maestro Ubriaco e la Via dell'Anima Solare.

Via del Kensei

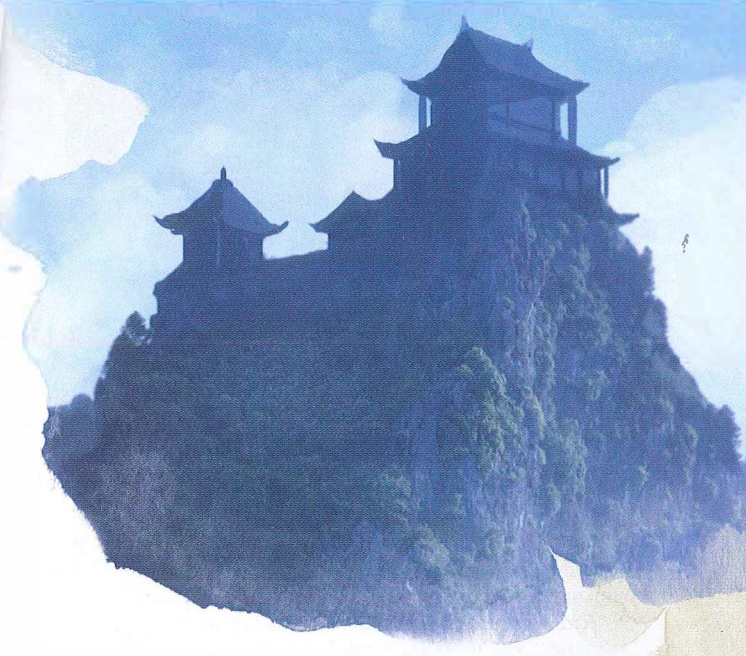
I monaci della Via del Kensei si allenano instancabilmente nell'uso delle loro armi fino al punto in cui l'arma diventa un'estensione del loro corpo. Questa tradizione, fondata sulla maestria nel combattimento con la spada, si è poi estesa fino a includere molte armi diverse.

Per un kensei, un'arma è ciò che per un calligrafo o un pittore è una penna o un pennello. Di qualunque arma si tratti, il kensei la considera uno strumento da usare per esprimere la bellezza e la precisione nelle arti marziali. Il fatto che tale maestria faccia del kensei un combattente impareggiabile è soltanto un effetto collaterale della sua intensa pratica, devozione e studio.

Privilegi della Via del Kensei

Livello da Monaco	Privilegio
3°	Cammino del Kensei (2 armi)
6°	Tutt'Uno con la Lama, Cammino del Kensei (3 armi)
11°	Affilare la Lama, Cammino del Kensei (4 armi)
17°	Precisione Infallibile, Cammino del Kensei (5 armi)

Perché il samurai ha attraversato la strada? ...ora sta a te dire "Perché?" ... Va bene, veniamo alla battuta. Kenesai tu? L'hai capita? Allora perché non ridi? La battuta è bellissima e l'ho detta benissimo. Forse non l'hai capita perché sei stupido.



Cammino del Kensei

Quando un monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, il suo addestramento speciale nelle arti marziali gli permette di padroneggiare l'uso di certe armi. Questo cammino include anche un'istruzione nell'arte della calligrafia o della pittura a colpi di pennello guizzanti. Il monaco ottiene i seguenti benefici.

Armi da Kensei. Il monaco sceglie due tipi di armi che saranno le sue armi da kensei: un'arma da mischia e un'arma a distanza. Ognuna di queste armi può essere una qualsiasi arma semplice o da guerra priva delle proprietà pesante e speciale. Anche l'arco lungo è una scelta valida. Il monaco ottiene competenza in queste armi se non la possedeva già. Le armi dei tipi scelti per il monaco sono armi da monaco. Molti privilegi di questa tradizione funzionano solo con le armi da kensei del monaco. Quando il monaco raggiunge il 6°, 11° e 17° livello in questa classe, può scegliere un ulteriore tipo di arma (da mischia o a distanza) che sia per lui un'arma da kensei, rispettando i criteri soprastanti.

Parata Agile. Se il monaco effettua un colpo senz'armi come parte dell'azione di Attacco nel suo turno e impugna un'arma da kensei, può usarla per difendersi se si tratta di un'arma da mischia. Il monaco ottiene un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo, mentre impugna quell'arma e non è incapacitato.

Tiro del Kensei. Il monaco può usare un'azione bonus nel suo turno per rendere più letali i suoi attacchi a distanza con un'arma da kensei. Quando lo fa, qualsiasi bersaglio da lui colpito con un attacco a distanza usando un'arma da kensei subisce 1d4 danni extra del tipo dell'arma. Il monaco mantiene questo beneficio fino alla fine del suo turno attuale.

Via del Pennello. Il monaco ottiene una competenza a sua scelta nelle scorte da calligrafo o negli strumenti da pittore.

Tutt'Uno con la Lama

Al 6° livello, il monaco proietta il suo ki nelle sue armi da kensei e ottiene i benefici seguenti.

Armi da Kensei Magiche. Gli attacchi del monaco con le sue armi da kensei sono considerati magici al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Colpo Abile. Quando il monaco colpisce un bersaglio con un'arma da kensei, può spendere 1 punto ki per fare in modo che l'arma infligga al bersaglio un ammontare di danni extra pari al suo dado di Arti Marziali. Il monaco può usare questo privilegio soltanto una volta in ogni suo turno.

Affilare la Lama

All'11° livello, il monaco ottiene la capacità di potenziare ulteriormente le sue armi tramite il ki. Come azione bonus, il monaco può spendere fino a 3 punti ki per conferire a un'arma da kensei con cui sia in contatto un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca con quell'arma. Il bonus è pari al numero di punti ki spesi e dura per 1 minuto o finché il monaco non usa di nuovo questo privilegio. Questo privilegio non ha effetto su un'arma magica che possieda già un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Precisione Infallibile

Al 17° livello, il monaco raggiunge una maestria nell'uso delle armi che gli conferisce una precisione straordinaria. Se il monaco manca con un tiro per colpire usando un'arma da monaco nel suo turno, può ripetere il tiro. Può usare questo privilegio soltanto una volta in ogni suo turno.

Via del Maestro Ubriaco

La Via del Maestro Ubriaco insegna ai suoi studenti a muoversi con i movimenti discontinui e imprevedibili di un ubriacone. Un maestro ubriaco ondeggia, barcolla su piedi instabili e si mostra come un combattente incompetente che si rivela frustrante da ingaggiare. In realtà, i goffi e imprevedibili movimenti del maestro ubriaco celano una danza attentamente eseguita di blocchi, parate, avanzate, attacchi e ritirate.

Un maestro ubriaco spesso si diverte a spacciarsi per sciocco per rallegrare i disperati o per dare una dimostrazione di umiltà agli arroganti, ma quando la battaglia ha inizio, il maestro ubriaco può trasformarsi in un avversario abilissimo e snervante.

Privilegi della Via del Maestro Ubriaco

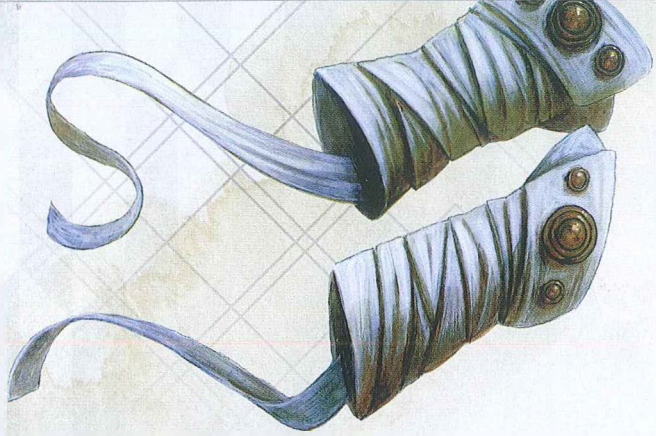
Livello da Monaco	Privilegio
3°	Competenze Bonus, Tecnica dell'Ubriaco
6°	Andatura Ondeggiante
11°	Fortuna dell'Ubriaco
17°	Frenesia Intossicata

Competenze Bonus

Quando un monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, ottiene competenza nell'abilità Intrattenere, se non la possedeva già. La sua tecnica di arti marziali mescola l'addestramento da combattimento con la precisione di un danzatore e le bizzarrie di un giullare. Il monaco ottiene inoltre competenza nelle scorte da mescitore, se non la possiede già.

Tecnica dell'Ubriaco

Al 3° livello, il monaco impara a voltarsi e girarsi in modo fulmineo come parte della sua Raffica di Colpi. Ogni volta che usa la Raffica di Colpi, ottiene il beneficio dell'azione di Disimpegno e la sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri fino alla fine del turno attuale.



Andatura Ondeggiante

A partire dal 6° livello, il monaco può muoversi in modo improvviso e ondeggiante. Ottiene i benefici seguenti.

Balzare in Piedi. Quando il monaco è prono, può alzarsi in piedi spendendo 1,5 metri di movimento, anziché metà del suo movimento.

Ridirigere Attacco. Quando una creatura manca il monaco con un tiro per colpire in mischia, il monaco può spendere 1 punto ki come reazione per fare in modo che quell'attacco colpisca una creatura a scelta del monaco, che non sia l'attaccante, situata entro 1,5 metri dal monaco e che questi sia in grado di vedere.

Fortuna dell'Ubriacone

A partire dall'11° livello, il monaco sembra sempre baciato dalla fortuna nel momento più opportuno. Quando il monaco effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza e subisce svantaggio a quel tiro, può spendere 2 punti ki per annullare lo svantaggio a quel tiro.

Frenesia Intossicata

Al 17° livello, il monaco ottiene la capacità di effettuare un soverchiante numero di attacchi contro un gruppo di nemici. Quando il monaco usa la sua Raffica di Colpi, può effettuare fino a tre attacchi aggiuntivi con essa (fino a un totale di cinque attacchi di Raffica di Colpi), purché ogni attacco di Raffica di Colpi bersagli una creatura diversa in questo turno.

Via dell'Anima Solare

I monaci della Via dell'Anima Solare imparano a incanalare la loro energia vitale in una serie di dardi di luce incandescente. Insegnano che attraverso la meditazione è possibile sviluppare la capacità di scatenare la luce indomita proiettata dall'anima di ogni creatura vivente.

Privilegi della Via dell'Anima Solare

Livello da Monaco	Privilegio
3°	Dardo del Sole Radioso
6°	Colpo dell'Onda Incandescente
11°	Esplosione Solare Incandescente
17°	Scudo Solare

Quindi avreste questa anima, ma non potete vederla o toccarla. E quando morite, questa cosa invisibile lascia il vostro corpo e va in un posto che non potete vedere. E poi dite che il pazzo sono io.

Dardo del Sole Radioso

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può scagliare dei dardi incandescenti di energia magica radiosa.

Il monaco ottiene una nuova opzione di attacco che può usare con l'azione di Attacco. Questo attacco speciale è un attacco con incantesimo a distanza, con una gittata di 9 metri. Il monaco è competente in questo attacco e può aggiungere il proprio modificatore di Destrezza al suo tiro per colpire e al suo tiro per i danni. L'attacco infligge danni radiosi e il suo dado dei danni è un d4. Questo dado cambia man mano che il personaggio acquisisce livelli da monaco, come mostrato nella colonna Arti Marziali della tabella "Monaco" nel *Player's Handbook*.

Quando il monaco usa l'azione di Attacco nel suo turno per compiere questo attacco speciale, può spendere 1 punto ki per effettuare due volte l'attacco speciale come azione bonus.

Quando il monaco ottiene il privilegio Attacco Extra, questo attacco speciale può essere usato per qualsiasi attacco che il monaco effettui come parte dell'azione di Attacco.

Colpo dell'Onda Incandescente

Al 6° livello, il monaco ottiene la capacità di incanalare il suo ki in ondate di energia incandescente. Subito dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare l'incantesimo *mani brucianti* come azione bonus.

Il monaco può spendere ulteriori punti ki per lanciare *mani brucianti* come incantesimo di livello più alto. Ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco aumenta di 1 il livello dell'incantesimo. Il numero massimo di punti ki (2 più eventuali punti aggiuntivi) che il monaco può spendere per l'incantesimo è pari alla metà del livello da monaco del personaggio.

Esplosione Solare Incandescente

All'11° livello, il monaco ottiene la capacità di creare un globo di luce che genera un'esplosione devastante. Con un'azione, il monaco crea magicamente un globo e lo scaglia fino a un punto a sua scelta entro 45 metri, dove esplode in una sfera di luce radiosa per un breve ma letale istante.

Ogni creatura entro quella sfera del raggio di 6 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 2d6 danni radiosi. Una creatura non ha bisogno di effettuare il tiro salvezza se si trova dietro una copertura totale opaca.

Il monaco può incrementare i danni della sfera spendendo punti ki. Per ogni punto speso, fino a un massimo di 3, i danni aumentano di 2d6.

Scudo Solare

Al 17° livello, il monaco è avvolto da un'aura magica luminosa. Il monaco proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Può estinguere o ripristinare la luce con un'azione bonus.

Se una creatura colpisce il monaco con un attacco in mischia mentre questa luce splende, il monaco può usare la sua reazione per infliggere alla creatura danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Saggezza del monaco.

Vivere tenendo fede a un giuramento? Che cosa ridicola. Perché mai fare una cosa del genere? Non c'è nulla di male a fare promesse, ma solo gli idioti poi le mantengono.

Paladino

Il vero valore di un paladino non si misura dagli *avversari sconfitti o dai dungeon saccheggiati. Si misura dalle vite salvate e dai cuori convertiti alle cause della misericordia e della giustizia.*

—Isteval

Un paladino è l'incarnazione vivente di un giuramento: una promessa o un voto manifestatosi nella figura di un guerriero sacro in possesso delle abilità e della determinazione per servire la causa fino alla fine. Alcuni paladini si dedicano esplicitamente alla protezione degli innocenti e alla causa della giustizia nel mondo, mentre altri si propongono di raggiungere quell'obiettivo, sconfiggendo chi si para sul loro cammino e piegandoli al volere della legge.

Sebbene nessun paladino al mondo possa essere descritto come tipico, molti di essi sono puritani dalla mente ristretta che si rifiutano di deviare anche di un solo passo dalla loro filosofia di vita. I paladini che si dedicano all'avventura, tuttavia, raramente conservano a lungo un atteggiamento tanto rigido... se non altro per evitare di alienarsi le simpatie dei loro compagni.

Un giocatore può definire in maggior dettaglio il suo personaggio paladino usando i suggerimenti sottostanti. È importante tenere a mente che molti paladini non sono dei robot. Covano dubbi e pregiudizi e hanno pensieri contraddittori esattamente come tutti gli altri personaggi. Alcuni agiscono spinti da motivazioni interne che a volte potrebbero entrare in contrasto anche con i principi della loro fede.

Obiettivo Personale

I precetti del giuramento di un paladino forniscono al personaggio un obiettivo e definiscono una meta finale o un intento generale che governa le sue azioni e i suoi progressi. Al di là di questo, alcuni paladini sono spinti da un obiettivo personale che integra o trascende i dettami della loro fede. I paladini che formulano giuramenti diversi potrebbero perseguire lo stesso obiettivo personale, divergendo solo nell'applicare quell'obiettivo alle azioni con cui mantengono i loro giuramenti.

Se un personaggio paladino possiede un obiettivo personale, può essere tratto da qualche evento della sua vita che non sia direttamente collegato al giuramento.

Obiettivi Personali

d6	Obiettivo
1	**Pace.** Il paladino combatte affinché le generazioni future non debbano farlo.
2	**Vendetta.** Il giuramento è lo strumento con cui il paladino raddrizzerà un antico torto.
3	**Dovere.** Il paladino vivrà compiendo ciò che ha giurato di compiere, o morirà nel tentativo.
4	**Comando.** Il paladino vincerà una grande battaglia e le sue gesta, cantate dai bardi, fungeranno da esempio e da ispirazione per gli altri.
5	**Fede.** Il paladino sa che il suo cammino è giusto, altrimenti gli dèi non glielo avrebbero indicato.
6	**Gloria.** Il paladino guiderà il mondo in una nuova, grande era, un'era che poterà impresso il suo nome.

Simbolo

I paladini conoscono bene l'influenza dei simboli e molti di loro adottano o creano un elemento artistico caratterizzato da un'immagine ben precisa. Il simbolo del paladino esemplifica il suo giuramento e comunica quel messaggio a coloro che gli stanno intorno, amici o nemici che siano.

Il simbolo del paladino potrebbe essere esibito su un vessillo, una bandiera o sui suoi abiti, in modo che tutti possano vederlo. Oppure potrebbe essere meno evidente, come un pendente o un oggetto insolito di qualche tipo che il paladino porta nascosto sulla sua persona.

Simboli

d6	Simbolo
1	Un drago, emblematico della nobiltà del paladino nella pace e della sua ferocia in combattimento
2	Un pugno serrato, perché il paladino è sempre pronto a combattere per le sue convinzioni
3	Una mano aperta e tesa, a indicare che il paladino predilige la diplomazia al combattimento
4	Un cuore rosso, per indicare al mondo la dedizione del paladino alla giustizia
5	Un cuore nero, per indicare che emozioni come la pietà non svieranno il paladino dal suo sentiero
6	Un occhio spalancato, a indicare che il paladino vigila sempre su ogni minaccia alla propria causa

Nemesi

L'obbedienza a un giuramento sacro richiede al paladino di agire attivamente per diffondere le sue convinzioni nel mondo, un'attività che lo porta inevitabilmente in

conflitto con le creature o le entità che si contrappongono a quelle convinzioni. Tra questi avversari, ce n'è uno che si distingue come il più persistente o più formidabile nemico del paladino, una nemesi la cui presenza o influenza è un fattore costante nella sua vita.

Il personaggio paladino potrebbe avere un nemico risalente ai giorni in cui non aveva ancora scelto questo sentiero. Oppure potrebbe essere diventato un bersaglio proprio per il fatto di essere diventato un paladino, attirando immediatamente l'attenzione di qualcuno pronto a toglierlo di mezzo. Se il paladino ha una nemesi, chi o cosa è quella nemesi? Quale tra i suoi nemici si impone come minaccia più grande al raggiungimento dei suoi obiettivi?

Nemesi

d6	Nemesi
1	Un possente orco capotribù che minaccia di travolgere e distruggere tutto ciò che il paladino considera sacro
2	Un immondo o un celestiale, l'agente di una potenza dei Piani Esterni, incaricato di corrompere o di redimere il paladino, come più appropriato
3	Un drago i cui servitori seguono ogni passo del paladino
4	Un sommo sacerdote che considera il paladino uno stolto fuorviato e vuole che abbandoni la sua religione
5	Un paladino rivale che si è addestrato assieme al personaggio paladino, ma è diventato uno spergiuro e ritiene il paladino colpevole
6	Un vampiro che ha giurato vendetta contro tutti i paladini dopo essere stato sconfitto da uno di essi

Tentazione

Sebbene i paladini si impegnino a rispettare i loro giuramenti, sono pur sempre dei mortali e quindi imperfetti. Molti di loro esibiscono un tipo di comportamento o mantengono un atteggiamento che stride con gli ideali più nobili della loro vocazione.

A quale tipo di tentazione il personaggio paladino soccombe o ha particolari difficoltà a resistere?

Tentazioni

d6	Tentazione
1	**Ira.** Quando qualcuno suscita la sua collera, il paladino ha difficoltà a restare lucido e teme di fare qualcosa che poi potrebbe rimpiangere.
2	**Superbia.** Le gesta del paladino sono degne di nota e nessuno le considera tali più del paladino stesso.
3	**Lussuria.** Il paladino non riesce a resistere a un volto attraente e a un sorriso ammaliante.
4	**Invidia.** Il paladino sa bene che certe figure famose hanno compiuto grandi imprese e si sente inadeguato quando le sue imprese non reggono il confronto con le loro.
5	**Disperazione.** Il paladino è scosso dalla grande forza dei nemici che deve sconfiggere e a volte non vede alcun modo per conseguire la vittoria finale.
6	**Avidità.** A prescindere dalla gloria e dalle ricchezze accumulate, il paladino ne vuole ancora.

Paladino della Conquista

Giuramenti Sacri

Al 3° livello, un paladino ottiene il privilegio Giuramento Sacro. Le opzioni seguenti sono disponibili per un paladino, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Giuramento di Conquista e il Giuramento di Redenzione.

Giuramento di Conquista

Il Giuramento di Conquista attira i paladini che in battaglia cercano la gloria e la sottomissione dei loro nemici. Per quei paladini riportare l'ordine non basta: devono schiacciare le forze del caos. A volte chiamati cavalieri tiranni o dispensatori di ferro, coloro che formulano questo giuramento aderiscono a tetri ordini al servizio delle divinità o delle filosofie della guerra e della potenza governata dall'ordine.

Alcuni di questi paladini si spingono fino a trattare con le potenze dei Nove Inferi, dando la precedenza al potere della legge rispetto al balsamo della misericordia. L'arcidiavolo Bel, il signore della guerra di Avernus, conta molti di questi paladini, chiamati cavalieri degli Inferi, tra i suoi sostenitori più convinti. I cavalieri degli Inferi coprono le loro armature con i trofei strappati ai nemici caduti, come cupo monito a chiunque osi opporsi a loro e ai decreti dei loro signori. Questi cavalieri spesso sono accanitamente contrastati dagli altri paladini di questo giuramento, convinti che i cavalieri degli Inferi si siano ormai inoltrati troppo nell'oscurità.

Dettami di Conquista

Un paladino che formula questo giuramento porta i dettami di conquista impressi a fuoco sull'avambraccio.

Estinguere la Fiamma della Speranza. Sconfiggere un nemico in battaglia non è sufficiente. La tua vittoria deve essere talmente schiacciante da spezzare la volontà

La conquista sembra interessante. Ma bisogna uscire di casa? Perché ho un pesce di nome Sylgar e non posso stare via troppo, altrimenti diventa triste.

combattiva dei nemici per sempre. Una lama può porre fine a una vita. La paura può porre fine a un impero.

Governare con Pugno di Ferro. Una volta completata la conquista, non tollererai alcun dissenso. La tua parola è legge. Coloro che obbediscono saranno favoriti. Coloro che disobbediscono saranno puniti per fungere da esempio a chiunque fosse tentato di seguirli.

La Forza Prima di Tutto. Regnerai finché non giungerà qualcuno di più forte. Allora dovrai diventare più potente e dimostrarti all'altezza della sfida, o cadere in rovina.

Privilegi del Giuramento di Conquista

Livello da Paladino	Privilegio
3°	Incantesimi di Giuramento, Incanalare Divinità
7°	Aura di Conquista (3 m)
15°	Intimorire Sprezzante
18°	Aura di Conquista (9 m)
20°	Conquistatore Invincibile

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene incantesimi di giuramento ai livelli da paladino elencati nella tabella "Incantesimi del Giuramento di Conquista". Vedi il privilegio di classe Giuramento Sacro per il funzionamento degli incantesimi di giuramento.

Incantesimi del Giuramento di Conquista

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*armatura di Agathys, comando*
5°	*arma spirituale, blocca persone*
9°	*paura, scagliare maledizione*
13°	*dominare bestie, pelle di pietra*
17°	*dominare persone, nube mortale*

Incanalare Divinità

Quando un paladino formula questo giuramento al 3° livello, ottiene le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità. Vedi il privilegio di classe Giuramento Sacro per il funzionamento di Incanalare Divinità.

Colpo Guidato. Il paladino può usare Incanalare Divinità per colpire con precisione soprannaturale. Quando effettua un tiro per colpire, può usare Incanalare Divinità per ottenere un bonus di +10 al tiro. Il paladino prende questa decisione dopo avere visto il risultato del tiro, ma prima che il DM dichiari se l'attacco colpisce o va a vuoto.

Presenza Conquistatrice. Il paladino può usare Incanalare Divinità per emanare una presenza terrificante. Con un'azione, può costringere ogni creatura a sua scelta che si trovi entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, una creatura diventa spaventata dal paladino per 1 minuto. La creatura spaventata può ripetere questo tiro salvezza alla fine di ogni suo turno; in caso di successo, l'effetto per lei termina.

Aura di Conquista

A partire dal 7° livello, il paladino emana costantemente un'aura minacciosa fintanto che non è incapacitato. L'aura si estende dal paladino per 3 metri in ogni direzione, ma non attraverso la copertura totale.

Se una creatura è spaventata dal paladino, la sua velocità è ridotta a 0 finché si trova entro l'aura e subisce danni psichici pari alla metà del livello da paladino del personaggio se inizia il suo turno entro l'aura.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

Intimorire Sprezzante

A partire dal 15° livello, chi osa colpire il paladino viene fisicamente punito per la sua audacia. Ogni volta che una creatura colpisce il paladino con un attacco, quella creatura subisce danni psichici pari al modificatore di Carisma del paladino (fino a un minimo di 1), se quest'ultimo non è incapacitato.

Conquistatore Invincibile

Al 20° livello, il paladino ottiene la capacità di imbrigliare una straordinaria potenza marziale. Con un'azione, il paladino può diventare magicamente un avatar della conquista, ottenendo i benefici seguenti per 1 minuto:

- Il paladino possiede resistenza a tutti i danni.
- Quando il paladino effettua l'azione di Attacco nel suo turno, può effettuare un attacco aggiuntivo come parte di quell'azione.
- Gli attacchi con le armi da mischia del paladino mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro del d20.

Una volta che il paladino ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Giuramento di Redenzione

Il Giuramento di Redenzione conduce il paladino su un sentiero difficile, uno che richiede a un sacro combattente di usare la violenza solo come ultima risorsa. I paladini che formulano questo giuramento credono che chiunque possa essere redento e che il cammino della benevolenza e della giustizia sia alla portata di tutti. Questi paladini affrontano le creature malvagie nella speranza di riportare i loro nemici alla luce e le uccidono soltanto quando un atto del genere salverà chiaramente altre vite. I paladini che seguono questo cammino sono noti come redentori.

I redentori possono essere idealisti, ma non sono degli sciocchi: sanno che i non morti, i demoni, i diavoli e altre minacce soprannaturali possono essere intrinsecamente malvagie. Contro questi avversari, i paladini che hanno formulato questo giuramento scatenano la piena collera delle loro armi e delle loro magie. Tuttavia, i redentori continuano a pregare che un giorno anche le creature più perverse possano aprire le porte alla loro stessa redenzione.

Dettami di Redenzione

I dettami del Giuramento di Redenzione vincolano un paladino ai più alti ideali della pace e della giustizia.

Pace. La violenza è l'arma da usare come ultima risorsa. La diplomazia e la comprensione sono le vie che conducono a una pace duratura.

Innocenza. Tutti giungono al mondo in uno stato di innocenza: è l'ambiente o l'influsso delle forze oscure ad attirare un individuo verso il male. Dando il giusto esempio e sforzandosi di sanare le ferite di un mondo profondamente imperfetto, puoi ricondurre il prossimo su un sentiero virtuoso.

Pazienza. I cambiamenti richiedono tempo. Chi ha seguito il sentiero della crudeltà deve essere guidato

Redenzione. Dunque, ti senti male per qualcosa che hai fatto, quindi devi fare qualcosa per sentirti meglio? Perché non uccidi e non sbrani qualcuno? Io dopo mi sento sempre meglio.

costantemente per tornare ad essere onesto e puro. Una volta piantato il seme della rettitudine in una creatura, devi coltivarlo giorno dopo giorno affinché sopravviva e fiorisca.

Saggezza. Il tuo cuore e la tua mente devono restare puri, perché prima o poi sarai costretto a riconoscere la sconfitta. Anche se ogni creatura può essere redenta, c'è chi si è inoltrato sul sentiero del male al punto di non lasciarti altra scelta: dovrai sopprimerlo per il bene di tutti. Un'azione del genere deve essere attentamente soppesata e le conseguenze comprese fino in fondo, ma una volta che hai preso la decisione, rispettala e sappi che il tuo cammino è quello giusto.

Privilegi del Giuramento di Redenzione

Livello da Paladino	Privilegio
3°	Incantesimi di Giuramento, Incanalare Divinità
7°	Aura del Guardiano (3 m)
15°	Spirito Protettivo
18°	Aura del Guardiano (9 m)
20°	Emissario di Redenzione

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene incantesimi di giuramento ai livelli da paladino elencati nella tabella "Incantesimi del Giuramento di Redenzione". Vedi il privilegio di classe Giuramento Sacro per il funzionamento degli incantesimi di giuramento.

Incantesimi del Giuramento di Redenzione

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*santuario, sonno*
5°	*blocca persone, calmare emozioni*
9°	*controincantesimo, trama ipnotica*
13°	*pelle di pietra, sfera elastica di Otiluke*
17°	*blocca mostri, muro di forza*

Incanalare Divinità

Quando un paladino formula questo giuramento al 3° livello, ottiene le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Emissario di Pace. Il paladino può usare Incanalare Divinità per incrementare la sua presenza con il potere divino. Con un'azione bonus, può conferire a se stesso un bonus di +5 alle prove di Carisma (Persuasione) per i 10 minuti successivi.

Intimorire i Violenti. Il paladino può usare Incanalare Divinità per intimorire coloro che usano la violenza. Immediatamente dopo che un attaccante entro 9 metri dal paladino ha inflitto danni con un attacco a una creatura diversa da lui, il paladino può usare la sua reazione per obbligare l'attaccante a effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se lo fallisce, subisce danni radiosi pari ai danni che ha appena inflitto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Paladino della Redenzione

Aura del Guardiano

A partire dal 7° livello, il paladino può proteggere gli altri dai danni a discapito della propria incolumità. Quando una creatura entro 3 metri dal paladino subisce danni, quest'ultimo può usare la sua reazione per subire magicamente quei danni al posto della creatura. Questo privilegio non trasferisce nessun altro effetto che potrebbe accompagnare i danni e questi danni non possono essere ridotti in alcun modo.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

Spirito Protettivo

A partire dal 15° livello, una presenza sacra risana le ferite del paladino in battaglia. Il paladino recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d6 + la metà del livello da paladino del personaggio, se termina il suo turno in combattimento con meno della metà dei suoi punti ferita rimanenti e non è incapacitato.

Emissario di Redenzione

Al 20° livello, il paladino diventa un avatar della pace e riceve due benefici:

- Possiede resistenza a tutti i danni inflitti dalle altre creature (i loro attacchi, i loro incantesimi e gli altri loro effetti).
- Ogni volta che colpisce il paladino con un attacco, una creatura subisce danni radiosi pari alla metà dei danni che il paladino ha subito dall'attacco.

Se il paladino attacca una creatura, lancia un incantesimo su di essa o le infligge danni in qualsiasi modo che non sia questo privilegio, nessuno dei due benefici funziona contro quella creatura finché il paladino non completa un riposo lungo.

Io sono un mostro. Hai per caso intenzione di uccidermi? Ah, volevo ben dire. Va' ad ammazzare qualche goblin o qualcosa del genere. Ripensandoci, i goblin non sono mostri... sono persone. Quindi forse dovresti chiamarti un uccisore di persone.

Ranger

Passo buona parte della mia vita lontano dalla *civiltà, mi tengo ai suoi margini al fine di proteggerla. Non presumere che, per il semplice fatto che non mi inginocchio davanti al tuo re, non lo abbia protetto meglio di tutti i suoi cavalieri messi assieme.*

—Soveliss

I ranger sono nomadi e cercatori di indole indipendente che pattugliano i confini dei territori civilizzati per tenere a bada le creature delle terre selvagge. Il loro è un compito ingrato, in quanto i loro sforzi sono raramente compresi e quasi mai ricompensati. Eppure, i ranger perseverano nei loro doveri, senza mai dubitare del fatto che il loro operato rende il mondo un luogo più sicuro.

Il rapporto con la civiltà è ciò che definisce la personalità e la storia di ogni ranger. Alcuni si considerano rappresentanti della legge e dispensatori di giustizia nelle frontiere del mondo civilizzato e non rispondono ad alcun potere sovrano. Altri sono survivalisti che ripudiano la civiltà nella sua interezza. Sconfiggono i mostri solo per tenersi al sicuro mentre vivono e viaggiano nelle aree più pericolose e selvagge del mondo. Se dai loro sforzi traggono beneficio anche i regni e le altre terre civilizzate che essi evitano, così sia.

Se un giocatore crea o interpreta un personaggio ranger, troverà nelle sezioni seguenti varie idee per arricchire il personaggio e approfondire la sua esperienza di interpretazione.

Visione del Mondo

La visione del mondo di un ranger inizia (e a volte finisce) con il suo punto di vista nei confronti dei popoli civilizzati e dei luoghi che essi occupano. Alcuni ranger mostrano verso la civiltà un atteggiamento di radicato disprezzo, mentre altri provano pietà per la gente che hanno giurato di proteggere... anche se sul campo di battaglia spesso è difficile distinguere gli uni dagli altri. Anzi, chi li ha visti all'opera e ha beneficiato del loro valore non si cura troppo del perché un ranger faccia ciò che fa. Detto questo, difficilmente due ranger diversi esprimeranno mai la stessa opinione su un qualsiasi argomento.

Se un giocatore non ha ancora pensato al punto di vista del suo personaggio nei confronti del mondo, può definire questo aspetto riassumendo quel punto di vista in una breve affermazione (simile alle voci nella tabella seguente). In che modo quel sentimento influenza il comportamento del ranger?

Visioni del Mondo

d6	Visione
1	I paesi e le città sono i luoghi migliori per chi non è in grado di sopravvivere da solo.
2	L'avanzata della civiltà è il modo migliore per arginare il caos, ma la sua estensione deve essere vigilata.
3	I paesi e le città sono un male necessario, ma quando le terre selvagge saranno epurate dalle minacce soprannaturali, non ne avremo più bisogno.
4	Le mura sono per i codardi che si rifugiano dietro di esse, mentre altri si preoccupano di rendere il mondo più sicuro.
5	Visitare un paese non è un'esperienza sgradevole, ma dopo qualche giorno provo il desiderio irresistibile di tornare nelle terre selvagge.
6	Le città alimentano la debolezza isolando la gente dalle dure lezioni delle terre selvagge.

Terra d'Origine

Tutti i ranger, a prescindere dal perché abbiano scelto questa professione, vantano un forte legame con il mondo naturale e i suoi vari terreni. Nel caso di alcuni ranger, le terre selvagge sono quelle in cui sono cresciuti, a volte perché ci sono nati, a volte perché si sono trasferiti laggiù in tenera età. Nel caso di altri ranger, il mondo civilizzato era un tempo la loro dimora, ma poi le terre selvagge sono diventate una seconda terra d'origine.

Un giocatore dovrebbe pensare alla storia passata del suo personaggio e decidere quale terreno considera la sua vera casa, che sia nato in quella terra oppure no. Che cosa rivela quel terreno della sua personalità? Forse influenza gli incantesimi che ha scelto di imparare? Le sue esperienze in quel luogo hanno definito chi sono i suoi nemici prescelti?

Terre d'Origine

d6	Terra d'Origine
1	Il ranger pattugliava un'antica foresta, oscurata e corrotta da alcuni crocevia per la Coltre Oscura.
2	Il ranger faceva parte di un gruppo di nomadi e ha imparato a sopravvivere nel deserto.
3	La gioventù trascorsa nell'Underdark ha preparato il ranger ad affrontarne le sfide e gli abitanti.
4	Il ranger viveva ai margini di una palude, in una zona minacciata sia dalle creature terrestri che da quelle acquatiche.
5	Essendo cresciuto sulle montagne, trovare il sentiero migliore per oltrepassare i picchi montani è un gioco da ragazzi per il ranger.
6	Il ranger ha viaggiato nell'estremo nord: ha imparato a proteggersi e a prosperare in un reame ricoperto dai ghiacci.

Da sinistra a destra: Viandante dell'Orizzonte, Uccisore di Mostri e Cacciatore delle Tenebre

Nemico Giurato

Ogni ranger inizia il gioco con un nemico prescelto (o due). L'identità di questo nemico prescelto potrebbe essere collegata a un evento specifico della vita passata del personaggio o potrebbe essere una pura questione di scelta.

Cosa ha spronato il personaggio a scegliere un nemico in particolare? La sua scelta è dovuta a una tradizione, alla curiosità o a un conto da regolare?

Nemici Giurati

d6	Nemico
1	Il ranger cerca vendetta in nome della natura per le gravi trasgressioni che il suo nemico ha compiuto.
2	Gli antenati o i predecessori del ranger combattevano contro queste creature e lui farà altrettanto.
3	Il ranger non cova alcuna inimicizia nei confronti del suo nemico. Dà la caccia a queste creature come un cacciatore fa con un animale selvatico.
4	Il ranger trova il suo nemico affascinante e colleziona i libri di racconti e di storia che ne parlano.
5	Il ranger conserva un pegno dei nemici sconfitti, a ricordo di ogni uccisione.
6	Il ranger rispetta il suo nemico prescelto e considera le loro battaglie una prova delle abilità di entrambi.

Archetipi Ranger

Al 3° livello, un ranger ottiene il privilegio Archetipo Ranger. Le opzioni seguenti sono disponibili per un ranger, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Cacciatore delle Tenebre, l'Uccisore di Mostri e il Viandante dell'Orizzonte.

Cacciatore delle Tenebre

I Cacciatori delle Tenebre si trovano a loro agio nei luoghi più bui: nelle viscere della terra, nei vicoli oscuri, nelle foreste primordiali e ovunque la luce faccia fatica ad arrivare. La maggior parte della gente entra in questi luoghi con trepidazione, ma un Cacciatore delle Tenebre si spinge audacemente nell'oscurità, pronto a tendere un'imboscata alle minacce prima che esse possano dilagare nel resto del mondo. Questi ranger sono spesso attivi nell'Underdark, ma sono pronti a recersi ovunque il male si annidi nell'ombra.

Privilegi del Cacciatore delle Tenebre

Livello da Ranger	Privilegio
3°	Magia del Cacciatore delle Tenebre, Imboscata Terrificante, Vista dell'Ombra
7°	Mente di Ferro
11°	Raffica del Cacciatore
15°	Schivata dell'Ombra

Magia del Cacciatore delle Tenebre

A partire dal 3° livello, un ranger apprende un incantesimo aggiuntivo quando raggiunge certi livelli in questa classe, come mostrato nella tabella "Incantesimi del Cacciatore delle Tenebre". L'incantesimo è considerato un incantesimo da ranger per il ranger, ma non conta al fine di determinare il numero di incantesimi da ranger che egli conosce.

Incantesimi del Cacciatore delle Tenebre

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	*camuffare se stesso*
5°	*trucco della corda*
9°	*paura*
13°	*invisibilità superiore*
17°	*sembrare*

Imboscata Terrificante

Al 3° livello, il ranger padroneggia l'arte dell'imboscata e può conferire a se stesso un bonus ai tiri per l'iniziativa pari al suo modificatore di Saggezza.

All'inizio del suo primo turno in ogni combattimento, la velocità base sul terreno del ranger aumenta di 3 metri e rimane tale fino alla fine di quel turno. Se il ranger effettua l'azione di Attacco in quel turno, può effettuare un attacco aggiuntivo con le armi come parte di quell'azione. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni extra del tipo di danno dell'arma.

Vista dell'Ombra

Al 3° livello, il ranger ottiene scurovisione entro una gittata di 18 metri. Se possiede già scurovisione grazie alla razza di appartenenza, la gittata della sua scurovisione aumenta di 9 metri.

Il ranger riesce inoltre a sfuggire abilmente alle creature che si affidano alla scurovisione. Mentre si trova nell'oscurità, è invisibile a qualsiasi creatura che si affidi alla scurovisione per vedere nell'oscurità.

Mente di Ferro

Arrivato al 7° livello, il ranger ha affinato la sua capacità di resistere ai poteri di alterazione mentale della sua preda e ottiene competenza nei tiri salvezza su Saggezza. Se possiede già questa competenza, ottiene invece competenza nei tiri salvezza su Intelligenza o su Carisma (a sua scelta).

Raffica del Cacciatore

All'11° livello, il ranger impara ad attaccare con una tale velocità inaspettata da poter trasformare un attacco mancato in un altro colpo. Per una volta in ogni suo turno in cui manca con un attacco con le armi, può effettuare un altro attacco con le armi come parte della stessa azione.

Schivata dell'Ombra

A partire dal 15° livello, il ranger può schivare in modi inaspettati, celato da sbuffi d'ombra soprannaturale che lo circondano. Ogni volta che una creatura effettua un tiro per colpire contro il ranger e non dispone di vantaggio a quel tiro, il ranger può usare la sua reazione per imporre svantaggio a quel tiro. Il ranger deve usare questo privilegio prima di sapere l'esito del tiro per colpire.

Quindi te ne vai in giro al buio? Lo sai che quasi tutti a parte gli umani sono in grado di vedere al buio, vero? Ti vediamo tutti. Camminare in punta di piedi non ti rende invisibile.

Uccisore di Mostri

Il ranger ha giurato di dare la caccia alle creature della notte e a chi fa uso di magia nera. Un Uccisore di Mostri va in cerca di vampiri, draghi, folletti malvagi, immondi e altre minacce magiche. Gli uccisori, addestrati nelle tecniche soprannaturali per sopraffare tali mostri, sono specializzati nello stanare e sconfiggere gli avversari mistici più potenti.

Privilegi dell'Uccisore di Mostri

Livello da Ranger	Privilegio
3°	Magia dell'Uccisore di Mostri, Percezione del Cacciatore, Preda dell'Uccisore
7°	Difesa Soprannaturale
11°	Nemesi degli Incantatori
15°	Contrattacco dell'Uccisore

Magia dell'Uccisore di Mostri

A partire dal 3° livello, un ranger apprende un incantesimo aggiuntivo quando raggiunge certi livelli in questa classe, come mostrato nella tabella "Incantesimi dell'Uccisore di Mostri". L'incantesimo è considerato un incantesimo da ranger per il ranger, ma non conta al fine di determinare il numero degli incantesimi da ranger che egli conosce.

Incantesimi dell'Uccisore di Mostri

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	*protezione dal bene e dal male*
5°	*zona di verità*
9°	*cerchio magico*
13°	*esilio*
17°	*blocca mostri*

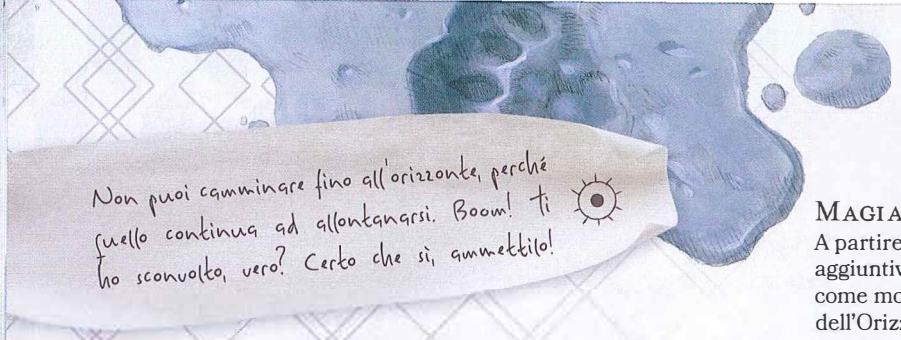
Percezione del Cacciatore

Al 3° livello, il ranger ottiene la capacità di esaminare una creatura e discernere come infliggerle più danni possibile. Con un'azione, il ranger sceglie una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Apprende immediatamente se la creatura possiede eventuali resistenze, immunità o vulnerabilità ai danni e quali sono. Se la creatura è celata alle magie di divinazione, il ranger percepisce che non possiede immunità, resistenze o vulnerabilità.

Il ranger può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti i suoi usi spesi quando completa un riposo lungo.

Preda dell'Uccisore

A partire dal 3° livello, il ranger può concentrare la sua ira su un avversario, incrementando i danni che gli infligge. Con un'azione bonus, il ranger designa una creatura situata



entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere come bersaglio di questo privilegio. La prima volta in ogni turno che il ranger colpisce quel bersaglio con un attacco con le armi, quel bersaglio subisce 1d6 danni extra dall'arma.

Questo beneficio dura finché il ranger non completa un riposo breve o lungo. Termina anticipatamente se il ranger designa una creatura diversa.

Difesa Soprannaturale

Al 7° livello, il ranger sviluppa una resilienza aggiuntiva contro gli assalti della preda contro il suo corpo e la sua mente. Ogni volta che il bersaglio della sua Preda dell'Uccisore lo costringe a effettuare un tiro salvezza e ogni volta che il ranger effettua una prova di caratteristica per sfuggire alla lotta con quel bersaglio, il ranger aggiunge 1d6 al suo tiro.

Nemesi degli Incantatori

All'11° livello, il ranger ottiene la capacità di sventare le magie altrui. Quando il ranger vede una creatura che lancia un incantesimo o si teletrasporta entro 18 metri da lui, può usare la sua reazione per tentare di contrastarlo magicamente. La creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del ranger, altrimenti l'incantesimo o il teletrasporto fallisce ed è sprecato.

Una volta che il ranger ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Contrattacco dell'Uccisore

Al 15° livello, il ranger ottiene la capacità di contrattaccare quando la sua preda tenta di sabotarlo. Se il bersaglio della sua Preda dell'Uccisore costringe il ranger a effettuare un tiro salvezza, quest'ultimo può usare la sua reazione per effettuare un attacco con le armi contro la preda. Effettua questo attacco immediatamente prima di effettuare il tiro salvezza. Se l'attacco colpisce, il ranger supera automaticamente il tiro salvezza, oltre ad applicare i normali effetti dell'attacco.

Viandante dell'Orizzonte

I Viandanti dell'Orizzonte proteggono il mondo dalle minacce provenienti dagli altri piani o da chi cerca di devastare il mondo con la magia ultraterrena. Vanno in cerca dei portali planari e li sorvegliano, spingendosi anche sui Piani Interni e sui Piani Esterni, come necessario, per inseguire i loro avversari. Questi ranger sono inoltre amici di molte forze del multiverso (specialmente di draghi, folletti ed elementali benevoli) che si sforzano di preservare la vita e l'ordine sui piani d'esistenza.

Privilegi del Viandante dell'Orizzonte

Livello da Ranger	Privilegio
3°	Magia del Viandante dell'Orizzonte, Individuazione dei Portali, Combattente Planare (1d8)
7°	Passo Etereo
11°	Colpo Distante, Combattente Planare (2d8)
15°	Difesa Spettrale

Magia del Viandante dell'Orizzonte

A partire dal 3° livello, un ranger apprende un incantesimo aggiuntivo quando raggiunge certi livelli in questa classe, come mostrato nella tabella "Incantesimi del Viandante dell'Orizzonte". L'incantesimo è considerato un incantesimo da ranger per il ranger, ma non conta al fine di determinare il numero degli incantesimi da ranger che egli conosce.

Incantesimi del Viandante dell'Orizzonte

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	*protezione dal bene e dal male*
5°	*passo velato*
9°	*velocità*
13°	*esilio*
17°	*cerchio di teletrasporto*

Individuazione dei Portali

Al 3° livello, il ranger ottiene la capacità di percepire magicamente la presenza di un portale planare. Con un'azione, individua la distanza e la direzione del portale planare più vicino entro 1,5 km da lui.

Una volta che il ranger ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Vedi la sezione "Viaggi Planari" nel capitolo 2 della *Dungeon Master's Guide* per alcuni esempi di portali planari.

Combattente Planare

Al 3° livello, il ranger impara ad attingere all'energia del multiverso per potenziare i suoi attacchi.

Come azione bonus, il ranger sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. La volta successiva che colpisce quella creatura in questo turno con un attacco con le armi, tutti i danni inflitti dall'attacco diventano danni da forza e la creatura subisce 1d8 danni da forza extra dall'attacco. Quando il ranger raggiunge l'11° livello in questa classe, i danni extra aumentano a 2d8.

Passo Etereo

Al 7° livello, il ranger impara a traslare sul Piano Etereo. Come azione bonus, può lanciare l'incantesimo *forma eterea* tramite questo privilegio e senza spendere uno slot incantesimo, ma l'incantesimo termina alla fine del suo turno attuale.

Una volta che il ranger ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Colpo Distante

All'11° livello, il ranger ottiene la capacità di passare da un piano all'altro in un batter d'occhio. Quando effettua l'azione di Attacco, può teletrasportarsi prima di ogni attacco di un massimo di 3 metri fino a uno spazio libero che sia in grado di vedere.

Se il ranger attacca almeno due creature diverse con l'azione, può effettuare un attacco aggiuntivo con la stessa azione contro una terza creatura.

Difesa Spettrale

Al 15° livello, grazie alla sua capacità di spostarsi tra i piani, il ranger può sgusciare oltre i confini planari per ridurre i danni che subisce in battaglia. Quando subisce danni da un attacco, può usare la sua reazione per conferire a se stesso resistenza a tutti i danni di quell'attacco in questo turno.

Divina? Arcana? Che differenza fa da dove viene la magia? O ce l'hai o non ce l'hai. Fortunatamente io ce l'ho in abbondanza.

Stregone

Lo studio e la pratica sono roba da dilettanti. Il *vero potere è un diritto di nascita.*

—Hennet, erede di Tiamat

Quando si tratta di attingere alle proprie capacità nel momento del bisogno, gli stregoni hanno vita più facile rispetto ad altri personaggi. Il loro potere non solo è racchiuso dentro di loro, ma in genere richiede un minimo di sforzo per non dilagare all'esterno. Ogni stregone nasce nel suo ruolo o lo adotta involontariamente a seguito di qualche evento cosmico casuale. A differenza di altri personaggi, che devono attivamente apprendere, abbracciare e perseguire i loro talenti, gli stregoni ricevono i loro poteri praticamente dal nulla.

Poiché il concetto di un essere dotato di magia innata che si aggira in mezzo alla gente tende a risultare inquietante, molti stregoni finiscono per alimentare diffidenza e sospetto in coloro che incontrano. Nonostante questo, molti stregoni riescono a superare quei pregiudizi compiendo imprese che tornano a beneficio dei loro simili meno dotati magicamente.

Spesso gli stregoni sono definiti dagli eventi che ruotano attorno alla manifestazione dei loro poteri. Per chi accoglie quei poteri come un diritto di nascita atteso da tempo, la loro comparsa è motivo di celebrazione. Altri stregoni vengono invece trattati come reietti e scacciati dalle loro case, dopo l'improvvisa e terrificante manifestazione delle loro capacità.

Interpretare un personaggio stregone può essere tanto gratificante quanto impegnativo. La sezione sottostante offre alcuni suggerimenti su come approfondire e personalizzare il proprio personaggio.

Origini Arcane

Alcuni stregoni deducono da dove provengono i loro poteri grazie al modo in cui le loro capacità si manifestano. Altri possono solo fare qualche speculazione, poiché i loro poteri si manifestano in modi che non sono ricollegabili ad alcuna causa in particolare.

Il personaggio conosce l'origine dei suoi poteri magici? Sono collegati a un lontano parente, a un evento cosmico o al puro caso? Se uno stregone ignora l'origine del suo potere, il DM può usare questa tabella (o scegliere un'origine) e rivelargliela quando questa informazione svolgerà un ruolo rilevante nella campagna.

Origini Arcane

d6	Origine
1	Il potere dello stregone scorre nel sangue della sua famiglia. Lo stregone è legato a una creatura potente oppure ha ereditato una benedizione o una maledizione.
2	Lo stregone è la reincarnazione di un essere di un altro piano d'esistenza.
3	Una potente entità ha fatto il suo ingresso nel mondo e la sua magia ha cambiato lo stregone.
4	La nascita dello stregone fu profetizzata in un antico testo, in cui si preannuncia che userà il suo potere a scopi terribili.
5	Lo stregone è il frutto di generazioni di meticolose unioni, orchestrate in modo selettivo.
6	Lo stregone è nato in provetta, per opera di un alchimista.

Reazione

Quando un nuovo stregone fa la sua comparsa nel mondo, che sia al momento della nascita o successivamente quando i suoi poteri si manifestano, le conseguenze di quell'evento dipendono per buona parte da come i testimoni presenti reagiscono a ciò che vedono.

Quando i poteri del personaggio stregone sono comparsi, come ha reagito il mondo attorno a lui? Gli altri si sono dimostrati premurosi, spaventati o un misto delle due cose?

Reazioni

d6	Reazione
1	I poteri dello stregone sono visti come una grande benedizione da coloro che lo circondano e che si aspettano che lo stregone li usi al servizio della sua comunità.
2	I poteri dello stregone hanno seminato la distruzione o addirittura la morte quando si sono manifestati e lo stregone è stato trattato come un criminale.
3	I vicini dello stregone odiano e temono i suoi poteri e si tengono a debita distanza da lui.
4	Lo stregone ha attirato l'attenzione di un culto sinistro che intende sfruttare le sue capacità.
5	La gente crede che i poteri dello stregone siano frutto di una maledizione scagliata sulla sua famiglia per una trasgressione passata.
6	Si crede che i poteri dello stregone siano collegati a un'antica dinastia di re folli, apparentemente soppressa nel corso di una sanguinosa rivolta oltre un secolo fa.

Da sinistra a destra: Anima Divina, Stregona della Tempesta e Stregona delle Ombre

Marchio Soprannaturale

Quando uno stregone è inattivo, è pressoché indistinguibile da una persona normale; è soltanto quando la sua magia fluisce all'esterno che lo stregone rivela la sua natura. Nonostante questo, molti stregoni possiedono un tratto fisico sottile ma rivelatorio che li distingue dal resto del mondo.

Se il personaggio stregone possiede un marchio soprannaturale, potrebbe trattarsi di qualcosa che può essere nascosto facilmente oppure una fonte di orgoglio che egli sfoggia in continuazione.

Marchi Soprannaturali

d6	Marchio
1	Lo stregone ha gli occhi di un colore insolito, per esempio rossi.
2	Lo stregone ha un dito in più in uno dei piedi.
3	Una delle sue orecchie è visibilmente più grossa dell'altra.
4	I suoi capelli crescono a una velocità prodigiosa.
5	Lo stregone arriccia il naso ripetutamente mentre mastica.
6	Una voglia rossa compare sul collo dello stregone una volta al giorno, ma scompare dopo un'ora.

Simbolo di Stregoneria

Come il mondo sa fin troppo bene, alcuni stregoni riescono a controllare i loro incantesimi meglio di altri. A volte quando uno stregone lancia un incantesimo, genera un flusso di magia di cui perde il controllo. Ma anche quando l'uso della magia funziona come previsto, l'atto di lanciare un incantesimo è spesso accompagnato da un simbolo rivelatore che annuncia a tutti da dove proviene quell'energia magica.

Quando il personaggio stregone lancia un incantesimo, il suo atto si rivela con un simbolo di stregoneria? Il simbolo è collegato alla sua origine o a qualche altro aspetto della sua identità, oppure è un fenomeno apparentemente casuale?

Simboli di Stregoneria

d6	Simbolo
1	Lo stregone pronuncia le componenti verbali dei suoi incantesimi con la voce tonante di un titano.
2	Per un istante, dopo avere lanciato un incantesimo, l'area attorno allo stregone si fa buia e tenebrosa.
3	Lo stregone suda a profusione quando lancia un incantesimo e per qualche secondo successivamente.
4	I capelli e le vesti dello stregone sono agitati per un istante, nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, come se una folata di vento improvvisa lo colpisse.
5	Se lo stregone è in piedi quando lancia l'incantesimo, si stacca di quindici centimetri dal terreno, per poi fluttuare di nuovo a terra gradualmente.
6	Una corona di fiamme azzurre illusorie avviluppa la testa dello stregone quando questi inizia a lanciare l'incantesimo, per poi scomparire bruscamente.

Perché così tanti esseri celestiali hanno gli da uccello e quelli infernali hanno gli da pipistrello? Mi pare arbitrario. Dovrebbe esserci un angelo pipistrello!

Origini Stregonesche

Al 1° livello, uno stregone ottiene il privilegio Origine Stregonesca. Le opzioni seguenti sono disponibili per uno stregone, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: Anima Divina, Magia delle Ombre e Stregoneria della Tempesta.

Anima Divina

A volte la scintilla di magia che alimenta uno stregone proviene da una fonte divina che risplende nella sua anima. La presenza di quest'anima benedetta è un segno: la magia innata dello stregone proviene da un lontano ma potente legame familiare con un essere divino. Forse un antenato dello stregone era un angelo, trasformato in mortale e inviato a combattere in nome del dio. O forse lo stregone è nato in concomitanza con un'antica profezia, che lo ha marchiato come servitore degli dèi o come uno speciale ricettacolo di magia divina.

Un'Anima Divina dimostra un magnetismo innato e può essere vista come una minaccia da certe gerarchie religiose. Essendo uno sconosciuto in grado di usare i poteri sacri, un'Anima Divina rischia di minare un ordine esistente vantando un legame diretto con il divino.

In certe culture, soltanto coloro che proclamano di avere il potere di un'Anima Divina possono detenere il potere religioso. In quelle terre, le posizioni ecclesiastiche sono l'esclusivo dominio di poche dinastie che occupano le posizioni di potere da molte generazioni.

Privilegi dell'Anima Divina

Livello da Stregone	Privilegio
1°	Magia Divina, Prescelto dagli Dèi
6°	Guarigione Potenziata
14°	Ali Ultraterrene
18°	Recupero Ultraterreno

Magia Divina

Grazie al suo legame con il divino, lo stregone può apprendere gli incantesimi della classe del chierico. Quando il suo privilegio Incantesimi gli consente di imparare o sostituire un trucchetto da stregone o un incantesimo da stregone di livello pari o superiore al 1°, lo stregone può scegliere il nuovo incantesimo dalla lista degli incantesimi da chierico o dalla lista degli incantesimi da stregone. Al di là di questo, deve comunque rispettare tutte le restrizioni di selezione dell'incantesimo, che diventa per lui un incantesimo da stregone.

Deve inoltre scegliere un'affinità per la fonte del suo potere divino: bene, male, legge, caos o neutralità. Lo stregone apprende un incantesimo aggiuntivo basato su quell'affinità, come indicato di seguito. Quell'incantesimo è considerato un incantesimo da stregone per lui, ma non conta al fine di determinare il numero di incantesimi da stregone da lui conosciuti. Se successivamente lo stregone sostituisce questo incantesimo, deve sostituirlo con un incantesimo tratto dalla lista degli incantesimi da chierico.

Affinità	Incantesimo
Bene	*cura ferite*
Male	*infliggi ferite*
Legge	*benedizione*
Caos	*anatema*
Neutralità	*protezione dal bene e dal male*

Prescelto dagli Dèi

A partire dal 1° livello, il destino dello stregone è salvaguardato dal suo potere divino. Se lo stregone fallisce un tiro salvezza o manca con un tiro per colpire, può tirare 2d4 e aggiungerli al totale, cambiando forse l'esito del tiro. Una volta che lo stregone ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Guarigione Potenziata

A partire dal 6° livello, l'energia divina che fluisce nello stregone può potenziare gli incantesimi di guarigione. Ogni volta che lo stregone o un alleato entro 1,5 metri da lui tira i dadi per determinare il numero di punti ferita ripristinati da un incantesimo, lo stregone può spendere 1 punto stregoneria per ripetere il tiro di un qualsiasi numero di quei dadi una volta, purché non sia incapacitato. Lo stregone può usare questo privilegio soltanto una volta per turno.

Ali Ultraterrene

A partire dal 14° livello, lo stregone può usare un'azione bonus per sviluppare un paio di ali spettrali sulla schiena. Mentre le ali sono presenti, lo stregone possiede una velocità di volare pari a 9 metri. Le ali permangono finché lo stregone non diventa incapacitato, non muore o non le congeda con un'azione bonus.

L'affinità che lo stregone ha scelto per il suo privilegio Magia Divina determina l'aspetto delle ali spettrali: ali d'aquila per il bene o la legge, ali da pipistrello per il male o il caos e ali da libellula per la neutralità.

Recupero Ultraterreno

Al 18° livello, lo stregone ottiene la capacità di riprendersi dalle ferite più gravi. Con un'azione bonus, quando gli rimane meno della metà dei suoi punti ferita, può recuperare un numero di punti ferita pari alla metà del suo massimo dei punti ferita.

Una volta che lo stregone ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Magia delle Ombre

Lo stregone è una creatura delle ombre e la sua magia innata proviene direttamente dalla Coltre Oscura. Lo stregone può far risalire la sua discendenza fino a un'entità di quel luogo o forse è rimasto esposto a quell'energia oscura e ne è stato trasformato.

Il potere della magia delle ombre esercita una strana influenza sull'aspetto fisico dello stregone. La scintilla vitale che lo sostiene è attenuata, come se si sforzasse di continuare a brillare nonostante l'energia oscura che pervade la sua anima. A discrezione del giocatore, è possibile scegliere per il personaggio stregone una peculiarità dalla tabella "Peculiarità dello Stregone delle Ombre" o determinarla casualmente con un tiro.

Peculiarità dello Stregone delle Ombre

d6	Peculiarità
1	Lo stregone risulta sempre gelido al tatto.
2	Quando lo stregone dorme, sembra che non respiri (anche se deve comunque respirare per sopravvivere).
3	Lo stregone sanguina a malapena, anche quando viene ferito gravemente.
4	Il cuore dello stregone batte una volta al minuto, un evento che a volte sorprende anche lo stregone stesso.
5	Lo stregone ha difficoltà a ricordare che le creature viventi e i cadaveri vanno trattati diversamente.
6	Lo stregone ha sbattuto gli occhi. Una volta. La settimana scorsa.

Privilegi della Magia delle Ombre

Livello da Stregone	Privilegio
1°	Occhi dell'Oscuro, Forza della Tomba
3°	Occhi dell'Oscuro (*oscurità*)
6°	Segugio dei Presagi Nefasti
14°	Camminare nelle Ombre
18°	Forma d'Ombra

Occhi dell'Oscuro

A partire dal 1° livello, lo stregone possiede scurovisione entro una gittata di 36 metri.

Quando lo stregone raggiunge il 3° livello in questa classe, apprende l'incantesimo *oscurità,* che non conta al fine di determinare il numero di incantesimi da stregone che conosce. Può inoltre lanciarlo spendendo 2 punti stregoneria o spendendo 1 slot incantesimo. Se lo lancia usando i punti stregoneria, può vedere attraverso l'oscurità creata dall'incantesimo.

Forza della Tomba

A partire dal 1° livello, lo stregone esiste in uno stato crepuscolare a metà strada tra la vita e la morte che lo rende difficile da sconfiggere. Quando i danni portano lo stregone a 0 punti ferita, quest'ultimo può effettuare un tiro salvezza su Carisma (CD 5 + i danni subiti). Se lo supera, scende invece a 1 punto ferita. Lo stregone non può usare questo privilegio se scende a 0 punti ferita a causa di danni radiosi o di un colpo critico.

Dopo che ha superato il tiro salvezza, lo stregone non può usare di nuovo questo privilegio finché non completa un riposo lungo.

Segugio dei Presagi Nefasti

Al 6° livello, lo stregone ottiene la capacità di chiamare a sé una creatura ululante dell'oscurità che assale i suoi avversari. Con un'azione bonus, lo stregone può spendere 3 punti stregoneria per evocare magicamente un segugio dei presagi nefasti che bersagli una creatura situata entro 36 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il segugio usa le statistiche del lupo feroce (vedi il *Monster Manual* o l'appendice D nel *Player's Handbook*), con i cambiamenti seguenti:

- La taglia del segugio è Media, non Grande, e il segugio è considerato una mostruosità, non una bestia.
- Il segugio compare con un numero di punti ferita temporanei pari alla metà del suo livello da stregone.
- Il segugio può muoversi attraverso le altre creature e gli oggetti come se fossero terreno difficile. Il segugio subisce 5 danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.
- All'inizio del suo turno, il segugio conosce automaticamente l'ubicazione del suo bersaglio. Se il bersaglio era nascosto, non è più nascosto per il segugio.

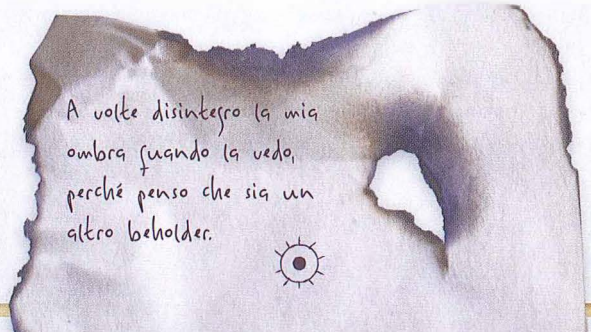
Il segugio compare in uno spazio libero a scelta dello stregone entro 9 metri dal bersaglio. Il DM tira per l'iniziativa del segugio. Nel suo turno, il segugio può muoversi soltanto verso il suo bersaglio lungo il percorso più diretto e può usare la sua azione soltanto per attaccare il suo bersaglio. Il segugio può effettuare attacchi di opportunità, ma solo contro il suo bersaglio. Inoltre, mentre il segugio si trova entro 1,5 metri dal bersaglio, quest'ultimo subisce svantaggio ai tiri salvezza contro ogni incantesimo lanciato dallo stregone. Il segugio scompare se scende a 0 punti ferita, se il suo bersaglio scende a 0 punti ferita o dopo 5 minuti.

Camminare nelle Ombre

Al 14° livello, lo stregone ottiene la capacità di spostarsi da un'ombra all'altra. Quando lo stregone si trova nella luce fioca o nell'oscurità, come azione bonus, può teletrasportarsi magicamente di un massimo di 36 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere e che si trovi a sua volta nella luce fioca o nell'oscurità.

Forma d'Ombra

A partire dal 18° livello, lo stregone può spendere 6 punti stregoneria con un'azione bonus per trasformarsi magicamente e assumere una forma d'ombra. In questa forma, possiede resistenza a tutti i danni tranne i danni radiosi e da forza e può muoversi attraverso le altre creature e gli oggetti



come se fossero terreno difficile. Lo stregone subisce 5 danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Lo stregone rimane in questa forma per 1 minuto. L'effetto termina in anticipo se lo stregone diventa incapacitato, muore o lo congeda con un'azione bonus.

Stregoneria della Tempesta

La magia innata dello stregone proviene dal potere dell'aria elementale. Molti di coloro che detengono questo potere possono far risalire le origini della loro magia a un'esperienza quasi mortale provocata dalla Grande Pioggia, ma forse lo stregone è nato durante una burrasca urlante talmente potente che la gente ancora oggi ne parla; oppure i suoi antenati potrebbero avere subito l'influsso di potenti creature dell'aria come i djinn. In ogni caso, la magia della tempesta permea il suo intero essere.

Gli stregoni della tempesta sono figure preziose all'interno dell'equipaggio di una nave. Grazie alla loro magia possono esercitare il controllo sul vento e sul tempo atmosferico nell'area circostante, una capacità che si rivela utile anche per respingere gli attacchi dei sahuagin, dei pirati e di altre minacce acquatiche.

Privilegi della Stregoneria della Tempesta

Livello da Stregone	Privilegio
1°	Portavoce del Vento, Magia Tempestosa
6°	Cuore della Tempesta, Guida della Tempesta
14°	Furia della Tempesta
18°	Anima del Vento

Portavoce del Vento

La magia arcana che lo stregone comanda è generata dall'aria elementale. Lo stregone sa parlare, leggere e scrivere il Primordiale (la conoscenza di questo linguaggio gli permette di capire e di farsi capire da coloro che parlano i relativi dialetti: Aquan, Auran, Ignan e Terran).

Magia Tempestosa

A partire dal 1° livello, lo stregone può usare un'azione bonus nel suo turno per circondarsi fugacemente di piccoli vortici di aria elementale, subito prima o dopo avere lanciato un incantesimo di 1° livello o superiore. Questo gli consente di volare per un massimo di 3 metri senza provocare attacchi di opportunità.

Cuore della Tempesta

Al 6° livello, lo stregone ottiene resistenza ai danni da fulmine e da tuono. Inoltre, ogni volta che inizia a lanciare un incantesimo di 1° livello o superiore che infligge danni da fulmine o da tuono, un flusso di magia tempestosa si diffonde dalla sua persona. Questa eruzione fa in modo che le creature a sua scelta situate entro 3 metri da lui e che egli sia in grado di vedere subiscano danni da fulmine o da tuono (lo stregone sceglie ogni volta che questa capacità si attiva) pari a metà del suo livello da stregone.

Guida della Tempesta

Al 6° livello, lo stregone ottiene la capacità di controllare leggermente il tempo atmosferico attorno a sé.

Se piove, può usare un'azione per interrompere la caduta della pioggia in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di lui. Può terminare questo effetto con un'azione bonus.

Se c'è vento, può usare un'azione bonus ogni round per scegliere la direzione in cui soffia il vento all'interno di una sfera del raggio di 30 metri centrata su di lui. Il vento soffia in quella direzione fino alla fine del turno successivo dello stregone. Questo privilegio non altera la velocità del vento.

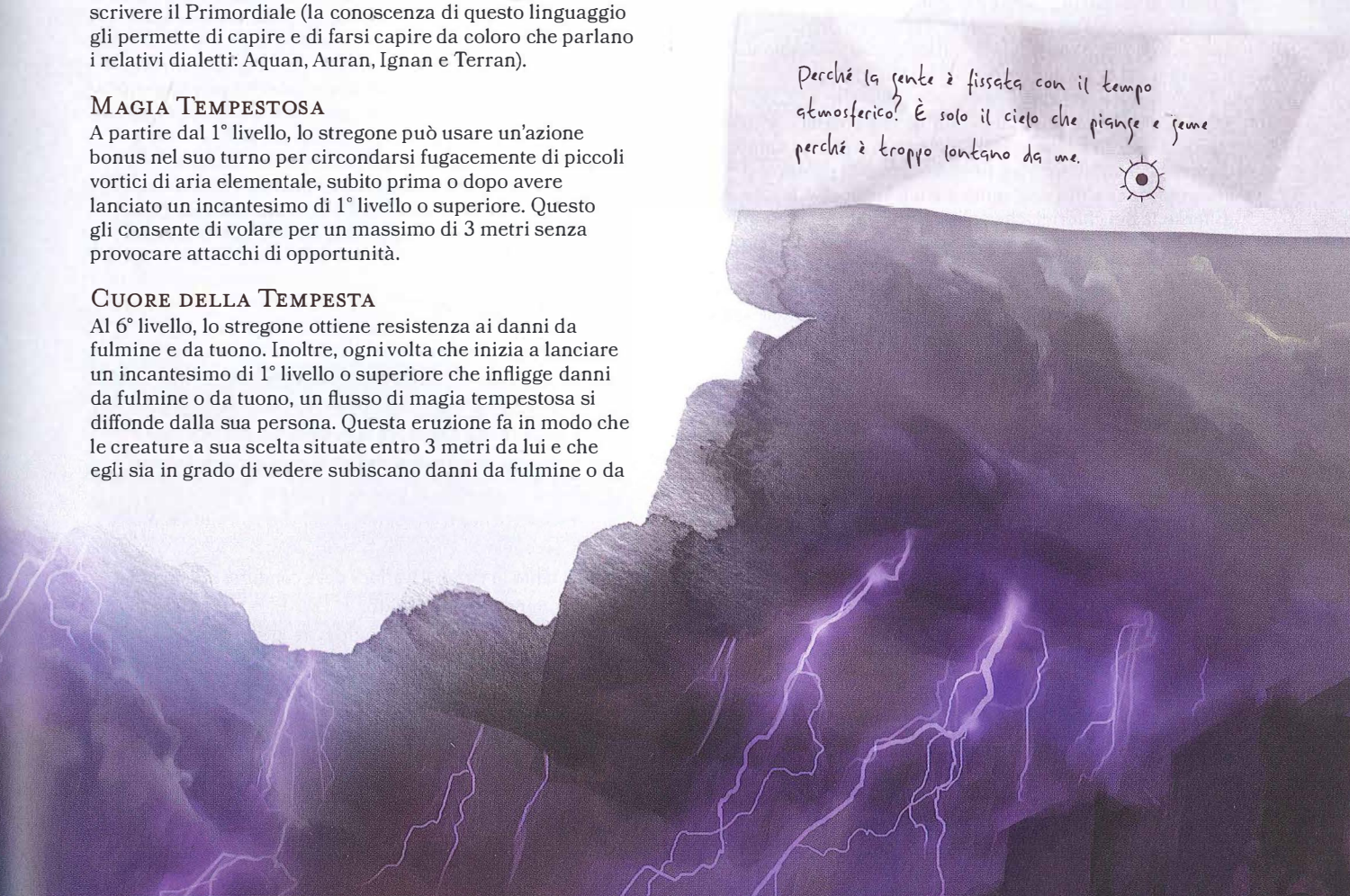
Furia della Tempesta

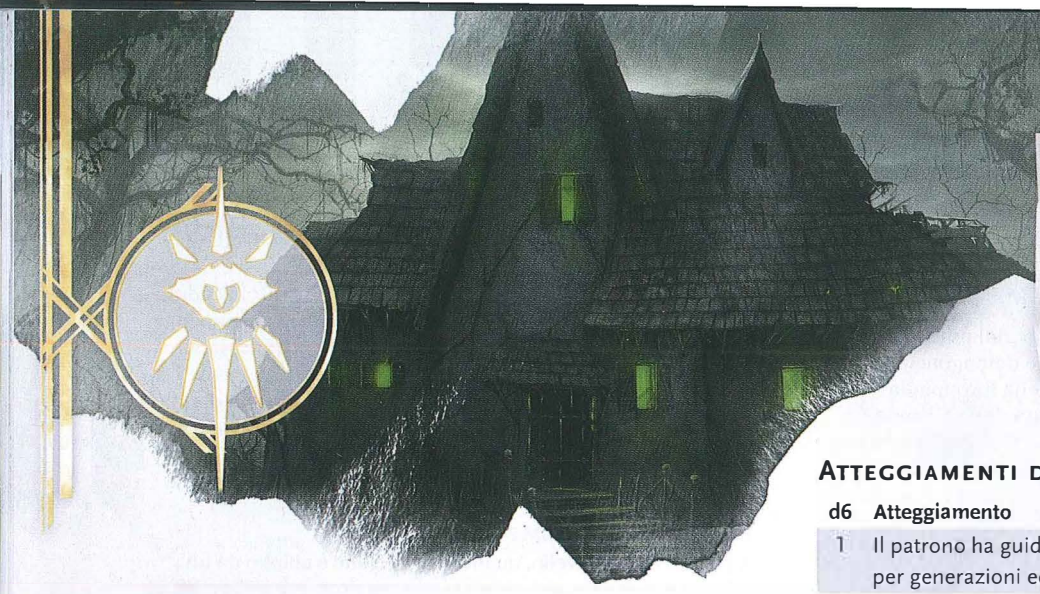
A partire dal 14° livello, quando lo stregone è colpito da un attacco in mischia, può usare la sua reazione per infliggere danni da fulmine all'attaccante. Quei danni sono pari al suo livello da stregone. L'attaccante deve anche effettuare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi dello stregone. Se lo fallisce, viene spinto in linea retta di un massimo di 6 metri allontanandosi dallo stregone.

Anima del Vento

Al 18° livello, lo stregone ottiene immunità ai danni da fulmine e da tuono.

Lo stregone ottiene anche una velocità magica di volare pari a 18 metri. Con un'azione, lo stregone può ridurre la sua velocità di volare a 9 metri per 1 ora e scegliere un numero di creature situate entro 9 metri da lui pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Le creature scelte ottengono una velocità magica di volare pari a 9 metri per 1 ora. Una volta ridotta la sua velocità di volare in questo modo, lo stregone non può più rifarlo finché non completa un riposo breve o lungo.





Quindi hai avuto i tuoi poteri stipulando un contratto con qualcosa? C'è un documento scritto, per caso? Beh, non importa. Dimmi solo una cosa: questi poteri me li prendo io se ti mangio?

Warlock

Pensi che io sia pazzo? Io penso che la vera pazzia *sia accontentarsi di condurre una vita mortificante quando un reame oltre il nostro contiene conoscenze e poteri che aspettano solo di essere reclamati.*

—Xarren, araldo di Acamar

I warlock sono cercatori e scopritori di segreti. Spingono al limite la comprensione del mondo da parte dei mortali e cercano sempre di ampliare la portata della loro maestria. Là dove un sapiente o un mago vede un chiaro segno di pericolo e interrompe le sue ricerche, un warlock si tuffa a capofitto, incurante del costo. Di conseguenza, un warlock è frutto di un particolare miscuglio di intelligenza, curiosità e avventatezza. Per molta gente, il risultato di questa formula equivale alla follia. I warlock invece ritengono che il risultato sia una dimostrazione di coraggio.

I warlock sono definiti da due elementi che agiscono all'unisono per tracciare il cammino che conduce a questa classe. Il primo è l'evento o la circostanza che ha spinto il warlock a stipulare un patto con un'entità planare. Il secondo è la natura dell'entità a cui il warlock è legato. A differenza dei chierici, che solitamente abbracciano una divinità e il suo ethos, un warlock potrebbe non nutrire alcun affetto per il suo patrono e viceversa.

Le sezioni seguenti offrono alcuni modi per approfondire un personaggio warlock e per generare alcune interessanti opportunità narrative o di interpretazione.

Atteggiamento del Patrono

Ogni rapporto è una strada a due sensi, ma nel caso dei warlock e dei loro patroni non è detto che entrambi i sensi della strada debbano avere la stessa ampiezza o essere fatti dello stesso materiale. Il sentimento che un warlock alberga nei confronti del suo patrono, positivo o negativo che sia, potrebbe essere contraccambiato dal patrono oppure le due parti del patto potrebbero guardarsi l'una con l'altra con emozioni contrastanti.

Quando un giocatore determina l'atteggiamento che il suo personaggio warlock assume nei confronti del patrono, dovrebbe tenere presente anche il punto di vista di quest'ultimo. Come si comporta il patrono nei confronti del warlock? È un amico e un alleato, o un nemico che gli conferisce i poteri solo perché il warlock è riuscito a imporgli un patto?

Atteggiamenti del Patrono

d6	Atteggiamento
1	Il patrono ha guidato e aiutato la famiglia del warlock per generazioni ed è benevolo nei suoi confronti.
2	Ogni interazione con il capriccioso patrono del warlock è una sorpresa, a volte piacevole, a volte dolorosa.
3	Il patrono del warlock è lo spirito di un eroe defunto da tempo, che considera il patto un modo per esercitare ancora la sua influenza sul mondo.
4	Il patrono del warlock esige una rigida disciplina, ma riserva al warlock una certa misura di rispetto.
5	Il patrono ha convinto il warlock a stipulare il patto con l'inganno e ora lo tratta come uno schiavo.
6	Il warlock è pressoché abbandonato a se stesso e non subisce alcuna interferenza da parte del patrono. A volte ha paura delle richieste che detterebbe se finalmente comparisse.

Termini Speciali del Patto

Un patto può variare da un accordo informale a un contratto formale con tanto di clausole lunghe e dettagliate e di lista dei requisiti. I termini di un patto (ciò che un warlock deve fare per ottenere il favore di un patrono) sono sempre dettati dal patrono. In certe occasioni, questi termini includono una clausola speciale che può apparire strana o frutto di un capriccio, ma che il warlock prende sul serio, alla stregua degli altri requisiti del patto.

Il personaggio ha scelto un patto che lo obbliga a cambiare il suo comportamento in qualche modo insolito o apparentemente frivolo? Anche se il patrono non gli ha imposto un dovere del genere fino ad ora, non è detto che non lo faccia in futuro.

Termini Speciali

d6	Termine
1	Quando il warlock riceve l'ordine, deve agire subito contro un nemico specifico del suo patrono.
2	Il patto mette alla prova la volontà del warlock, che è obbligato ad astenersi dall'alcol e da altri intossicanti.
3	Almeno una volta al giorno, il warlock deve incidere o tracciare il nome o il simbolo del suo patrono sul muro di un edificio.
4	Di tanto in tanto, il warlock deve condurre strani rituali per rinnovare il suo patto.
5	Il warlock non deve mai indossare lo stesso abito due volte, dato che il suo patrono trova noiosa la ripetitività.
6	Quando il warlock usa una supplica occulta, deve pronunciare a voce alta il nome del suo patrono, altrimenti rischia di suscitare la sua collera.

Warlock del Celestiale

Marchio Vincolante

Alcuni patroni hanno l'abitudine di imprimere un marchio di qualche tipo sui warlock al loro servizio (e spesso la cosa dà loro anche piacere). Un marchio vincolante rende chiaro a coloro che si intendono di queste cose che l'individuo che lo porta è vincolato a servire il patrono. Un warlock potrebbe trarre vantaggio da un marchio del genere, dichiarando che è la prova del patto stretto, o potrebbe tenerlo celato (se possibile) per evitare le difficoltà che esso potrebbe comportare.

Se il patto del warlock prevede un marchio vincolante, ciò che il warlock prova al pensiero di mostrarlo probabilmente dipende dal suo rapporto con colui che ha impresso il marchio. Il marchio in questione è fonte di orgoglio o è qualcosa di cui il warlock in segreto si vergogna?

Marchi Vincolanti

d6	Marchio
1	Un occhio del warlock è simile a un occhio del suo patrono.
2	Ogni volta che il warlock si sveglia, la piccola voglia sul suo volto compare in un punto diverso.
3	Il warlock sfoggia i sintomi visibili di una malattia, ma non subisce alcun effetto nocivo di quella malattia.
4	La lingua del warlock è di un colore innaturale.
5	Il warlock possiede una piccola coda atrofizzata.
6	Il naso del warlock brilla nell'oscurità.

Patroni Ultraterreni

Al 1° livello, un warlock ottiene il privilegio Patrono Ultraterreno. Le opzioni seguenti sono disponibili per un warlock, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Celestiale e la Lama del Sortilegio.

Il Celestiale

Il patrono del warlock è un potente essere dei Piani Superiori. Il warlock è vincolato a un antico empireo, solar, ki-rin, unicorno o a un'altra entità che risiede sui piani dell'eterna beatitudine. Il suo patto con quell'essere gli consente di sperimentare il fugace tocco della luce sacra che illumina il multiverso.

Il legame con un tale potere può provocare qualche cambiamento nel comportamento e nelle convinzioni del warlock, che potrebbe provare l'impulso di annientare i non morti, sconfigger gli immondi e proteggere gli innocenti. A volte, il suo cuore potrebbe perfino colmarsi del desiderio di vedere il reame celestiale del suo patrono e di vagare in quel paradiso per il resto dei suoi giorni. Il warlock però sa che la sua missione per il momento lo conduce tra i mortali e che il suo patto lo obbliga a portare la luce negli angoli più oscuri del mondo.

Privilegi del Celestiale

Livello da Warlock	Privilegio
1°	Lista Ampliata degli Incantesimi, Trucchetti Bonus, Luce Guaritrice
6°	Anima Radiosa
10°	Resilienza Celestiale
14°	Vendetta Incandescente

Lista Ampliata degli Incantesimi

Il Celestiale consente al warlock di scegliere gli incantesimi da warlock che apprende da una lista ampliata di incantesimi. Gli incantesimi seguenti si aggiungono alla lista di incantesimi da warlock per un warlock del Celestiale.

Incantesimi Ampliati del Celestiale

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*cura ferite, dardo tracciante*
2°	*ristorare inferiore, sfera infuocata*
3°	*luce diurna, rinascita*
4°	*guardiano della fede, muro di fuoco*
5°	*colpo infuocato, ristorare superiore*

Trucchetti Bonus

Al 1° livello, il warlock apprende i trucchetti *fiamma sacra* e *luce*. Per lui sono considerati trucchetti da warlock, ma non contano al fine di determinare il suo numero di trucchetti da warlock conosciuti.

Luce Guaritrice

Al 1° livello, il warlock ottiene la capacità di incanalare l'energia celestiale per curare le ferite e possiede una riserva di d6 che può spendere per alimentare questa guarigione. Il numero di dadi nella riserva è pari a 1 + il livello da warlock del personaggio.

Con un'azione bonus, il warlock può curare una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, spendendo i dadi della riserva. Il numero massimo

di dadi che il warlock può spendere in una volta è pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di un dado). Il warlock tira i dadi che spende, somma i risultati e ripristina un numero di punti ferita pari al totale.

La riserva recupera tutti i dadi spesi quando il warlock completa un riposo lungo.

Anima Radiosa

A partire dal 6° livello, il legame con il Celestiale consente al warlock di fungere da condotto di energia radiosa. Il warlock possiede resistenza ai danni radiosi e, quando lancia un incantesimo che infligge danni radiosi o da fuoco, può aggiungere il suo modificatore di Carisma a un tiro per i danni radiosi o da fuoco di quell'incantesimo contro uno dei suoi bersagli.

Resilienza Celestiale

A partire dal 10° livello, il warlock ottiene punti ferita temporanei ogni volta che completa un riposo breve o lungo. Questi punti ferita temporanei sono pari al suo livello da warlock + il suo modificatore di Carisma. Può inoltre scegliere fino a cinque creature che egli sia in grado di vedere alla fine del riposo. Quelle creature ottengono ciascuna un ammontare di punti ferita temporanei pari alla metà del suo livello da warlock + il suo modificatore di Carisma.

Vendetta Incandescente

A partire dal 14° livello, l'energia radiosa incanalata consente al warlock di resistere alla morte. Quando il warlock deve effettuare un tiro salvezza contro morte all'inizio del suo turno, può invece rialzarsi in piedi in un'esplosione di energia radiosa. Il warlock recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà del suo massimo dei punti ferita e poi può rialzarsi in piedi, se lo desidera. Ogni creatura a sua scelta che si trovi entro 9 metri da lui subisce danni radiosi pari a 2d8 + il modificatore di Carisma del warlock ed è accecata fino alla fine del turno attuale.

Una volta che il warlock ha usato questo privilegio, non può usarlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

La Lama del Sortilegio

Il warlock ha stipulato il suo patto con una misteriosa entità della Coltre Oscura: una forza che si manifesta in armi di magia senzienti e ricavate dalla materia d'ombra. La possente spada *Lama Nera* è la più famosa di queste armi, che nell'arco dei secoli si sono diffuse in tutto il multiverso. La forza d'ombra all'origine di queste armi può offrire il suo potere a quei warlock che stipulano un patto con lei. Molti warlock della lama del sortilegio creano armi che emulano quelle forgiate sulla Coltre Oscura. Altri rinunciano a queste armi e si accontentano di infondere la magia oscura di quel piano negli incantesimi che lanciano.

Poiché è noto che sia stata la Regina Corvo a forgiare la prima di queste armi, molti sapienti ipotizzano che lei e la forza siano la stessa cosa e che quelle armi, assieme ai warlock della lama del sortilegio, siano gli strumenti che usa per manipolare gli eventi del Piano Materiale per i suoi scopi imperscrutabili.

Privilegi della Lama del Sortilegio

Livello da Warlock	Privilegio
1°	Lista Ampliata degli Incantesimi, Maledizione della Lama del Sortilegio, Combattente del Sortilegio
6°	Spettro Maledetto
10°	Armatura dei Sortilegi
14°	Maestro dei Sortilegi

Lista Ampliata degli Incantesimi

La Lama del Sortilegio consente al warlock di scegliere gli incantesimi da warlock che apprende da una lista ampliata di incantesimi. Gli incantesimi seguenti si aggiungono alla lista di incantesimi da warlock per un warlock della lama del sortilegio.

Incantesimi Ampliati della Lama del Sortilegio

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*punizione collerica, scudo*
2°	*punizione marchiante, sfocatura*
3°	*arma elementale, intermittenza*
4°	*allucinazione mortale, punizione demoralizzante*
5°	*cono di freddo, punizione esiliante*

Maledizione della Lama del Sortilegio

A partire dal 1° livello, un warlock ottiene la capacità di scagliare una maledizione funesta su qualcuno. Con un'azione bonus, il warlock sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio è maledetto per 1 minuto. La maledizione termina in anticipo se il bersaglio muore, il warlock muore o il warlock diventa incapacitato. Finché la maledizione non termina, il warlock ottiene i benefici seguenti:

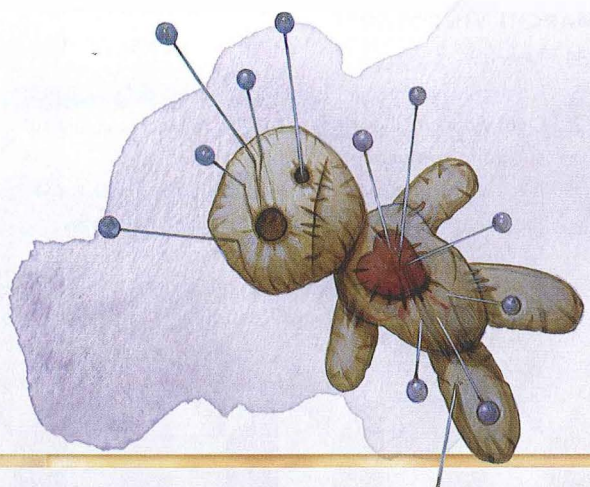
- Il warlock ottiene un bonus pari al suo bonus di competenza da applicare ai tiri per i danni contro il bersaglio maledetto.
- Ogni tiro per colpire che il warlock effettua contro il bersaglio maledetto è un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro del d20.
- Se il bersaglio maledetto muore, il warlock recupera un ammontare di punti ferita pari al suo livello da warlock + il suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di 1 punto ferita).

Il warlock non può usare di nuovo questo privilegio finché non completa un riposo breve o lungo.

Combattente del Sortilegio

Al 1° livello, il warlock sviluppa l'addestramento necessario per armarsi con efficacia per la battaglia e ottiene competenza nelle armature medie, negli scudi e nelle armi da guerra.

L'influenza del patrono consente inoltre al warlock di incanalare misticamente la sua volontà attraverso un'arma particolare. Ogni volta che il warlock completa un riposo lungo, può toccare un'arma in cui sia competente e che sia priva della proprietà a due mani. Quando il warlock attacca con quest'arma, può usare il suo modificatore di Carisma, anziché di Forza o di Destrezza, sia per i tiri per colpire, sia



Warlock della Lama del Sortilegio

Lama del sortilegio! Che nome altisonante! Quindi la tua spada è malvagia, maledetta o qualcosa del genere? Ma tu sei malvagio, no?... Beh, allora il nome non mi piace. Un nome che non ha senso non è un bel nome. Guarda il mio: Xanathar. Vedi? È tosto e ha senso.

per i tiri per i danni. Questo beneficio dura finché il warlock non ha completato un riposo lungo. Se in seguito il warlock ottiene il privilegio Patto della Lama, questo beneficio si estende a ogni arma del patto evocata dal warlock con quel privilegio, a prescindere dal tipo dell'arma.

Spettro Maledetto

A partire dal 6° livello, il warlock può maledire l'anima di una persona da lui uccisa, vincolandola temporaneamente al suo servizio. Quando il warlock uccide un umanoide, può fare in modo che il suo spirito emerga dal cadavere come uno spettro, le cui statistiche sono contenute nel *Monster Manual*. Quando lo spettro compare, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari alla metà del livello da warlock del personaggio. Il DM tira per l'iniziativa dello spettro, che agisce nei suoi turni personali. Lo spettro obbedisce ai comandi verbali del warlock e ottiene un bonus speciale ai suoi tiri per colpire pari al modificatore di Carisma del warlock (fino a un minimo di +0).

Lo spettro rimane al servizio del warlock fino alla fine del suo riposo lungo successivo, quando svanisce per raggiungere l'oltretomba.

Una volta che il warlock ha vincolato uno spettro con questo privilegio, non può usare di nuovo il privilegio finché non completa un riposo lungo.

Armatura dei Sortilegi

Al 10° livello, il sortilegio del warlock si fa più potente. Se il bersaglio maledetto dalla sua Maledizione della Lama del Sortilegio colpisce il warlock con un tiro per colpire, il warlock può usare la sua reazione per tirare un d6. Con un risultato pari o superiore a 4, l'attacco invece manca il warlock, a prescindere dal tiro per colpire.

Maestro dei Sortilegi

A partire dal 14° livello, il warlock può estendere la sua Maledizione della Lama del Sortilegio da una creatura uccisa a un'altra creatura. Quando la creatura maledetta dalla Maledizione della Lama del Sortilegio del warlock muore, il warlock può applicare la maledizione a una creatura diversa situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, purché non sia incapacitato. Quando il warlock applica la maledizione in questo modo, non recupera punti ferita dalla morte della precedente creatura maledetta.

Suppliche Occulte

Al 2° livello, un warlock ottiene il privilegio Suppliche Occulte. Queste nuove opzioni per quel privilegio si aggiungono alle opzioni del *Player's Handbook*.

Se una supplica occulta prevede un prerequisito, il warlock deve soddisfare quel requisito per apprenderla. Il warlock può apprendere la supplica nello stesso momento in cui soddisfa il suo prerequisito. Un prerequisito di livello indica il livello del personaggio nella classe del warlock.

Arma del Patto Migliorata

Prerequisito: privilegio Patto della Lama

Il warlock può usare una qualsiasi arma da lui evocata tramite il suo privilegio Patto della Lama come focus da incantatore per i suoi incantesimi da warlock.

Inoltre, l'arma ottiene un bonus di +1 ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri per i danni, a meno che non sia un'arma magica che possiede già un bonus a quei tiri.

Infine, l'arma evocata dal warlock può essere un arco corto, un arco lungo, una balestra leggera o una balestra pesante.

Aspetto della Luna

Prerequisito: privilegio Patto del Tomo

Il warlock non ha più bisogno di dormire e non può essere costretto a dormire in alcun modo. Per ottenere i benefici di un riposo lungo, può trascorrere tutte le 8 ore a svolgere attività leggere, come leggere il proprio Libro delle Ombre e fare la guardia.

Dono degli Imperituri

Prerequisito: privilegio Patto della Catena

Ogni volta che il warlock recupera punti ferita mentre il suo famiglio si trova entro 30 metri da lui, considera tutti i dadi tirati per determinare i punti ferita che recupera come se avessero ottenuto il loro risultato massimo per lui.

Dono delle Profondità

Prerequisito: 5° livello

Il warlock può respirare sott'acqua e ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno.

Può inoltre lanciare *respirare sott'acqua* una volta, senza spendere uno slot incantesimo. Il warlock recupera la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.

Fuga dell'Ingannatore

Prerequisito: 7° livello

Il warlock può lanciare *libertà di movimento* una volta su se stesso senza spendere uno slot incantesimo. Recupera la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.

Lancia della Letargia

Prerequisito: trucchetto deflagrazione occulta

Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con la sua *deflagrazione occulta,* il warlock può ridurre la velocità di quella creatura di 3 metri fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantello di Mosche

Prerequisito: 5° livello

Con un'azione bonus, il warlock può circondarsi di un'aura magica simile a un nugolo di mosche ronzanti. L'aura si estende per 1,5 metri da lui in ogni direzione, ma non attraverso la copertura totale. Dura finché il warlock non diventa incapacitato o non la congeda con un'azione bonus.

L'aura conferisce al warlock vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire), ma svantaggio a tutte le altre prove di Carisma. Ogni altra creatura che inizi il proprio turno nell'aura subisce danni da veleno pari al modificatore di Carisma del warlock (fino a un minimo di 0 danni).

Una volta che il warlock ha usato questa supplica, non può più usarla finché non completa un riposo breve o lungo.

Punizione Occulta

Prerequisito: 5° livello, privilegio Patto della Lama

Una volta per turno, quando il warlock colpisce una creatura con la sua arma del patto, può spendere uno slot incantesimo da warlock per infliggere 1d8 danni da forza extra al bersaglio, più un altro 1d8 per livello dello slot incantesimo, e può buttare a terra prono il bersaglio, qualora quest'ultimo sia di taglia Enorme o inferiore.

Sguardo Fantasma

Prerequisito: 7° livello

Con un'azione, il warlock ottiene la capacità di vedere attraverso gli oggetti solidi fino a una gittata di 9 metri. Entro quella gittata, il warlock possiede scurovisione, se già non la possedeva. Questa vista speciale dura per 1 minuto o finché la concentrazione del warlock non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Durante quel periodo, il warlock percepisce gli oggetti come immagini spettrali e trasparenti.

Una volta che il warlock ha usato questa supplica, non può più usarla finché non completa un riposo breve o lungo.

Sortilegio della Pazzia

Prerequisito: 5° livello, incantesimo sortilegio *o un privilegio da warlock che maledica*

Con un'azione bonus, il warlock può generare un'interferenza psichica attorno al bersaglio maledetto dal suo incantesimo *sortilegio* o da un suo privilegio da warlock, come la Maledizione della Lama del Sortilegio o il Presagio di Sventura. Quando lo fa, infligge danni psichici al bersaglio maledetto e a ogni creatura a sua scelta che il warlock sia in grado di vedere entro 1,5 metri dal bersaglio. I danni psichici sono pari al modificatore di Carisma del warlock (fino a un minimo di 1 danno). Per usare questa supplica, il warlock deve essere in grado di vedere il bersaglio maledetto e deve trovarsi entro 9 metri da lui.

Sortilegio Implacabile

Prerequisito: 7° livello, incantesimo sortilegio *o un privilegio da warlock che maledica*

La maledizione del warlock crea un legame temporaneo tra lui e il suo bersaglio. Con un'azione bonus, il warlock può teletrasportarsi magicamente fino a un massimo di 9 metri in uno spazio libero che egli sia in grado di vedere e che si trovi entro 1,5 metri dal bersaglio maledetto dal suo incantesimo *sortilegio* o da un suo privilegio da warlock, come la Maledizione della Lama del Sortilegio o il Presagio di Sventura. Per teletrasportarsi in questo modo, il warlock deve essere in grado di vedere il bersaglio maledetto.

Stretta di Hadar

Prerequisito: trucchetto deflagrazione occulta

Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con la sua *deflagrazione occulta,* il warlock può muovere quella creatura in linea retta avvicinandola a sé di 3 metri.

Sudario delle Ombre

Prerequisito: 15° livello

Il warlock può lanciare *invisibilità* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Tomba di Levistus

Prerequisito: 5° livello

Come reazione, quando il warlock subisce danni, può rinchiudersi in una tomba di ghiaccio, che scompare sciogliendosi alla fine del suo turno successivo. Il warlock ottiene 10 punti ferita temporanei per ogni livello da warlock, che subiscono il maggiore ammontare possibile dei danni innescanti. Subito dopo avere subito i danni, il warlock ottiene vulnerabilità ai danni da fuoco, la sua velocità è ridotta a 0 e diventa incapacitato. Questi effetti, inclusi gli eventuali punti ferita temporanei rimanenti, terminano tutti quando il ghiaccio si scioglie.

Una volta che il warlock ha usato questa supplica, non può più usarla finché non completa un riposo breve o lungo.

La Vita di un Personaggio

Le regole di creazione dei personaggi nel *Player's Handbook* forniscono tutte le informazioni di cui un giocatore ha bisogno per definire un personaggio in procinto di andare all'avventura. Ciò che non fanno è di definire tutte le circostanze che hanno modellato quel personaggio negli anni che vanno dalla sua nascita all'inizio della sua carriera come membro di una classe.

Quali sono state le attività o le esperienze del personaggio prima di decidere di diventare un avventuriero? In che circostanze è nato? Quanto è grande la sua famiglia e che genere di rapporti aveva con i suoi parenti? Quali figure lo hanno influenzato di più durante i suoi anni formativi, nel bene e nel male?

Per rispondere a queste e ad altre domande, un giocatore può usare le tabelle e i consigli di questa sezione per comporre una storia passata dettagliata del suo personaggio, una sorta di autobiografia a cui fare riferimento nel corso della sua interpretazione di quel personaggio. Il DM può attingere a questo materiale man mano che la campagna procede, creando situazioni e scenari sviluppati sulla base delle esperienze passate del personaggio.

Idee, Non Regole

Anche se queste pagine sono piene di tabelle e tiri dei dadi, questo materiale non fa parte di alcun sistema di regole; anzi, tutt'altro. Il DM e i giocatori possono usare una qualsiasi parte di questo materiale, come più desiderano, e possono prendere le decisioni nell'ordine che vogliono.

Per esempio, un giocatore potrebbe scegliere di non usare queste tabelle per definire chi sono i genitori, i fratelli e le sorelle del suo personaggio, in quanto sono informazioni che ha già definito da solo. Potrebbe però usare altre parti, come la sezione degli eventi segnanti, per aggiungere profondità e dettaglio.

Come e Quando Usare le Tabelle

Se il giocatore accetta che siano i dadi a decidere certi aspetti del suo personaggio, può procedere con i tiri. Altrimenti, può prendere in mano la situazione e decidere liberamente, scegliendo tra le possibilità delle tabelle quelle che più gli piacciono. Ovviamente, ha anche l'opzione di ignorare il risultato di un tiro del dado, se entra in conflitto con un altro risultato. Analogamente, se il testo gli richiede di tirare su una tabella, quell'istruzione non va sempre presa alla lettera. Il giocatore può sempre scegliere liberamente le voci che gli interessano.

Anche se queste tabelle sono concepite per ampliare il processo di creazione passo dopo passo descritto nel *Player's Handbook*, non occupano un posto specifico in quel processo. Il giocatore può usarne alcune in una prima fase (per esempio per definire i genitori e gli altri familiari del personaggio subito dopo aver deciso la sua razza), ma può anche aspettare di farlo in una fase successiva della procedura. Forse il giocatore preferisce stabilire altri elementi dell'identità di gioco del suo personaggio (come ad esempio la sua classe, i suoi punteggi di caratteristica e il suo allineamento) prima di integrare quelle informazioni con ciò che viene offerto in questa sezione.

Sezione per Sezione

Questo materiale è suddiviso in quattro sezioni, ognuna delle quali tratta un aspetto diverso della storia passata del personaggio.

Origini. Per scoprire da chi e da dove viene il personaggio, si usa la sezione "Origini". Fatto questo, si otterrà un riassunto dei fatti salienti relativi ai suoi genitori, ai suoi fratelli e sorelle e alle circostanze in cui è cresciuto.

Una giovane monella borseggia un passante e, con sua sorpresa, diventa la nuova proprietaria di un libro degli incantesimi.

Decisioni Personali. Una volta selezionato il background e la classe del personaggio, si usano le tabelle appropriate per determinare in che modo il personaggio è giunto a quella decisione.

Eventi Segnanti. Fino ad ora, l'esistenza del personaggio, per quanto breve o anonima, è stata segnata da uno o più eventi segnanti, momenti memorabili che hanno contribuito a fare di lui ciò che è oggi.

Tabelle Supplementari. La vita del personaggio si è intrecciata con le vite di numerose altre persone, a partire dall'infanzia fino a oggi. Quando un risultato menziona una persona del genere, il giocatore può usare le tabelle supplementari (pagina 72) per aggiungere i dettagli necessari (come la razza, la classe o l'occupazione) a quella persona. Alcune tabelle delle altre sezioni lo indirizzeranno a una o più delle tabelle supplementari, che potranno essere utilizzate anche in qualsiasi altro momento il giocatore lo ritenga opportuno.

Origini

Di solito, il primo passo nel creare la storia della vita di un personaggio consiste nel determinare le circostanze delle sue origini. Chi erano i suoi genitori? Dove è nato? Aveva fratelli o sorelle? Chi lo ha cresciuto? È possibile rispondere a queste domande usando le tabelle seguenti.

Genitori

Il personaggio aveva dei genitori, ovviamente, anche se non è stato cresciuto da loro. Per determinare ciò che il personaggio sa su di loro, si usa la tabella "Genitori". Se il giocatore lo desidera, può tirare separatamente per suo padre e per sua madre sulle relative tabelle. Può inoltre usare le tabelle supplementari come desidera (specialmente la Classe, l'Occupazione e l'Allineamento) per saperne di più sui suoi genitori.

Allora, da dove vieni? Hmm, sì. E quelli che hanno fatto procreazione per generarti... sono ancora vivi? Bene. Splendido. Sai, in realtà non me ne importa niente. Cerco solo di farti chiacchierare mentre il mio scagnozzo di assale alle spalle. Ah! Ci hai creduto!

Genitori

d100	Genitori
01–95	Il personaggio sa chi sono o erano i suoi genitori.
96–00	Il personaggio non sa chi erano i suoi genitori.

Genitori Non Umani. Se il personaggio è un mezzelfo, un mezzorco o un tiefling, può usare una delle tabelle sottostanti per determinare la razza di ognuno dei suoi genitori. Una volta ottenuto un risultato, può determinare casualmente quale parte del risultato si riferisce alla madre e quale al padre.

Genitori Mezzelfi

d8	Genitori
1–5	Un genitore era un elfo e l'altro era un umano.
6	Un genitore era un elfo e l'altro era un mezzelfo.
7	Un genitore era un umano e l'altro era un mezzelfo.
8	Entrambi i genitori erano mezzelfi.

Genitori Mezzorchi

d8	Genitori
1–3	Un genitore era un orco e l'altro era un umano.
4–5	Un genitore era un orco e l'altro era un mezzorco.
6–7	Un genitore era un umano e l'altro era un mezzorco.
8	Entrambi i genitori erano mezzorchi.

Genitori Tiefling

d8	Genitori
1–4	Entrambi i genitori erano umani e il loro retaggio infernale è rimasto latente fino alla nascita del personaggio.
5–6	Un genitore era un tiefling e l'altro era un umano.
7	Un genitore era un tiefling e l'altro era un diavolo.
8	Un genitore era un umano e l'altro era un diavolo.

Luogo di Nascita

Una volta stabilita l'identità dei genitori, un giocatore può determinare dove è nato il personaggio usando la tabella "Luogo di Nascita" (può modificare il risultato o ripetere il tiro se ottiene un risultato incoerente con ciò che si sa dei genitori). Una volta ottenuto un risultato, il giocatore tira un dado percentuale. Con un risultato di 00, uno strano evento coincide con la sua nascita: la luna si tinge fugacemente di rosso, tutto il latte nel raggio di un chilometro si caglia, l'acqua dell'area si ghiaccia nonostante sia piena estate, tutto il ferro nella casa si arrugginisce o si trasforma in argento oppure qualche altro evento insolito a scelta del giocatore.

Luogo di Nascita

d100	Luogo
01–50	Casa
51–55	Casa di un amico di famiglia
56–63	Casa di un guaritore o di una levatrice
64–65	Carro, carrozza o carretto
66–68	Capanna, granaio o altro edificio rurale
69–70	Caverna
71–72	Campo
73–74	Foresta
75–77	Tempio
78	Campo di battaglia
79–80	Vicolo o strada
81–82	Bordello, taverna o locanda
83–84	Castello, fortezza, torre o palazzo
85	Fognatura o cumulo di rifiuti
86–88	Presso membri di una razza diversa
89–91	A bordo di una barca o di una nave
92–93	In prigione o nel quartier generale di un'organizzazione segreta
94–95	Nel laboratorio di un sapiente
96	Nella Selva Fatata
97	Nella Coltre Oscura
98	Sul Piano Astrale o sul Piano Etereo
99	Su un Piano Interno a scelta del giocatore
00	Su un Piano Esterno a scelta del giocatore

Fratelli e Sorelle

Il personaggio potrebbe essere figlio unico o avere molti fratelli e sorelle. Tali fratelli e sorelle potrebbero essere suoi amici del cuore o odiati rivali. Il giocatore tira sulla tabella "Numero di Fratelli/Sorelle" per determinare quanti fratelli o sorelle possiede. Se è un nano o un elfo, sottrae 2 dal risultato del tiro. Poi, tira sulla tabella "Ordine di Nascita" per ogni fratello o sorella per determinare l'età di quella persona rispetto alla propria (maggiore, minore o nato assieme a lui).

Occupazione. Per ogni fratello o sorella di età appropriata, tirare sulla tabella supplementare "Occupazione" per determinare in che modo quella persona si guadagna da vivere.

Allineamento. Il giocatore può scegliere gli allineamenti dei suoi fratelli e sorelle oppure tirare sulla tabella supplementare "Allineamento".

Stato. Attualmente, ogni fratello o sorella del personaggio potrebbe essere vivo e in salute, vivo ma non tanto in salute, in condizioni critiche o morto. Il giocatore tira sulla tabella supplementare "Stato".

Rapporti. Il giocatore tira sulla tabella supplementare "Rapporti" per determinare cosa provano i fratelli e le sorelle nei confronti del personaggio. Potrebbero avere tutti lo stesso atteggiamento nei suoi confronti o alcuni potrebbero comportarsi con lui in modo diverso dagli altri.

Altri Dettagli. Il giocatore può decidere liberamente altri dettagli che gli interessano riguardo a ogni fratello o sorella, tra cui il sesso, la personalità e il ruolo nel mondo.

Numero di Fratelli/Sorelle

d10	Fratelli/Sorelle
2 o meno	Nessuno
3–4	1d3
5–6	1d4 + 1
7–8	1d6 + 2
9–10	1d8 + 3

Ordine di Nascita

2d6	Ordine di Nascita
2	Due gemelli, tre gemelli o quattro gemelli
3–7	Maggiore
8–12	Minore

Famiglia e Amici

Chi ha cresciuto il personaggio e com'è stata per lui la vita negli anni della crescita? Potrebbe essere stato cresciuto dai suoi genitori, da altri parenti oppure essere cresciuto in un orfanotrofio. O ancora potrebbe avere trascorso l'infanzia per le strade di una città affollata, in compagnia soltanto di altri fuggiaschi e orfani.

Un giocatore può usare la tabella "Famiglia" per determinare chi lo ha cresciuto. Se sa chi sono i suoi genitori, ma ottiene un risultato che non parla di uno di loro (o di entrambi), usa la tabella "Genitore Assente" per determinare cosa è successo.

Poi, si consulta la tabella "Stile di Vita della Famiglia" per determinare le circostanze generali della formazione del personaggio (il capitolo 5 del *Player's Handbook* contiene ulteriori informazioni sugli stili di vita). Il risultato su quella tabella include un numero che va applicato al tiro sulla tabella "Dimora d'Infanzia", che indica dove il personaggio ha trascorso i suoi primi anni. Questa sezione si conclude con la tabella "Ricordi d'Infanzia", che definisce come il personaggio sia stato trattato dai suoi coetanei nel corso della crescita.

Tabelle Supplementari. Il giocatore può tirare sulla tabella "Rapporti" per determinare cosa provano nei confronti del personaggio i suoi familiari o le altre figure importanti della sua vita. Può inoltre usare le tabelle "Razza", "Occupazione" e Allineamento" per saperne di più sui familiari o sui tutori che lo hanno cresciuto.

Famiglia

d100	Famiglia
1	Nessuna
2	Istituto, per esempio un sanatorio
3	Tempio
04–05	Orfanotrofio
06–07	Tutore
08–15	Zio o zia paterno o materno (o entrambi); oppure famiglia estesa, come tribù o clan
16–25	Nonno o nonni materni o paterni
26–35	Famiglia adottiva (stessa razza o diversa)
36–55	Padre o patrigno singolo
56–75	Madre o matrigna singola
76–00	Madre e padre

Genitore Assente

d4	Sorte
1	Il genitore è morto (si tira sulla tabella supplementare "Causa della Morte").
2	Il genitore è stato imprigionato, ridotto in schiavitù o portato via per altri motivi.
3	Il genitore ha abbandonato il personaggio.
4	Il genitore è scomparso e la sua sorte è ignota.

Anni dopo, prestando servizio in un equipaggio, fa ricorso alla sua magia per riparare il sartiame della nave.

Stile di Vita della Famiglia

3d6	Stile di Vita*
3	Miserabile (–40)
4–5	Squallido (–20)
6–8	Povero (–10)
9–12	Modesto (+0)
13–15	Agiato (+10)
16–17	Ricco (+20)
18	Aristocratico (+40)

*Si usa il numero indicato in questo risultato come modificatore al tiro sulla tabella "Dimora d'Infanzia".

Dimora d'Infanzia

d100*	Dimora
0 o meno	Per strada
1–20	Baracca fatiscente
21–30	Nessuna residenza permanente; si spostava in continuazione
31–40	Accampamento o villaggio nelle terre selvagge
41–50	Appartamento in un quartiere malfamato

ANCHE SE ERA SOPRAVVISSUTA AL NAUFRAGIO DELLA SUA NAVE, AVEVA PERSO TUTTI I SUOI BENI TERRENI... AD ECCEZIONE DEL SUO LIBRO DEGLI INCANTESIMI.

d100*	Dimora
51–70	Piccola casa
71–90	Grande casa
91–110	Villa
111 o più	Palazzo o castello

*Dopo avere effettuato questo tiro, si applica il modificatore della tabella "Stile di Vita della Famiglia" per ottenere il risultato.

Ricordi d'Infanzia

3d6 + mod. di Car	Ricordo
3 o meno	Il personaggio è tormentato dalla sua infanzia, quando gli altri bambini lo maltrattavano.
4–5	Il personaggio ha trascorso buona parte della sua infanzia da solo, senza veri amici.
6–8	Gli altri consideravano il personaggio strano o diverso, quindi aveva poca compagnia.
9–12	Il personaggio aveva alcuni buoni amici e ha vissuto un'infanzia normale.
13–15	Il personaggio aveva parecchi amici e la sua infanzia è stata generalmente felice.
16–17	Il personaggio ha sempre fatto amicizia con facilità e gli piaceva stare in mezzo agli altri.
18 o più	Tutti sapevano chi era il personaggio e, ovunque si recasse, trovava sempre degli amici.

Decisioni Personali

La vita di un personaggio prende una particolare direzione in base alle scelte che il giocatore fa per il background e la classe di quel personaggio.

Background

Il giocatore tira sulla tabella appropriata di questa sezione non appena ha deciso il suo background, o in un qualsiasi momento successivo, se lo desidera. Se un background prevede una decisione speciale, come l'evento segnante dell'eroe popolare o la specializzazione di un criminale o di un sapiente, è meglio prendere quella decisione prima di usare la tabella appropriata tra quelle sottostanti.

Accolito

d6	Il personaggio è diventato un accolito perché...
1	È fuggito da casa in età precoce e ha trovato rifugio in un tempio.
2	La sua famiglia lo ha ceduto a un tempio, in quanto non poteva o non voleva prendersi cura di lui.
3	È cresciuto in una casa dalle forti convinzioni religiose. Entrare al servizio di una o più divinità gli è sembrata una scelta naturale.
4	Un infervorato sermone ha toccato una corda sensibile della sua anima e lo ha spinto a mettersi al servizio della sua fede.
5	Ha seguito un amico d'infanzia, una conoscenza rispettabile o una persona cara e si è dedicato al servizio religioso assieme a quella persona.
6	Dopo avere incontrato un vero servitore degli dèi, ne è stato talmente ispirato che è entrato immediatamente al servizio di un gruppo religioso.

Artigiano di Gilda

d6	Il personaggio è diventato un artigiano di gilda perché...
1	Un maestro lo ha scelto come apprendista e gli ha insegnato i segreti del mestiere della gilda.
2	Ha aiutato un artigiano di gilda a mantenere un segreto o a completare un lavoro e in cambio è stato accettato da lui come apprendista.
3	Un suo parente che faceva parte della gilda ha trovato un posto anche per lui.
4	È sempre stato bravo nei lavori manuali, quindi ha colto l'opportunità di imparare un mestiere.
5	Voleva allontanarsi dai problemi di casa e iniziare una nuova vita.
6	Ha appreso i rudimenti del mestiere da un mentore, ma ha dovuto unirsi alla gilda per completare il suo addestramento.

Ciarlatano

d6	Il personaggio è diventato un ciarlatano perché...
1	Nessuno si prendeva cura di lui e le sue doti innate di manipolazione lo hanno aiutato a sopravvivere.
2	Ha imparato molto presto che la gente è ingenua e facile da raggirare.
3	È finito nei guai molto spesso, ma ogni volta è riuscito a cavarsela grazie alla sua parlantina.
4	Ha fatto conoscenza con un artista della truffa, da cui ha appreso i rudimenti del mestiere.
5	Dopo che un ciarlatano ha truffato la sua famiglia, ha deciso di apprendere i ferri del mestiere per non cadere mai più vittima di questi inganni.
6	Era povero o temeva di diventare povero, quindi ha imparato i trucchi di cui aveva bisogno per sfuggire alla povertà.

Criminale

d6	Il personaggio è diventato un criminale perché...
1	Da giovane detestava l'autorità e ha visto nella vita criminosa il modo migliore per combattere contro la tirannia e l'oppressione.
2	È stato costretto a scegliere quella vita per necessità, essendo l'unico modo che aveva per sopravvivere.
3	Si è unito a una banda di canaglie e poco di buono e ha imparato da loro i rudimenti del mestiere.
4	Un genitore o un parente gli ha insegnato a muoversi nel mondo del crimine per prepararlo a rilevare l'attività di famiglia.
5	È fuggito di casa e ha trovato posto in una gilda di ladri o in un'altra organizzazione criminale.
6	In preda alla noia, si è dedicato al crimine per passare il tempo e ha scoperto di non cavarsela affatto male.

Eremita

d6	Il personaggio è diventato un eremita perché...
1	I suoi nemici gli hanno rovinato la reputazione ed è fuggito nelle terre selvagge per evitare ulteriori vessazioni.
2	Si trova a suo agio quando è da solo e può andare in cerca della sua pace interiore.
3	Non gli sono mai piaciuti i suoi cosiddetti amici, quindi è stato facile per lui isolarsi e vivere in solitudine.
4	Ha provato il bisogno di voltare le spalle al suo passato, ma l'ha fatto con grande riluttanza e a volte rimpiange di avere preso quella decisione.
5	Ha perso tutto: la sua dimora, la sua famiglia, i suoi amici. Vivere da solo era l'unica scelta possibile.
6	La decadenza della società lo disgustava, quindi ha deciso di lasciarsi tutto alle spalle.

Eroe popolare

d6	Il personaggio è diventato un eroe popolare perché...
1	Ha imparato dalla sua famiglia a distinguere ciò che era giusto da ciò che era sbagliato.
2	È sempre stato affascinato dalle storie dei grandi eroi e sognava di essere qualcosa in più di un individuo comune.
3	Odiava la sua vita di tutti i giorni, quindi quando è giunto il momento di farsi avanti e di fare la cosa giusta, ha corso i suoi rischi.
4	Un genitore o uno dei suoi parenti era un avventuriero e il coraggio di quella figura gli è servito da ispirazione.
5	Il giorno della sua nascita, un vecchio eremita pazzo ha profetizzato che avrebbe compiuto grandi cose.
6	Si è sempre fatto avanti per difendere chi era più debole di lui.

Forestiero

d6	Il personaggio è diventato un forestiero perché...
1	Ha trascorso molto tempo nelle terre selvagge da giovane e ha imparato ad apprezzare quello stile di vita.
2	Fin da giovane, non riusciva a tollerare il fetore delle città e preferiva passare il tempo in mezzo alla natura.
3	Ha scoperto che nelle terre selvagge si annidano molte creature oscure e ha giurato di combatterle.
4	La sua gente viveva ai confini del mondo civilizzato ed egli ha imparato dalla sua famiglia come sopravvivere.
5	Dopo una tragedia, si è ritirato nelle terre selvagge, lasciandosi alle spalle la sua vecchia vita.
6	La sua famiglia ha abbandonato il mondo civilizzato, obbligandolo ad adattarsi al suo nuovo ambiente.

Intrattenitore

d6	Il personaggio è diventato un intrattenitore perché...
1	I membri della sua famiglia sbarcavano il lunario con le loro esibizioni, quindi era naturale che lui seguisse il loro esempio.
2	Ha sempre saputo come toccare il cuore delle persone, facendole ridere o piangere con le sue storie e le sue canzoni.
3	È fuggito di casa per unirsi a una compagnia di menestrelli.
4	Una volta ha assistito all'esibizione di un bardo e in quel momento ha capito che era destinato a svolgere quella professione.
5	Racimolava qualche moneta esibendosi agli angoli delle strade e col tempo si è fatto un nome.
6	Un intrattenitore errante lo ha preso sotto la sua ala e gli ha insegnato i rudimenti del mestiere.

Marinaio

d6	Il personaggio è diventato un marinaio perché...
1	È stato arruolato a viva forza da una ciurma di pirati, che lo hanno costretto a prestare servizio sulla loro nave finché non è riuscito a fuggire.
2	Voleva vedere il mondo, quindi si è arruolato come mozzo a bordo di una nave mercantile.
3	Uno dei suoi parenti era un marinaio, che lo ha portato con sé in mare.
4	Doveva fuggire dalla sua comunità in tutta fretta, quindi si è nascosto a bordo di una nave. Quando l'equipaggio lo ha scoperto, è stato costretto a lavorare per pagarsi il viaggio.
5	La sua comunità è stata attaccata da una banda di razziatori, quindi ha trovato rifugio su una nave, in attesa del momento in cui potrà vendicarsi.
6	Le prospettive di vita nel luogo in cui si trovava erano misere e così è partito in cerca di fortuna altrove.

Monello

d6	Il personaggio è diventato un monello perché...
1	Spinto dalla voglia di viaggiare, ha abbandonato la sua famiglia per vedere il mondo. Ora sa badare a se stesso.
2	È fuggito da una brutta situazione a casa e si è fatto strada nel mondo da solo.
3	I mostri hanno spazzato via il suo villaggio ed è l'unico a essere sopravvissuto. Doveva trovare un modo per tirare avanti.
4	Un ladro famigerato si è preso cura di lui e di altri orfani: li manteneva, ma dovevano spiare e rubare per suo conto.

d6	Il personaggio è diventato un monello perché...
5	Un giorno si è svegliato per strada, da solo e affamato, senza ricordare più nulla della sua infanzia.
6	I suoi genitori sono morti e non c'era nessuno che si prendesse cura di lui. È cresciuto da solo.

Nobile

d6	Il personaggio è diventato un nobile perché...
1	Proviene da una vecchia e distinta famiglia e ha il compito di preservare il buon nome di famiglia.
2	La sua famiglia è caduta in disgrazia ed egli ha intenzione di riscattare il suo nome.
3	La sua famiglia ha acquisito il titolo solo di recente e quella nomina l'ha introdotta in un mondo strano e completamente nuovo.
4	La sua famiglia detiene un titolo, ma nessuno dei suoi antenati si è mai distinto da quando lo ha acquisito.
5	La sua famiglia è piena di figure di spicco ed egli spera di essere all'altezza di coloro che lo hanno preceduto.
6	Spera di aumentare il potere e l'influenza della sua famiglia.

Sapiente

d6	Il personaggio è diventato un sapiente perché...
1	Era curioso per natura, quindi si è recato presso un'università per apprendere più cose riguardo al mondo.
2	Gli insegnamenti del suo mentore gli hanno aperto la mente a nuove possibilità in quel campo di studio.
3	È sempre stato un avido lettore e ha imparato molte cose sul suo argomento preferito da autodidatta.
4	Ha scoperto una vecchia biblioteca e ha spulciato i testi contenuti al suo interno. Quell'esperienza ha stuzzicato la sua sete di conoscenza.
5	Si è fatto notare da un mago, che gli ha detto che stava sprecando i suoi talenti e che avrebbe dovuto istruirsi a dovere per sfruttare le sue doti nel modo giusto.
6	Un suo genitore o un suo parente gli ha fornito i rudimenti di un'istruzione, che ha soddisfatto temporaneamente la sua sete di sapere, ed è partito per fare buon uso di ciò che ha appreso.

Soldato

d6	Il personaggio è diventato un soldato perché...
1	Si è unito alla milizia per contribuire a proteggere la sua comunità dai mostri.
2	Un suo parente era un soldato, quindi ha deciso di portare avanti la tradizione di famiglia.
3	Il nobile locale lo ha costretto ad arruolarsi nell'esercito.
4	La guerra ha devastato la sua terra d'origine quando era giovane. In vita sua non ha fatto altro che combattere.
5	Era alla ricerca di fama e fortuna e così si è unito a una compagnia mercenaria.
6	Alcuni invasori hanno attaccato la sua terra d'origine. Era suo dovere imbracciare le armi in difesa della sua gente.

Addestramento di Classe

Se il giocatore non ha ancora scelto la classe del suo personaggio, questo è il momento di farlo, tenendo a mente il suo background e tutti gli altri dettagli che ha stabilito fino ad ora. Una volta fatta la sua scelta, tirerà un d6 e consulterà il risultato ottenuto sulla tabella appropriata di questa sezione, che descrive in che modo il personaggio è diventato un membro di quella classe.

Le sezioni delle varie classi nella prima parte di questo capitolo contengono ulteriori suggerimenti narrativi, che il giocatore può usare unitamente al materiale che segue.

Barbaro

d6	Il personaggio è diventato un barbaro perché...
1	La devozione al suo popolo gli infonde vigore in battaglia, rendendolo potente e pericoloso.
2	Gli spiriti dei suoi antenati lo hanno chiamato a compiere una grande impresa.
3	Un giorno ha perso il controllo durante una battaglia, come se qualcos'altro manipolasse il suo corpo e lo costringesse a uccidere ogni nemico entro la sua portata.
4	È partito per un viaggio spirituale alla ricerca di se stesso e invece ha trovato uno spirito animale che lo guida, lo protegge e lo ispira.
5	È stato colpito da un fulmine ed è sopravvissuto. Da allora, ha scoperto in sé una nuova forza che gli consente di spingersi oltre i propri limiti.
6	La sua rabbia doveva trovare uno sfogo in battaglia, altrimenti avrebbe rischiato di diventare un assassino privo di controllo.

Bardo

d6	Il personaggio è diventato un bardo perché...
1	Le sue capacità bardiche latenti si sono risvegliate dopo una lunga serie di tentativi.
2	Era un intrattenitore di talento e ha attirato l'attenzione di un maestro bardo che gli ha insegnato le antiche tecniche della professione.
3	Si è unito a una società di studiosi e oratori per apprendere nuove tecniche di intrattenimento e di magia.
4	Sentiva il bisogno di narrare le gesta dei campioni e degli eroi, per infondere nuova vita in loro attraverso i canti e le storie.
5	Si è unito a uno dei grandi collegi per apprendere le antiche usanze, i segreti della magia e l'arte dell'intrattenimento.
6	Un giorno ha preso in mano uno strumento musicale e ha scoperto che era in grado di suonarlo.

Chierico

d6	Il personaggio è diventato un chierico perché...
1	Un essere soprannaturale al servizio degli dèi lo ha scelto per diventare un agente divino nel mondo.
2	Ha assistito alle ingiustizie e agli orrori del mondo e si è sentito in dovere di agire per opporsi ad essi.
3	Il suo dio gli ha inviato un segno inequivocabile ed egli ha abbandonato ogni cosa per mettersi al suo servizio.

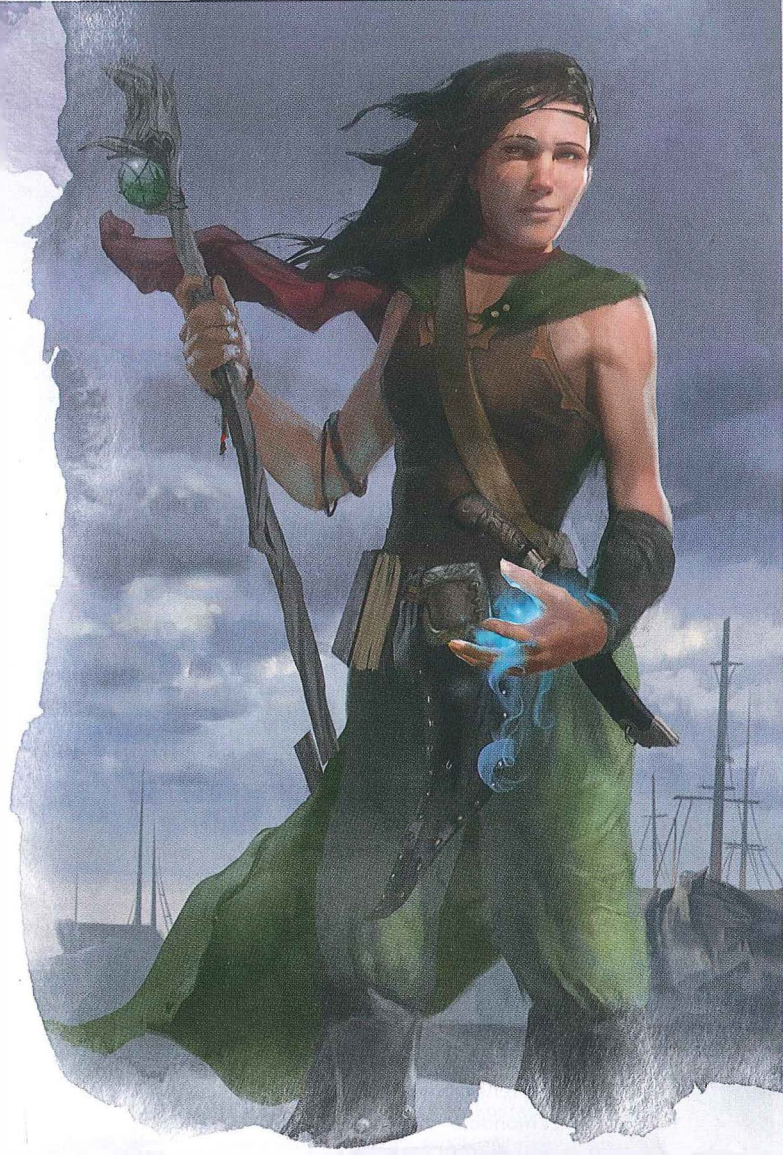
d6	Il personaggio è diventato un chierico perché...
4	È sempre stato un individuo devoto, ma solo dopo un pellegrinaggio ha scoperto la sua vera vocazione.
5	Aveva prestato servizio come burocrate nel suo ordine religioso, ma ha scoperto di dover agire nel mondo esterno, per portare il messaggio della sua fede negli angoli più bui della terra.
6	Si è reso conto che il suo dio agisce attraverso di lui ed egli fa quanto gli viene richiesto, anche se non sa perché sia stato scelto come suo servitore.

Druido

d6	Il personaggio è diventato un druido perché...
1	Ha assistito a troppa devastazione nelle terre selvagge e ha visto troppi splendori della natura rovinati da atti dissennati. Si è unito a un circolo druidico per combattere contro i nemici della natura.
2	Ha trovato rifugio presso un gruppo di druidi dopo essere fuggito da una catastrofe.
3	Ha sempre avuto una grande affinità con gli animali e ha deciso di esplorare il suo talento per decidere come meglio usarlo.
4	Ha fatto amicizia con un druido ed è rimasto affascinato dagli insegnamenti druidici. Ha deciso di seguire la guida del suo amico e di restituire qualcosa al mondo.
5	Mentre cresceva, vedeva spiriti di ogni genere attorno a sé... entità che nessun altro poteva percepire. Si è messo in cerca dei druidi affinché lo aiutassero a capire le visioni e a comunicare con questi esseri.
6	Ha sempre provato disgusto per le creature di origine innaturale. Per questo motivo, si è immerso nello studio dei misteri druidici ed è diventato un campione dell'ordine naturale.

Guerriero

d6	Il personaggio è diventato un guerriero perché...
1	Voleva affinare le sue abilità di combattimento, quindi si è unito a un collegio militare.
2	Come scudiero di un cavaliere ha appreso a combattere, a curare una cavalcatura e a comportarsi con onore. Poi ha scelto quel cammino.
3	Un'orda di mostri è calata sulla sua comunità e ha ucciso una persona a lui cara. Ha impugnato le armi per distruggere quelle creature e altre di natura simile.
4	Si è unito all'esercito e ha imparato a combattere come parte di un gruppo.
5	È cresciuto combattendo e ha affinato i suoi talenti difendendosi da chi provava a ostacolarlo.
6	Da sempre, gli basta impugnare qualsiasi arma per capire come usarla con efficacia.



Oggi si è lasciata alle spalle le sue umili origini ed è diventata una maga di grande fama che ama viaggiare per mare

Ladro

d6	Il personaggio è diventato un ladro perché...
1	Ha sempre dimostrato agilità e prontezza di riflessi, quindi ha deciso di usare quei talenti per farsi strada nel mondo.
2	Un furfante o un assassino gli ha fatto un torto, quindi si è addestrato per padroneggiare le stesse abilità del suo nemico e combattere gli avversari di quel genere.
3	Un ladro esperto ha visto del potenziale in lui e gli ha insegnato vari trucchi utili.
4	Ha deciso di sfruttare la sua proverbiale fortuna come base su cui costruire una carriera, anche se sa che migliorare le sue abilità sarà comunque essenziale.
5	Ha iniziato a frequentare un gruppo di malviventi che gli hanno insegnato a ottenere ciò che vuole tramite il sotterfugio anziché lo scontro diretto.
6	Non resiste al pensiero di mettere le mani su una gemma luccicante o un sacchetto di monete, purché riesca a farlo senza rischiare la vita o gli arti.

Mago

d6	Il personaggio è diventato un mago perché...
1	Un vecchio mago lo ha scelto tra vari candidati affinché diventasse suo apprendista.
2	Quando si è smarrito in una foresta, un mago dilettante lo ha trovato, lo ha preso sotto la sua ala e gli ha insegnato i rudimenti della magia.
3	È cresciuto ascoltando le storie dei grandi maghi e ha sempre saputo di voler seguire quel cammino. Si è impegnato a fondo per essere accettato in un'accademia di magia e ce l'ha fatta.
4	Uno dei suoi parenti era un mago rinomato che ha deciso che egli fosse abbastanza intelligente per imparare l'arte.
5	Esplorando una vecchia tomba, una biblioteca o un tempio, ha trovato un libro degli incantesimi. Ha deciso immediatamente di apprendere tutto quello che poteva per diventare un mago.
6	Era un prodigio che ha dimostrato di saper padroneggiare le arti arcane fin da piccolo. Quando è cresciuto abbastanza da poter scegliere la sua strada, ha deciso di proseguire gli studi magici e di ampliare i suoi poteri.

Monaco

d6	Il personaggio è diventato un monaco perché...
1	È stato scelto per studiare in un monastero isolato, dove ha imparato le tecniche fondamentali che lo renderanno un maestro di quella tradizione.
2	Ha cercato chi lo istruisse per una maggiore comprensione della sua esistenza e del suo ruolo nel mondo.
3	Si è imbattuto in un portale verso la Coltre Oscura e si è rifugiato in uno strano monastero, dove ha imparato a difendersi dalle forze dell'oscurità.
4	È stato sopraffatto dal dolore dopo avere perso qualcuno che gli era caro e ha cercato il consiglio di un gruppo di filosofi per imparare a superare la sua perdita.
5	Ha percepito un potere latente dentro di sé e si è messo in cerca di coloro che potessero aiutarlo a gestirlo.
6	Da giovane era uno spirito selvaggio e indisciplinato, ma poi si è reso conto che sbagliava. Ha chiesto di essere accettato in un monastero ed è diventato un monaco per condurre una vita disciplinata.

Paladino

d6	Il personaggio è diventato un paladino perché...
1	Un essere fantastico è apparso davanti a lui e lo ha invitato a intraprendere un'impresa sacra.
2	La sacra missione di un suo antenato è rimasta incompiuta ed egli ora intende portare a termine quell'impresa.
3	Il mondo è un luogo terribile e oscuro ed egli ha deciso di fungere da faro di luce contro le tenebre che incombono.
4	Ha servito come scudiero di un paladino e ha appreso tutto ciò di cui aveva bisogno per formulare il proprio giuramento sacro.
5	Il male va combattuto su tutti i fronti ed egli si sente in dovere di dare la caccia ai maligni per epurarli.
6	Diventare un paladino era una conseguenza naturale della sua fede incrollabile. Ha prestato giuramento ed è diventato la spada sacra della sua religione.

Ranger

d6	Il personaggio è diventato un ranger perché...
1	Affinando le sue doti da cacciatore e abbattendo gli animali pericolosi ai confini del mondo civilizzato, ha scoperto la sua vera vocazione.
2	Ha sempre saputo come trattare gli animali, riuscendo a calmarli con parole amichevoli e un semplice tocco.
3	Ha un desiderio insaziabile di viaggiare ed essere un ranger gli fornisce un ottimo motivo per non rimanere mai in un unico posto troppo a lungo.
4	Ha visto cosa succede quando i mostri emergono dall'oscurità e si è assunto il compito di diventare la prima linea di difesa contro i mali che si annidano oltre i confini della civiltà.
5	Ha incontrato un ranger brizzolato che gli ha insegnato a vivere nei boschi e gli ha rivelato i segreti delle terre selvagge.
6	Ha prestato servizio in un esercito, imparando i precetti della professione mentre tracciava nuovi sentieri e spiava gli accampamenti nemici.

Stregone

d6	Il personaggio è diventato uno stregone perché...
1	Quando è nato, tutta l'acqua in casa si è ghiacciata, il latte si è cagliato o tutto il ferro è diventato rame. La sua famiglia si è convinta che quell'evento preannunciava qualcosa di ancora più strano per lui.
2	Ha subito un forte dolore fisico o emotivo, che ha fatto emergere i suoi poteri magici latenti. Da allora, lotta in continuazione per controllarli.
3	I suoi parenti più stretti non parlavano mai dei suoi antenati e, ogni volta che provava a fare qualche domanda, cambiavano argomento. Soltanto quando ha iniziato a sfoggiare strani talenti la verità sul suo retaggio è venuta a galla.
4	Quando un mostro ha minacciato un suo amico, l'ansia ha preso il sopravvento su di lui. Agendo istintivamente, ha incenerito quell'orrenda creatura con una scarica di energia scaturita da dentro di lui.
5	Uno straniero ha percepito qualcosa di speciale in lui e gli ha insegnato a controllare il suo dono.
6	Dopo essere sfuggito a una conflagrazione magica, si è reso conto che, pur essendone uscito illeso, qualcosa era cambiato. Ha iniziato a esibire capacità insolite che soltanto ora inizia a capire.

Warlock

d6	Il personaggio è diventato un warlock perché...
1	Mentre vagava in un luogo proibito, si è imbattuto in un essere ultraterreno che gli ha offerto di stipulare un patto con lui.
2	Stava esaminando uno strano tomo che ha rinvenuto in una biblioteca abbandonata, quando l'entità che poi sarebbe divenuta il suo patrono gli è comparsa davanti.
3	È caduto nelle grinfie del suo patrono dopo avere varcato involontariamente un portale magico.
4	Di fronte a una crisi terribile, ha rivolto una preghiera a chiunque fosse in ascolto e la creatura che ha risposto è diventata il suo patrono.
5	Il suo futuro patrono gli ha fatto visita in sogno e gli ha offerto grandi poteri in cambio dei suoi servigi.
6	Uno dei suoi antenati aveva stipulato un patto con il suo patrono, quindi quell'entità era determinata a vincolarlo allo stesso accordo.

Eventi Segnanti

A prescindere dalla sua longevità, un personaggio ha sperimentato almeno un evento segnante che lo ha influenzato profondamente. Gli eventi segnanti includono sorprese meravigliose, tragedie, conflitti, successi e incontri insoliti. Possono aiutare a spiegare perché il personaggio è diventato un avventuriero e alcuni potrebbero influenzare la sua vita anche se sono trascorsi ormai da molto tempo.

Più vecchio è un personaggio, maggiore è la possibilità che abbia vissuto vari eventi segnanti, come indicato sulla tabella "Eventi Segnanti per Età". Se il giocatore ha già scelto l'età di partenza del suo personaggio, vedi la voce nella colonna "Eventi Segnanti" che corrisponde a quell'età. Altrimenti, può tirare i dadi per determinare la sua età attuale e il numero di eventi segnanti casualmente.

Una volta determinato il numero di eventi segnanti vissuti dal personaggio, il giocatore tira una volta sulla tabella "Eventi Segnanti" per ognuno di essi. Molti risultati di quella tabella lo indirizzano a una delle tabelle secondarie che seguono. Una volta determinati tutti gli eventi segnanti del personaggio, il giocatore può disporli nell'ordine cronologico che preferisce.

Eventi Segnanti per Età

d100	Età Attuale	Eventi Segnanti
01–20	20 anni o meno	1
21–59	21–30 anni	1d4
60–69	31–40 anni	1d6
70–89	41–50 anni	1d8
90–99	51–60 anni	1d10
00	61 anni o più	1d12

Eventi Segnanti

d100	Evento
01–10	Il personaggio ha subito una tragedia. Si tira sulla tabella "Tragedie".
11–20	Il personaggio ha avuto un colpo di fortuna. Si tira sulla tabella "Doni".
21–30	Il personaggio si è innamorato o si è sposato. Se si ottiene questo risultato più di una volta, può invece avere avuto un figlio. Il giocatore e il DM determineranno assieme l'identità dell'interesse romantico del personaggio.
31–40	Il personaggio si è inimicato un avventuriero. Si tira un d6. Un numero dispari significa che la colpa del contrasto è del personaggio, mentre un numero pari indica che il personaggio è innocente. Usando le tabelle supplementari, il giocatore e il DM determineranno assieme l'identità di questo personaggio ostile e il pericolo che questo nemico costituisce.
41–50	Il personaggio ha fatto amicizia con un avventuriero. Usando le tabelle supplementari, il giocatore e il DM determineranno i dettagli di questo amico e definiranno come è nata la loro amicizia.
51–70	Il personaggio ha passato del tempo a svolgere un lavoro correlato al suo background. Inizia il gioco con 2d6 mo extra.
71–75	Il personaggio ha incontrato qualcuno di importante. Si usano le tabelle supplementari per determinare l'identità di questa figura e cosa essa prova nei confronti del personaggio. Il giocatore e il DM definiranno assieme i dettagli per inserire questa figura nella storia passata del personaggio.
76–80	Il personaggio è andato all'avventura. Si tira sulla tabella "Avventure" per determinare cosa gli è successo. Il giocatore e il DM determineranno assieme la natura dell'avventura e le creature incontrate dal personaggio.
81–85	Il personaggio ha avuto un'esperienza soprannaturale. Si tira sulla tabella "Eventi Soprannaturali" per determinare di cosa si è trattato.
86–90	Il personaggio ha combattuto in una battaglia. Si tira sulla tabella "Guerra" per determinare cosa gli è successo. Il giocatore e il DM definiranno assieme i motivi della battaglia e le fazioni coinvolte. Forse si è trattato di un piccolo conflitto tra la comunità del personaggio e una banda di orchi o forse si è trattato di una battaglia importante in una grande guerra.
91–95	Il personaggio ha commesso un crimine o è stato ingiustamente accusato di un crimine. Si tira sulla tabella "Crimine" per determinare la natura dell'offesa e sulla tabella "Punizione" per determinare cosa è accaduto al personaggio.
96–99	Il personaggio si è imbattuto in qualcosa di magico. Si tira sulla tabella "Materia Arcana".
00	Al personaggio è accaduto qualcosa di molto strano. Si tira sulla tabella "Strani Fenomeni".

Tabelle Secondarie

Queste tabelle aggiungono dettagli a molti risultati della tabella "Eventi Segnanti". Le tabelle sono presentate in ordine alfabetico.

Avventure

d100	Esito
01–10	Il personaggio è quasi morto. Il suo corpo è segnato da profonde cicatrici e ha perso un orecchio, 1d3 dita delle mani o 1d4 dita dei piedi.
11–20	Il personaggio è rimasto gravemente ferito. Anche se la ferita è guarita, di tanto in tanto fa ancora male.
21–30	Il personaggio è rimasto ferito, ma col tempo si è ripreso del tutto.
31–40	Il personaggio ha contratto una malattia mentre esplorava un lurido sotterraneo. Si è ripreso dalla malattia, ma ha una tosse persistente, la pelle butterata o i capelli grigi prematuramente.
41–50	Il personaggio è stato avvelenato da una trappola o da un mostro. Si è ripreso, ma la prossima volta che dovrà effettuare un tiro salvezza contro veleno, subirà svantaggio a quel tiro.
51–60	Il personaggio ha perso qualcosa che ha per lui un grande valore sentimentale nel corso dell'avventura. Deve rimuovere un oggetto insolito dalle sue proprietà.
61–70	Il personaggio è stato terrorizzato da qualcosa che ha incontrato ed è fuggito, abbandonando i suoi compagni al loro destino.
71–80	Il personaggio ha imparato molte cose nel corso della sua avventura. La prossima volta che effettua una prova di caratteristica o un tiro salvezza, dispone di vantaggio a quel tiro.
81–90	Il personaggio ha trovato un tesoro nel corso della sua avventura. Gli rimangono ancora 2d6 mo della parte che gli spettava.
91–99	Il personaggio ha trovato un considerevole tesoro nel corso della sua avventura. Gli rimangono ancora 1d20 + 50 mo della parte che gli spettava.
00	Il personaggio si è imbattuto in un oggetto magico comune (a scelta del DM).

Crimine

d8	Crimine
1	Omicidio
2	Rapina
3	Furto con scasso
4	Aggressione
5	Contrabbando
6	Rapimento
7	Estorsione
8	Falsificazione

Doni

d10	Dono
1	Un mago amico ha donato al personaggio una *pergamena magica* con un trucchetto (a scelta del DM).
2	Il personaggio ha salvato un popolano, che ora gli deve la vita. Questo individuo lo accompagna nei suoi viaggi e svolge i compiti più semplici per lui, ma lo lascerà se trascurato, maltrattato o messo in pericolo. Il giocatore determina i dettagli di questo personaggio usando le tabelle supplementari e collaborando con il DM.
3	Il personaggio ha trovato un cavallo da galoppo.
4	Il personaggio ha trovato del denaro. Possiede 1d20 mo in aggiunta ai suoi normali fondi di partenza.
5	Un parente ha lasciato in eredità al personaggio un'arma semplice a sua scelta.
6	Il personaggio ha trovato qualcosa di interessante. Ottiene un oggetto insolito aggiuntivo.
7	Il personaggio un tempo ha reso un servizio a un tempio locale. La prossima volta che fa visita al tempio, può ricevere una guarigione pari al suo massimo dei punti ferita.
8	Un alchimista amico ha donato al personaggio una *pozione di guarigione* o un'ampolla di acido, a sua scelta.
9	Il personaggio ha trovato una mappa del tesoro.
10	Un lontano parente ha lasciato al personaggio una rendita che gli consente di condurre uno stile di vita agiato per 1d20 anni. Se il personaggio sceglie di condurre uno stile di vita superiore, riduce il prezzo di quello stile di vita di 2 mo durante quel periodo di tempo.

Eventi Soprannaturali

d100	Evento
01–05	Il personaggio è stato stregato da un folletto ed è rimasto suo schiavo per 1d6 anni prima di fuggire.
06–10	Il personaggio ha visto un demone ed è fuggito via prima che la creatura potesse fargli qualcosa.
11–15	Il personaggio è stato tentato da un diavolo. Deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Se lo fallisce, il suo allineamento cambia di un grado verso il malvagio (se non è già malvagio) e il personaggio inizia il gioco con 1d20 + 50 mo aggiuntive.
16–20	Il personaggio si è svegliato un mattino a molti chilometri da casa, senza avere idea di come ci è arrivato.
21–30	Il personaggio ha visitato un luogo sacro e ha percepito la presenza del divino in quel luogo.

d100	Evento
31–40	Il personaggio ha visto una stella cadente rossa, un volto comparso nel gelo o qualche altro strano fenomeno. È sicuro che si tratti di un presagio di qualche tipo.
41–50	Il personaggio è sfuggito a morte certa e crede che sia stato l'intervento di un dio a salvarlo.
51–60	Il personaggio ha assistito a un miracolo minore.
61–70	Il personaggio ha esplorato una casa abbandonata e ha scoperto che è infestata.
71–75	Il personaggio è stato brevemente posseduto. Si tira un d6 per determinare quale tipo di creatura lo ha posseduto: 1, celestiale; 2, diavolo; 3, demone; 4, folletto; 5, elementale; 6, non morto.
76–80	Il personaggio ha visto un fantasma.
81–85	Il personaggio ha visto un ghoul che si nutriva di un cadavere.
86–90	Un celestiale o un immondo ha fatto visita al personaggio in sogno per avvertirlo di un pericolo incombente.
91–95	Il personaggio ha visitato brevemente la Selva Fatata o la Coltre Oscura.
96–00	Il personaggio ha visto un portale che crede conduca a un altro piano d'esistenza.

Guerra

d12	Esito della Guerra
1	Il personaggio è stato tramortito e lasciato per morto. Si è risvegliato ore dopo senza ricordare nulla della battaglia.
2–3	Il personaggio è rimasto gravemente ferito durante il combattimento e ne porta ancora le profonde cicatrici.
4	Il personaggio è fuggito dalla battaglia per salvarsi, ma prova ancora vergogna per la sua codardia.
5–7	Il personaggio ha subito solo ferite minori, che sono tutte guarite senza lasciare cicatrici.
8–9	Il personaggio è sopravvissuto alla battaglia, ma è ancora soggetto a terribili incubi in cui rivive l'esperienza.
10–11	Il personaggio è uscito illeso dalla battaglia, ma molti suoi amici sono rimasti feriti o sono caduti.
12	Il personaggio si è comportato bene in battaglia e viene ricordato come un eroe. Potrebbe avere ricevuto una medaglia per il suo valore.

Materia Arcana

d10	Evento Magico
1	Il personaggio è rimasto affascinato o spaventato da un incantesimo.
2	Il personaggio è rimasto ferito dall'effetto di un incantesimo.
3	Il personaggio ha visto un chierico, un druido, un mago, uno stregone o un warlock lanciare un potente incantesimo.
4	Il personaggio ha bevuto una pozione (a scelta del DM).
5	Il personaggio ha trovato una *pergamena magica* (a scelta del DM) ed è riuscito a lanciare l'incantesimo che conteneva.
6	Il personaggio ha subito l'effetto di una magia di teletrasporto.
7	Il personaggio è diventato invisibile per qualche tempo.
8	Il personaggio ha identificato un'illusione per ciò che era.
9	Il personaggio ha visto evocare magicamente una creatura.
10	Al personaggio è stato predetto il futuro da un divinatore. Si tira due volte sulla tabella "Eventi Segnanti", ma non si applicano i risultati. Il DM sceglierà invece un evento come presagio del futuro del personaggio (che potrebbe o non potrebbe avverarsi).

Punizione

d12	Punizione
1–3	Il personaggio non ha commesso il crimine ed è stato scagionato dopo essere stato accusato.
4–6	Il personaggio ha commesso il crimine o è stato complice del colpevole, ma nonostante questo le autorità lo hanno giudicato innocente.
7–8	Il personaggio è stato quasi colto sul fatto. Ha dovuto fuggire e ora è ricercato nella comunità in cui ha commesso il crimine.
9–12	Il personaggio è stato catturato e condannato. Ha trascorso un periodo di tempo in prigione, incatenato ai remi o costretto ai lavori forzati. Ha scontato una pena di 1d4 anni o è riuscito a evadere dopo quel periodo.

Strani Fenomeni

d12	Cosa è Successo
1	Il personaggio è stato trasformato in un rospo ed è rimasto in quella forma per 1d4 settimane.
2	Il personaggio è stato pietrificato ed è rimasto una statua di pietra per un certo periodo finché qualcuno non lo ha liberato.
3	Il personaggio è stato soggiogato da una megera, un satiro o qualche altro essere e ha dovuto servire quella creatura per 1d6 anni.
4	Un drago ha tenuto il personaggio prigioniero per 1d4 mesi, finché un gruppo di avventurieri non ha ucciso il drago.
5	Il personaggio è stato preso prigioniero da una razza di umanoidi malvagi come i drow, i kuo-toa o i quaggoth. È vissuto nell'Underdark come schiavo finché non è fuggito.
6	Il personaggio ha servito un potente avventuriero come gregario e ha lasciato quel servizio solo di recente. Usando le tabelle supplementari, il giocatore e il DM definiranno assieme i dettagli dell'ex datore di lavoro del personaggio.
7	Il personaggio è impazzito per 1d6 anni e ha recuperato la sua sanità mentale solo di recente. Un tic o qualche altro strano comportamento potrebbe persistere.
8	Un amante del personaggio era segretamente un drago d'argento.

d12	Cosa è Successo
9	Il personaggio è stato catturato da un culto e quasi offerto in sacrificio sull'altare all'orrenda entità che i cultisti veneravano. Il personaggio è fuggito, ma teme di essere rintracciato.
10	Il personaggio ha incontrato un semidio, un arcidiavolo, un signore fatato, un signore dei demoni o un titano ed è sopravvissuto per raccontarlo.
11	Il personaggio è stato inghiottito da un pesce gigante e ha trascorso un mese nel suo ventre prima di fuggire.
12	Un essere potente ha conferito un *desiderio* al personaggio, che però lo ha sprecato per qualcosa di frivolo.

Tragedie

d12	Tragedia
1–2	Un familiare o un caro amico è morto. Si tira sulla tabella supplementare "Causa della Morte" per determinare come.
3	Un'amicizia si è conclusa molto male e l'altro individuo ora è ostile nei confronti del personaggio. La causa potrebbe essere stata un malinteso oppure un atto compiuto dal personaggio o dall'amico.
4	Il personaggio ha perso tutto ciò che aveva in un disastro e ha dovuto ricostruire la sua vita dal nulla.
5	Il personaggio è stato imprigionato per un crimine che non ha commesso e ha passato 1d6 anni ai lavori forzati, in prigione o incatenato ai remi in una galea di schiavi.
6	La guerra ha devastato la comunità d'origine del personaggio, riducendo ogni cosa in macerie. Dopo la battaglia, il personaggio ha collaborato alla ricostruzione del paese o si è trasferito altrove.
7	L'amante del personaggio è scomparso/a senza lasciare traccia. Da allora, il personaggio non fa che cercare quella persona.
8	I raccolti della comunità d'origine del personaggio sono stati colpiti da una terribile malattia e molti hanno sofferto la fame. Il personaggio ha perso un fratello, una sorella o un altro parente a causa della carestia.
9	Il personaggio ha fatto qualcosa che lo ha fatto cadere in disgrazia presso la sua famiglia. Forse è rimasto coinvolto in uno scandalo, ha praticato la magia nera o ha offeso qualcuno di importante. L'atteggiamento della sua famiglia diventa quanto meno indifferente nei suoi confronti, anche se un giorno o l'altro potrebbe perdonarlo.
10	Per un motivo che non gli è mai stato spiegato, il personaggio è stato esiliato dalla sua comunità. Ha vagato a lungo nelle terre selvagge oppure ha trovato rapidamente un nuovo posto in cui vivere.
11	Una relazione romantica si è conclusa. Si tira un d6: con un risultato dispari, si è chiusa nel rancore, mentre con un risultato pari, si è conclusa amichevolmente.
12	Un attuale o potenziale partner romantico del personaggio è morto. Si tira sulla tabella supplementare "Causa della Morte" per determinare come. Se il risultato è "Assassinato", si tira un d12. Con un risultato di 1, il personaggio è il responsabile della morte, direttamente o indirettamente.

Tabelle Supplementari

Le tabelle supplementari sottostanti consentono al DM e ai giocatori di determinare casualmente le caratteristiche e gli altri fatti relativi agli individui che fanno parte della vita del personaggio. Queste tabelle possono essere utilizzate quando un'altra tabella richiede di farlo o quando c'è bisogno di definire un dettaglio rapidamente. Le tabelle sono in ordine alfabetico.

Allineamento

3d6	Allineamento
3	Caotico malvagio (50%) o caotico neutrale (50%)
4–5	Legale malvagio
6–8	Neutrale malvagio
9–12	Neutrale
13–15	Neutrale buono
16–17	Legale buono (50%) o legale neutrale (50%)
18	Caotico buono (50%) o caotico neutrale (50%)

Causa della Morte

d12	Causa della Morte
1	Ignota
2	Assassinato
3	Ucciso in battaglia
4	Incidente legato alla classe o all'occupazione
5	Incidente non legato alla classe o all'occupazione
6–7	Cause naturali, come malattia o vecchiaia
8	Suicidio apparente
9	Fatto a pezzi da un animale o da un disastro naturale
10	Divorato da un mostro
11	Giustiziato per un crimine o torturato a morte
12	Evento insolito, come essere colpito da un meteorite, falcidiato da un dio infuriato o ucciso da un uovo di slaad dischiuso

Classe

d100	Classe
01–07	Barbaro
08–14	Bardo
15–29	Chierico
30–36	Druido
37–52	Guerriero
53–66	Ladro
67–72	Mago
73–78	Monaco
79–84	Paladino
85–90	Ranger
91–95	Stregone
96–00	Warlock

Occupazione

d100	Occupazione
01–05	Accademico
06	Aristocratico
07–21	Artigiano o membro di una gilda
22–26	Avventuriero (si tira sulla tabella "Classe")
27–31	Cacciatore o trappoliere
32–43	Contadino o pastore
44–48	Criminale
49–53	Esploratore o viandante
54–55	Esule, eremita o rifugiato
56–60	Intrattenitore
61–75	Manovale
76–80	Marinaio
81–85	Mercante
86–90	Politico o burocrate
91–95	Sacerdote
96–00	Soldato

Rapporti

3d4	Atteggiamento
3–4	Ostile
5–10	Amichevole
11–12	Indifferente

Razza

d100	Razza
01–40	Umano
41–50	Elfo
51–60	Halfling
61–70	Nano
71–75	Dragonide
76–80	Gnomo
81–85	Mezzelfo
86–90	Mezzorco
91–95	Tiefling
96–00	A scelta del DM

Stato

3d6	Stato
3	Morto (si tira sulla tabella "Causa della Morte")
4–5	Scomparso o sorte ignota
6–8	Vivo, ma in cattive acque a causa di ferite, problemi finanziari o difficoltà nei rapporti
9–12	Vivo e in buone condizioni
13–15	Vivo e gode di successo
16–17	Vivo e famigerato
18	Vivo e famoso

E Ora?

Una volta che il giocatore ha finito di usare queste tabelle, ha accumulato una serie di fatti e di appunti che, quanto meno, riassumono ciò che ha fatto il suo personaggio nel mondo fino ad ora. A volte queste informazioni possono essere più che sufficienti, ma il giocatore non deve fermarsi necessariamente qui.

Usando la sua creatività per unire questi frammenti in una narrazione coesa, può creare una biografia completa del suo personaggio con una serie di semplici frasi, un eccellente esempio di come l'insieme sia superiore alla somma delle parti.

E se il giocatore ha ottenuto un paio di risultati delle tabelle che non si contraddicono palesemente, ma non sembrano neanche facilmente conciliabili? Quella è l'occasione giusta per spiegare cosa è successo al personaggio. Si prenda l'esempio in cui il personaggio è nato in un castello, ma ha trascorso la sua infanzia nelle terre selvagge. Forse i suoi genitori hanno lasciato la loro casa nella foresta per cercare l'aiuto di una levatrice al castello quando la madre era prossima a partorire. Oppure i genitori del personaggio facevano parte della servitù del castello prima della nascita del personaggio, ma sono stati affrancati da quel servizio poco dopo la sua venuta al mondo.

Oltre ad approfondire l'esperienza di interpretazione del giocatore, la storia del personaggio presenta al suo DM maggiori opportunità di inserire quegli elementi nella storia della campagna. Da qualsiasi punto di vista, l'aggiunta dei dettagli alla vita del personaggio precedente alla sua carriera da avventuriero è sempre tempo speso bene.

Talenti Razziali

Avanzare di livello in una classe è il modo principale con cui un personaggio si evolve durante una campagna. Alcuni DM consentono anche l'uso dei talenti per personalizzare un personaggio. I talenti sono una regola facoltativa del capitolo 6, "Opzioni di Personalizzazione", nel *Player's Handbook*. È il DM a decidere quali tra questi talenti sono disponibili in una campagna e quali no.

Questa sezione introduce una raccolta di talenti speciali che consentono al giocatore di esplorare più a fondo la razza del personaggio. Ognuno di questi talenti è associato a una razza del *Player's Handbook*, come riassunto nella tabella "Talenti Razziali" sottostante. Un talento razziale rappresenta un legame profondo con la cultura della razza del personaggio o una trasformazione fisica che lo avvicina a un aspetto ancestrale della sua razza.

Spetta al giocatore e al DM definire assieme la causa di una particolare trasformazione. Un talento trasformazionale può rappresentare una qualità latente che è emersa nel personaggio col passare del tempo oppure il risultato di un evento nella campagna, come per esempio l'esposizione a una potente magia o la visita a un antico luogo di grande importanza per la sua razza. Le trasformazioni sono un tema fondamentale della letteratura fantasy e del folclore. Scoprire perché il personaggio è cambiato può essere un'aggiunta preziosa alla storia della campagna.

Talenti Razziali

Razza	Talento
Dragonide	Paura Draconica
Dragonide	Pelle di Drago
Elfo	Precisione Elfica
Elfo (alto)	Teletrasporto Fatato
Elfo (dei boschi)	Magia degli Elfi dei Boschi
Elfo (drow)	Alta Magia Drow
Gnomo	Agilità Tarchiata
Gnomo	Scomparire
Halfling	Agilità Tarchiata
Halfling	Fortuna Generosa

Razza	Talento
Halfling	Seconda Possibilità
Mezzelfo	Precisione Elfica
Mezzelfo	Prodigio
Mezzorco	Furia Orchesca
Mezzorco	Prodigio
Nano	Agilità Tarchiata
Nano	Tempra Nanica
Tiefling	Costituzione Infernale
Tiefling	Fiamme di Flegesto
Umano	Prodigio

I talenti sono descritti di seguito in ordine alfabetico.

Agilità Tarchiata

Prerequisito: Nano o una razza Piccola

Il personaggio è insolitamente agile per la sua razza e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- La sua velocità base sul terreno aumenta di 1,5 metri.
- Il personaggio ottiene competenza nell'abilità Acrobazia o Atletica (a scelta del giocatore).
- Il personaggio ottiene vantaggio a una qualsiasi prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) che effettua per sfuggire a una lotta.

Alta Magia Drow

Prerequisito: Elfo (drow)

Il personaggio impara altre magie tipiche degli elfi oscuri. Apprende l'incantesimo *individuazione del magico* e può lanciarlo a volontà, senza spendere uno slot incantesimo. Impara inoltre *levitazione* e *dissolvi magie*, che può lanciare una volta a testa senza spendere uno slot incantesimo. Recupera la capacità di lanciare quei due incantesimi in questo modo quando completa un riposo lungo. La sua caratteristica da incantatore per tutti e tre gli incantesimi è Carisma.

Costituzione Infernale

Prerequisito: Tiefling

Il sangue degli immondi scorre potente nelle vene del personaggio e gli fornisce una resilienza simile a quella posseduta da alcuni immondi. Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Possiede resistenza ai danni da freddo e ai danni da veleno.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere avvelenato.

Fiamme di Flegesto

Prerequisito: Tiefling

Il personaggio impara ad appellarsi al fuoco infernale e a piegarlo ai suoi comandi. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Intelligenza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando il personaggio tira per i danni da fuoco di un incantesimo che ha lanciato, può ripetere il tiro di un risultato di 1 su un qualsiasi dado dei danni da fuoco, ma deve usare il nuovo risultato, anche se è un altro 1.
- Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo che infligge danni da fuoco, può fare in modo che una cortina di fiamme lo avvolga fino alla fine del suo turno successivo. Le fiamme non danneggiano né lui né le sue proprietà e proiettano luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Mentre le fiamme sono presenti, ogni creatura che si trovi entro 1,5 metri dal personaggio e che lo colpisca con un attacco in mischia subisce 1d4 danni da fuoco.

Fortuna Generosa

Prerequisito: Halfling

Il popolo del personaggio è benedetto da una fortuna straordinaria e il personaggio ha imparato a farne prestito misticamente ai suoi compagni, quando li vede vacillare. Non sa spiegare bene come funzioni: lui si limita a desiderarlo, e succede. Sicuramente è un segno del favore della fortuna!

Quando un alleato situato entro 9 metri dal personaggio e che egli sia in grado di vedere ottiene un risultato di 1 al tiro del d20 per un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, il personaggio può usare la sua reazione per consentire all'alleato di ripetere il tiro di quel dado. L'alleato dovrà usare il nuovo risultato.

Quando il personaggio usa questa capacità, non può usare il suo tratto razziale Fortunato prima della fine del suo turno successivo.

Furia Orchesca

Prerequisito: Mezzorco

La furia interiore del personaggio arde senza mai placarsi. Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando colpisce con un attacco usando un'arma semplice o da guerra, il personaggio può tirare un dado dei danni dell'arma una volta aggiuntiva e aggiungere il risultato come danni extra del tipo di danni dell'arma. Una volta che il personaggio ha usato questa capacità, non può usarla di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.
- Immediatamente dopo avere usato il suo tratto Tenacia Implacabile, può usare la sua reazione per effettuare un attacco con le armi.

Magia degli Elfi dei Boschi

Prerequisito: Elfo (dei boschi)

Il personaggio apprende la magia dei boschi primevi, venerati e protetti dalla sua razza e impara un trucchetto da druido a sua scelta. Apprende inoltre gli incantesimi *passo veloce* e *passare senza tracce,* che può lanciare una volta a testa senza spendere uno slot incantesimo. Recupera la capacità di lanciare questi due incantesimi in questo modo quando completa un riposo lungo. La sua caratteristica da incantatore per tutti e tre gli incantesimi è Saggezza.

Paura Draconica

Prerequisito: Dragonide

Quando il personaggio si infuria, emana un'aura minacciosa. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza, Costituzione o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Invece di esalare energia distruttiva, il personaggio può spendere un uso del suo tratto Arma a Soffio per ruggire, obbligando ogni creatura a sua scelta situata entro 9 metri da lui a effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio). Un bersaglio supera

automaticamente il tiro salvezza se non può vedere o udire il personaggio. In caso di tiro salvezza fallito, un bersaglio diventa spaventato dal personaggio per 1 minuto. Se il bersaglio spaventato subisce danni, può ripetere il tiro salvezza e, in caso di successo, l'effetto per lui termina.

Pelle di Drago

Prerequisito: Dragonide

Il personaggio sviluppa scaglie e artigli che ricordano quelli dei suoi antenati draconici. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza, Costituzione o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Le sue scaglie si induriscono. Mentre il personaggio non indossa un'armatura, può considerare che la sua CA sia pari a 13 + il suo modificatore di Destrezza. Può usare uno scudo e ottenere comunque questo beneficio.
- Il personaggio sviluppa artigli retrattili sulla punta delle dita. Per estendere o ritrarre gli artigli non ha bisogno di un'azione. Gli artigli sono armi naturali, che può usare per sferrare colpi senz'armi. Se colpisce con gli artigli, infligge danni taglienti pari a 1d4 + il suo modificatore di Forza, anziché i normali danni contundenti per un colpo senz'armi.

Precisione Elfica

Prerequisito: Elfo o mezzelfo

La precisione degli elfi è leggendaria e quella degli arcieri o degli incantatori elfici ancora di più. Il personaggio ha una mira prodigiosa quando usa un attacco basato sulla precisione anziché sulla forza bruta. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Destrezza, Intelligenza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ogni volta che il personaggio dispone di vantaggio a un tiro per colpire che usa Destrezza, Intelligenza, Saggezza o Carisma, può ripetere il tiro di un dado una volta.

Prodigio

Prerequisito: Mezzelfo, mezzorco o umano

Il personaggio è portato a imparare nuove cose. Ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene una competenza in un'abilità a sua scelta, una competenza negli strumenti a sua scelta e la conoscenza di un linguaggio a sua scelta.
- Sceglie un'abilità in cui possiede competenza. Ottiene maestria in quell'abilità, il che significa che il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata con quell'abilità. L'abilità scelta deve essere un'abilità che non benefici già di un privilegio, come per esempio Maestria, che raddoppia il suo bonus di competenza.

Scomparire

Prerequisito: Gnomo

La razza del personaggio è scaltra ed è portata per le magie di illusione. Il personaggio ha imparato un trucco magico che gli consente di scomparire quando subisce danni. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Destrezza o Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Immediatamente dopo avere subito danni, può usare una reazione per diventare magicamente invisibile fino alla fine del suo turno successivo oppure finché non attacca, infligge danni o obbliga qualcuno a effettuare un tiro salvezza. Una volta che il personaggio ha usato questa capacità, non può più farlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Seconda Possibilità

Prerequisito: Halfling

Quando qualcuno tenta di colpire il personaggio, la fortuna accorre in suo aiuto. Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Destrezza, Costituzione o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando una creatura che il personaggio è in grado di vedere lo colpisce con un tiro per colpire, il personaggio può usare la sua reazione per obbligare quella creatura a ripetere il tiro. Una volta usata questa capacità, il personaggio non può usarla di nuovo finché non tira per l'iniziativa all'inizio di un combattimento o finché non completa un riposo breve o lungo.

Teletrasporto Fatato

Prerequisito: Elfo (alto)

Studiando l'antica storia degli elfi alti, il personaggio ha sbloccato alcuni poteri fatati che pochi altri elfi possiedono, ad eccezione dei suoi cugini eladrin. Attingendo al suo retaggio fatato, il personaggio può temporaneamente traslare attraverso la Selva Fatata per abbreviare il suo percorso da un punto all'altro. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Intelligenza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Impara a parlare, leggere e scrivere il Silvano.
- Apprende l'incantesimo *passo velato* e può lanciarlo una volta senza spendere uno slot incantesimo. Recupera la capacità di lanciarlo in questo modo quando completa un riposo breve o lungo. La sua caratteristica da incantatore per questo incantesimo è Intelligenza.

Tempra Nanica

Prerequisito: Nano

Nelle vene del personaggio, scorre il sangue dei grandi eroi nanici. Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ogni volta che il personaggio effettua l'azione di Schivata in combattimento, può spendere un Dado Vita per curarsi. Tira il dado, aggiunge al risultato il suo modificatore di Costituzione e recupera un numero di punti ferita pari al totale (fino a un minimo di 1).

Capitolo 2

Strumenti del Dungeon Master

Il Dungeon Master ha il compito di condurre il gioco e intrecciare assieme le storie vissute dai giocatori. È lui a far funzionare il tutto e questo capitolo è interamente dedicato a lui. Contiene nuove opzioni per le regole, nonché alcuni strumenti affinati per creare e condurre avventure e campagne. È un supplemento che si aggiunge agli strumenti e ai consigli offerti nella *Dungeon Master's Guide*.

La prima parte di questo capitolo è costituita dalle regole facoltative ideate per aiutare il DM a gestire certe parti del gioco in modo più scorrevole. Il capitolo prosegue approfondendo vari argomenti (la composizione degli incontri, gli incontri casuali, le trappole, gli oggetti magici e le attività fuori servizio), collegati principalmente al modo in cui il DM crea e struttura le sue avventure.

Il materiale di questo capitolo ha lo scopo di rendere la vita più facile al DM, che può quindi ignorare qualsiasi cosa che non gli sia utile e personalizzare liberamente ciò che decide di usare. Le regole del gioco esistono per servire il DM e le avventure che egli conduce. Come sempre, il DM ha il diritto di adattarle alle sue esigenze.

Effetti Simultanei

La maggior parte degli effetti del gioco si verifica in rapida successione, secondo un ordine stabilito dalle regole o dal DM. In alcuni rari casi, alcuni effetti possono verificarsi allo stesso tempo, specialmente all'inizio o alla fine del turno di una creatura. Se due o più effetti si verificano allo stesso tempo nel turno di un personaggio o di un mostro, l'individuo al tavolo di gioco (che si tratti di un giocatore o del DM) che controlla quella creatura decide l'ordine in cui quei due effetti si verificano. Per esempio, se due effetti si verificano alla fine del turno di un personaggio, il giocatore che interpreta quel personaggio decide quale dei due effetti si verifica per primo.

Cadute

Cadere da una grande altezza è un rischio significativo per gli avventurieri e i loro avversari. Le regole riportate nel *Player's Handbook* sono semplici: alla fine di una caduta, un personaggio subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6. Inoltre, il personaggio atterra prono, a meno che non eviti in qualche modo di subire danni dalla caduta. Le due regole facoltative che seguono possono ampliare quella semplice regola.

Velocità di Caduta

Le regole delle cadute presumono che una creatura scenda immediatamente dell'intera distanza quando cade. Ma se una creatura si trova a un'altitudine elevata quando cade, per esempio sul dorso di un grifone o a bordo di un'aeronave? Realisticamente, una caduta da una tale altezza potrebbe durare più di qualche secondo ed estendersi oltre la fine del turno in cui si è verificata. Se il DM desidera che le cadute da altitudine elevata impieghino il tempo adeguato, può usare la regola facoltativa seguente.

Quando un personaggio cade da altitudine elevata, scende immediatamente di un massimo di 150 metri. Se nel turno successivo sta ancora cadendo, scende di altri 150 metri alla fine di quel turno. Questa procedura continua finché la caduta non termina, che il personaggio si schianti a terra o la caduta sia interrotta in altri modi.

Creature Volanti e Cadute

Una creatura volante che si trovi in volo cade se diventa prona, se la sua velocità scende a 0 metri o se perde in altri modi la sua capacità di muoversi, a meno che non possa fluttuare o non sia sostenuta in volo tramite la magia, come nel caso dell'incantesimo *volare*.

Se il DM preferisce che una creatura volante abbia maggiori possibilità di sopravvivere a una caduta rispetto alle altre, può usare questa regola: si sottrae l'attuale velocità di volare della creatura dalla distanza di cui è caduta, prima di calcolare i danni da caduta. Questa regola è utile per una creatura volante che diventi prona, ma sia ancora cosciente, e abbia una velocità di volare attuale superiore a 0 metri. Questa regola è concepita per simulare la creatura che sbatte furiosamente le ali o prende misure analoghe per rallentare la velocità della caduta.

Se il DM usa le regole relative alla velocità di caduta descritte nella sezione precedente, una creatura volante scende di 150 metri nel turno in cui cade, proprio come le altre creature. Ma se quella creatura inizia un suo qualsiasi turno successivo ancora in caduta ed è prona, può arrestare la caduta nel suo turno spendendo metà della sua velocità di volare per contrastare la condizione di prono (come se si alzasse in piedi a mezz'aria).

Sonno

Proprio come nel mondo reale, i personaggi di D&D trascorrono molte ore a dormire, spesso come parte di un riposo lungo. Anche molti mostri hanno bisogno di dormire. Mentre una creatura dorme, è soggetta alla condizione privo di sensi. Di seguito, sono descritte alcune regole che ampliano questa regola base.

Svegliare Qualcuno

Una creatura immersa in un sonno naturale, a differenza di una immersa in un sonno indotto magicamente o chimicamente, si sveglia se subisce danni o se qualcun altro usa un'azione per scuoterla o schiaffeggiarla per svegliarla. Anche un forte rumore improvviso (come un grido, un tuono o il rintocco di una campana) può svegliare chi dorme per cause naturali.

I sussurri non disturbano il sonno, a meno che il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di chi dorme non sia pari o superiore a 20 e i sussurri si trovino entro 3 metri dal dormiente. Una conversazione a volume normale sveglia un dormiente se il resto dell'ambiente è silenzioso (niente vento, canto degli uccelli, grilli, rumori dalla strada e così via) e il dormiente possiede un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15.

Dormire in Armatura

Chi dorme in armatura leggera non subisce effetti nocivi, ma chi dorme in armatura media o pesante ha difficoltà a recuperare il pieno delle forze durante un riposo lungo.

Quando un personaggio completa un riposo lungo in cui ha dormito in armatura media o pesante, recupera soltanto

un quarto dei Dadi Vita che ha speso (fino a un minimo di un dado). Se possedeva dei livelli di indebolimento, il riposo non riduce il suo livello di indebolimento.

Proseguire Senza un Riposo Lungo

Un riposo lungo non è mai obbligatorio, ma proseguire senza dormire può avere delle conseguenze. Se il DM vuole tenere conto degli effetti di privazione del sonno sui personaggi e sulle creature, può usare queste regole.

Ogni volta che un personaggio termina un periodo di 24 ore senza completare un riposo lungo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

Se il personaggio resta sveglio per più giorni, lottare contro l'indebolimento diventa più difficile. Dopo le prime 24 ore, la CD aumenta di 5 per ogni periodo consecutivo di 24 ore trascorso senza un riposo lungo. La CD torna a 10 quando il personaggio completa un riposo lungo.

Armi di Adamantio

L'adamantio è un metallo durissimo, presente nei meteoriti e in alcuni rarissimi giacimenti minerari. Oltre a essere usato per forgiare *armature di adamantio,* il metallo viene usato anche per fabbricare armi.

Le armi da mischia e le munizioni fatte di adamantio o rivestite di adamantio sono insolitamente efficaci se usate per rompere gli oggetti. Ogni volta che un'arma o una munizione di adamantio colpisce un oggetto, il colpo è un colpo critico.

La versione di adamantio di un'arma da mischia o dieci munizioni in adamantio costano 500 mo in più rispetto alla versione normale, sia che l'arma o la munizione in questione sia fatta di adamantio, sia che ne sia semplicemente rivestita.

Legare Nodi

Le regole per svolgere compiti comuni come legare i nodi sono volutamente generiche, ma a volte sapere quanto un nodo riesce a tenere è importante in una scena d'azione in cui qualcuno tenta di slegare un nodo o di divincolarsi da un legaccio. Questa regola facoltativa consente di determinare l'efficacia di un nodo.

La creatura che lega il nodo effettua una prova di Intelligenza (Rapidità di Mano) quando lo fa. Il totale della prova diventa la CD di un tentativo di slegare il nodo con una prova di Intelligenza (Rapidità di Mano) o di divincolarsi da esso con una prova di Destrezza (Acrobazia).

Questa regola collega intenzionalmente Rapidità di Mano con Intelligenza, anziché con Destrezza. Questo è un esempio di come applicare la regola descritta nella sezione "Variante: Abilità con Caratteristiche Diverse" nel capitolo 7 del *Player's Handbook*.

Competenze negli Strumenti

Le competenze negli strumenti sono un modo utile per mettere in evidenza i background e i talenti di un personaggio. Al tavolo da gioco, tuttavia, l'uso degli strumenti a volte si sovrappone all'uso delle abilità e può essere poco chiaro come usare le due cose assieme in certe situazioni. Questa sezione propone vari modi di utilizzare gli strumenti nel gioco.

Strumenti e Abilità Insieme

Gli strumenti hanno applicazioni più specifiche delle abilità. L'abilità Storia è applicabile a qualsiasi evento del passato. Uno strumento come gli arnesi da falsario viene usato per fabbricare oggetti falsi e ben poco altro. Quindi, quando un personaggio ha la possibilità di acquisire l'una o l'altra cosa, perché dovrebbe acquisire una competenza negli strumenti invece di una competenza in un'abilità?

Per rendere le competenze negli strumenti una scelta più attraente per i personaggi, il DM può usare i metodi descritti di seguito.

Vantaggio. Se l'uso di uno strumento e l'uso di un'abilità sono entrambi applicabili a una prova e un personaggio è competente sia nello strumento che nell'abilità, il DM può concedere al personaggio di effettuare la prova con vantaggio. Questo semplice beneficio può essere molto utile per incoraggiare i giocatori a scegliere le competenze negli strumenti. Nelle sottostanti descrizioni degli strumenti, questo beneficio viene spesso espresso come informazioni aggiuntive (o qualcosa di analogo), che si traducono in una probabilità incrementata di successo nella prova.

Beneficio Aggiuntivo. Il DM può inoltre prendere in considerazione l'opportunità di concedere a un personaggio che possieda sia un'abilità rilevante che una competenza nello strumento rilevante un beneficio aggiuntivo in caso di successo nella prova. Questo beneficio può assumere la forma di un'informazione più dettagliata o potrebbe simulare l'effetto di una prova effettuata con successo di tipo diverso. Si prenda l'esempio di un personaggio competente negli strumenti da costruttore che effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) per trovare una porta segreta in una parete di pietra. Non solo il personaggio nota la presenza della porta, ma il DM decide che la competenza negli strumenti gli permette di avere automaticamente successo in una prova di Intelligenza (Indagare) per determinare come aprire la porta.

Descrizione degli Strumenti

Le sezioni seguenti descrivono in dettaglio gli strumenti presentati nel *Player's Handbook* e forniscono consigli su come usarli in una campagna.

Componenti. Il primo paragrafo di ogni descrizione elenca in dettaglio di quali oggetti è composta una serie di scorte o un set di strumenti. Un personaggio competente in uno strumento sa usare tutti i componenti di cui esso è fatto.

Abilità. Ogni strumento fornisce potenzialmente vantaggio a una prova quando viene usato unitamente a certe abilità, purché un personaggio sia competente nello strumento e nell'abilità. Il DM può consentire a un personaggio di effettuare una prova usando l'abilità indicata con vantaggio. I paragrafi che iniziano con i nomi delle abilità illustrano queste possibilità. In ognuno di questi paragrafi, i benefici si applicano solo a chi è dotato di competenza nello strumento e non a qualcuno che si limita a possederlo.

Relativamente alle abilità, il sistema rimane relativamente astratto nei termini di ciò che una competenza negli strumenti rappresenta; in pratica, si presume che un personaggio dotato di competenza in uno strumento abbia appreso anche alcuni aspetti del mestiere o della professione che non siano necessariamente associati all'uso dello strumento.

Il DM può inoltre decidere di fornire al personaggio informazioni extra o un beneficio aggiuntivo a una prova di abilità. Il testo fornisce alcuni esempi e idee quando questa opportunità è rilevante.

Uso Speciale. La competenza in uno strumento solitamente comporta un beneficio particolare in forma di un uso speciale, come descritto in questo paragrafo.

Esempi di CD. Una tabella alla fine di ogni sezione elenca le attività che è possibile svolgere usando quello strumento e le CD suggerite per le prove di caratteristica necessarie.

Arnesi da Falsario

Gli arnesi da falsario sono concepiti per riprodurre i documenti e consentire di copiare più facilmente il sigillo o la firma di un individuo.

Componenti. Gli arnesi da falsario includono vari tipi di inchiostro, di pergamene e di fogli di carta, una serie di pennini, sigilli e cera per sigilli, filigrana d'oro e d'argento e piccoli strumenti per scolpire la cera fusa allo scopo di riprodurre un sigillo.

Arcano. Gli arnesi da falsario possono essere usati unitamente all'abilità Arcano per determinare se un oggetto magico è vero o falso.

Indagare. Quando il personaggio esamina gli oggetti, le competenze negli arnesi da falsario sono utili per determinare se quell'oggetto è autentico o meno e come è stato realizzato.

Inganno. Una falsificazione realizzata a dovere, come per esempio un documento in cui si proclama che il personaggio è un nobile o un documento che funga da lasciapassare, può rendere più credibile una menzogna.

Storia. Gli arnesi da falsario, unitamente alle conoscenze storiche del personaggio, migliorano le sue capacità di falsificare documenti storici o di capire se un vecchio documento è autentico.

Altri Strumenti. Le conoscenze di altri strumenti rendono le falsificazioni del personaggio molto più credibili. Per esempio, un personaggio potrebbe unire la competenza negli arnesi da falsario e quella negli strumenti da cartografo per creare una mappa falsa.

Falsificazione Rapida. Come parte di un riposo breve, il personaggio può produrre un documento falsificato della lunghezza massima di una pagina. Come parte di un riposo lungo, può produrre un documento della lunghezza massima di quattro pagine. La sua prova di Intelligenza usando gli arnesi da falsario determina la CD della prova di Intelligenza (Indagare) di qualcun altro per notare che si tratta di un falso.

Arnesi da Falsario

Attività	CD
Imitare una calligrafia	15
Duplicare un sigillo di cera	20

Arnesi da Scasso

Forse gli strumenti usati più comunemente dagli avventurieri sono gli arnesi da scasso, ideati per scassinare le serrature e disinnescare le trappole. La competenza negli arnesi da scasso conferisce a un personaggio anche una conoscenza generale di trappole e serrature.

Componenti. Gli arnesi da scasso includono una piccola lima, una serie di passepartout, uno specchietto montato su una maniglia di metallo, un paio di forbicine e un paio di pinze.

Indagare e Percezione. Il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando cerca trappole, poiché conosce vari segni ricorrenti che indicano la loro presenza.

Storia. Grazie alla sua conoscenza delle trappole, il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando risponde alle domande su un luogo famoso per le sue trappole.

Piazzare una Trappola. Così come è in grado disattivate le trappole, il personaggio può anche piazzarle. Come parte di un riposo breve, il personaggio può creare una trappola usando gli oggetti che ha a portata di mano. Il totale della sua prova diventa la CD per chiunque altro tenti di scoprire o di disattivare la trappola. La trappola infligge danni appropriati ai materiali usati per fabbricarla (per esempio, un veleno o un'arma) o danni pari alla metà del totale della prova del personaggio, in base a cosa il DM ritiene più appropriato.

Arnesi da Scasso

Attività	CD
Scassinare una serratura	Variabile
Disattivare una trappola	Variabile

Borsa da Erborista

La competenza nella borsa da erborista consente a un personaggio di identificare i vegetali e di raccogliere senza rischi i loro elementi utili.

Componenti. Una borsa da erborista include sacche dove custodire le erbe, cesoie e guanti di cuoio per raccogliere le piante, un mortaio con pestello e vari vasetti di vetro.

Arcano. Grazie alle sue conoscenze della natura e degli usi delle erbe, il personaggio può applicare maggiori informazioni utili ai suoi studi magici relativi ai vegetali e ai suoi tentativi di identificare le pozioni.

Indagare. Quando il personaggio ispeziona un'area coperta di vegetazione, la sua competenza può aiutarlo a cogliere dettagli e indizi che altri potrebbero non notare.

Medicina. Grazie alla sua maestria in erboristeria, il personaggio ha maggiori possibilità di curare ferite e malattie, migliorando i suoi metodi di cura con l'uso di piante medicinali.

Natura e Sopravvivenza. Quando il personaggio viaggia nelle terre selvagge, la sua abilità nell'erboristeria gli consente di identificare più facilmente i vegetali e di avvistare le potenziali fonti di cibo che gli altri potrebbero ignorare.

Identificare Vegetali. Il personaggio può identificare la maggior parte dei vegetali esaminando rapidamente il loro aspetto e annusandoli.

Borsa da Erborista

Attività	CD
Trovare vegetali	15
Identificare un veleno	20

Giochi

La competenza nei giochi si applica a un tipo di gioco, come Tre Draghi al Buio, o ai giochi d'azzardo che fanno uso di dadi.

Componenti. Un gioco è composto da tutti i pezzi richiesti per giocarlo, come per esempio un mazzo di carte o una plancia e le relative pedine.

Intuizione. Giocare a un gioco con qualcuno è un ottimo modo per capire la sua personalità: il personaggio ha maggiori probabilità di distinguere la verità dalle menzogne di quella persona e di interpretare il suo umore.

Rapidità di Mano. Rapidità di Mano è un'abilità utile per barare a un gioco e consente al personaggio di scambiare pezzi, fare sparire carte o alterare il tiro di un dado. In alternativa, attirare l'attenzione di un bersaglio maneggiando i pezzi del gioco con un atto di destrezza può essere un'ottima distrazione per un tentativo di borseggio.

Storia. La padronanza del personaggio relativa a un gioco include la storia di quel gioco, nonché gli eventi importanti o le figure storiche prominenti collegati a quel gioco.

Giochi

Attività	CD
Smascherare un baro	15
Leggere la personalità di un avversario	15

Scorte da Alchimista

Le scorte da alchimista consentono a un personaggio di produrre misture utili, come l'acido o il fuoco dell'alchimista.

Componenti. Le scorte da alchimista includono due alambicchi di vetro, un supporto di metallo per sorreggere un alambicco su una fiamma aperta, una verga di vetro per mescolare, un piccolo mortaio con pestello e un sacchetto di ingredienti alchemici comuni, tra cui sale, ferro in polvere e acqua purificata.

Arcano. La competenza nelle scorte da alchimista consente a un personaggio di accedere a maggiori informazioni tramite le prove di Arcano relative a pozioni e materiali simili.

Indagare. Quando un personaggio ispeziona un'area in cerca di indizi, la competenza nelle scorte da alchimista fornisce informazioni aggiuntive sulle sostanze chimiche o di altro tipo che potrebbero essere state usate nell'area.

Prodotti Alchemici. Un personaggio può usare questa competenza negli strumenti per creare oggetti alchemici. Un personaggio può spendere denaro per radunare materiali grezzi, del peso di 0,5 kg per ogni 50 mo spese. Il DM può consentire al personaggio di effettuare una prova usando l'abilità indicata con vantaggio. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può usare le scorte da alchimista per fabbricare una dose di acido, fuoco dell'alchimista, antitossina, olio, profumo o sapone, sottraendo metà del valore dell'oggetto creato dal valore totale in mo dei materiali grezzi che trasporta.

Scorte da Alchimista

Attività	CD
Creare un denso sbuffo di fumo	10
Identificare un veleno	10
Identificare una sostanza	15
Appiccare un incendio	15
Neutralizzare un acido	20

Scorte da Calligrafo

La calligrafia trasforma la scrittura in un'arte splendida e delicata. I calligrafi producono testi piacevoli a vedersi e usano stili difficili da falsificare. Grazie alle loro scorte, possono anche esaminare documenti e determinare se sono legittimi o meno, dato che l'addestramento di un calligrafo prevede lunghe ore di studio della scrittura e numerosi tentativi di replicare i suoi stili e la sua estetica.

Componenti. Le scorte da calligrafo includono inchiostro, una dozzina di fogli di pergamena e tre pennini.

Arcano. Sebbene la calligrafia sia di poco aiuto nel decifrare i contenuti delle scritture magiche, la competenza in queste scorte può aiutare a identificare chi abbia scritto un documento di natura magica.

Storia. Questa competenza negli strumenti può aumentare i benefici delle prove effettuate con successo per analizzare o indagare antichi scritti, pergamene o altri testi, incluse le rune scolpite sulla pietra o i messaggi inseriti negli affreschi o in altre opere.

Decifrare Mappe del Tesoro. Questa competenza negli strumenti conferisce al personaggio maestria nell'esaminare le mappe. Il personaggio può effettuare una prova di Intelligenza per determinare l'età di una mappa, gli eventuali messaggi nascosti inclusi in essa e altri fatti simili.

Scorte da Calligrafo

Attività	CD
Identificare lo scrittore di un documento non magico	10
Determinare lo stato mentale dello scrittore	15
Riconoscere un testo falsificato	15
Falsificare una firma	20

Scorte da Mescitore

La mescita è l'arte di produrre birra. Non solo la birra funge da bevanda alcolica, ma la procedura di mescita purifica l'acqua. La produzione della birra richiede settimane di fermentazione, ma solo poche ore di lavoro.

Componenti. Le scorte da mescitore includono un grosso recipiente di vetro, una quantità di luppolo, un sifone e qualche metro di tubi.

Medicina. Questa competenza negli strumenti fornisce informazioni aggiuntive quando il personaggio cura qualcuno che soffre di intossicazione da alcol o quando può usare l'alcol per attenuare il dolore.

Persuasione. Una bevanda forte può contribuire ad ammorbidire anche il cuore più duro. Grazie alla sua competenza nelle scorte da mescitore, il personaggio può blandire qualcuno con le bevande, offrendogli abbastanza alcol da migliorare il suo umore.

Storia. La competenza nelle scorte da mescitore conferisce a un personaggio informazioni aggiuntive nelle prove di Intelligenza (Storia) relative a eventi che coinvolgono l'alcol come elemento significativo.

Acqua Potabile. Grazie alle sue conoscenze da mescitore, il personaggio è in grado di purificare l'acqua che altrimenti non risulterebbe potabile. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può purificare fino a 24 litri di acqua o 4 litri, come parte di un riposo breve.

Scorte da Mescitore

Attività	CD
Individuare veleni o impurità in una bevanda	10
Identificare l'alcol	15
Ignorare gli effetti dell'alcol	20

Sostanze da Avvelenatore

Le sostanze da avvelenatore sono una delle risorse preferite dei rapinatori, degli assassini e di chiunque si dedichi ad attività poco pulite. Consentono a un personaggio di applicare i veleni e di ricavarli da vari materiali. Queste conoscenze consentono anche al personaggio di curare i veleni in questione.

Componenti. Le sostanze da avvelenatore includono fiale di vetro, mortaio e pestello, sostanze chimiche e una verga di vetro per mescolare.

Indagare, Percezione. Grazie alle sue conoscenze dei veleni, il personaggio sa che deve maneggiare quelle sostanze con attenzione e ha imparato a muoversi nel modo appropriato quando esamina un oggetto avvelenato o tenta di ricavare un indizio da un evento in cui è stato fatto uso di veleni.

Medicina. Quando il personaggio cura una vittima avvelenata, le sue conoscenze gli forniscono informazioni aggiuntive su come fornire le cure migliori al suo paziente.

Natura, Sopravvivenza. Lavorando con i veleni, il personaggio sa distinguere quali vegetali e quali animali sono velenosi.

Storia. L'addestramento nell'uso dei veleni può tornare utile al personaggio quando c'è bisogno di ricordare dei fatti sugli avvelenamenti più famigerati.

Maneggiare Veleni. Grazie alla sua competenza, il personaggio è in grado di maneggiare e applicare un veleno senza rischiare di esporsi ai suoi effetti.

Sostanze da Avvelenatore

Attività	CD
Notare un oggetto avvelenato	10
Determinare gli effetti di un veleno	20

Strumenti da Calzolaio

Anche se il mestiere del calzolaio può sembrare troppo umile per un avventuriero, un buon paio di stivali consentirà a un personaggio di attraversare le terre selvagge più aspre e i dungeon più letali.

Componenti. Gli strumenti da calzolaio includono un martello, un punteruolo, un coltello, un reggiscarpe, un taglierino, cuoio di ricambio e filo.

Arcano, Storia. Grazie alla sua conoscenza delle calzature, il personaggio può facilmente identificare le proprietà magiche degli stivali incantati o la storia di oggetti analoghi.

Indagare. Le calzature nascondono un'inaspettata quantità di segreti. Il personaggio può apprendere dove qualcuno è stato di recente esaminando il terriccio attaccato alle sue calzature o quanto sono consumate. La sua esperienza nel riparare le calzature gli rende più facile identificare da dove i danni potrebbero provenire.

Manutenzione delle Calzature. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può riparare le calzature dei compagni. Per le 24 ore successive, fino a sei creature a sua scelta che indossano calzature di sua fabbricazione possono viaggiare fino a 10 ore al giorno senza dover effettuare tiri salvezza per evitare l'indebolimento.

Fabbricare Scomparto Segreto. Con 8 ore di lavoro, il personaggio può aggiungere uno scomparto nascosto in un paio di scarpe. Lo scomparto può contenere un oggetto lungo fino a 7,5 cm e largo e profondo 2,5 cm. Il personaggio effettua una prova di Intelligenza usando la propria competenza negli strumenti per determinare la CD della prova di Intelligenza (Indagare) richiesta per trovare lo scomparto.

Strumenti da Calzolaio

Attività	CD
Determinare l'età e l'origine di una scarpa	10
Trovare uno scomparto segreto nel tacco di uno stivale	15

Strumenti da Cartografo

Usando gli strumenti da cartografo, il personaggio può creare mappe accurate per facilitare i suoi viaggi e quelli di coloro che seguiranno le sue orme. Queste mappe possono variare da riproduzioni in grande scala di catene montuose a diagrammi che mostrano la planimetria di un livello di un dungeon.

Componenti. Gli strumenti da cartografo includono un pennino, inchiostro, pergamene, un paio di bussole, calibri e un righello.

Arcano, Religione, Storia. Il personaggio può usare la sua conoscenza delle mappe e dei luoghi per ricavare informazioni più dettagliate quando usa queste abilità. Ad esempio, potrebbe notare messaggi nascosti in una mappa, identificare quando la mappa è stata stilata per determinare se alcuni tratti geografici sono cambiati da allora e così via.

Natura. Grazie alla sua familiarità con la geografia fisica, il personaggio può facilmente rispondere alle domande o risolvere i problemi relativi al terreno attorno a lui.

Sopravvivenza. Grazie alla sua comprensione della geografia, il personaggio può più facilmente scoprire i sentieri che conducono al mondo civilizzato, predire le aree dove potrebbero nascere villaggi o paesi ed evitare di smarrirsi. Ha studiato così tante mappe che gli schemi più ricorrenti, come per esempio lo sviluppo delle vie carovaniere e i punti dove nasceranno gli insediamenti rispetto agli elementi geografici, gli risultano familiari.

Stilare una Mappa. Mentre viaggia, il personaggio può disegnare una mappa man mano che avanza, oltre a dedicarsi ad altre attività.

Strumenti da Cartografo

Attività	CD
Determinare l'età e l'origine di una mappa	10
Valutare la direzione e la distanza fino a un elemento geografico specifico	15
Riconoscere una mappa falsa	15
Completare la parte mancante di una mappa	20

Strumenti da Conciatore

Le conoscenze degli strumenti da conciatore includono quelle relative alle pelli animali e alle loro proprietà, nonché quelle relative alle armature di cuoio e altri oggetti simili.

Componenti. Gli strumenti da conciatore includono un coltello, una mazzetta, un tagliolo, un punteruolo, fili e pezzi di cuoio.

Arcano. Grazie alla maestria nella lavorazione del cuoio, il personaggio ottiene maggiori informazioni quando ispeziona oggetti magici fatti di cuoio, come stivali e certi mantelli.

Indagare. Il personaggio ottiene maggiori informazioni quando studia gli oggetti di cuoio o gli indizi ad essi correlati, facendo buon uso delle sue conoscenze del cuoio per cogliere i dettagli che agli altri potrebbero sfuggire.

Identificare Pelli. Quando il personaggio esamina un oggetto di pelle o di cuoio, può determinare la provenienza del cuoio e le eventuali tecniche speciali usate per trattarlo. Per esempio, può notare la differenza tra il cuoio lavorato usando i metodi dei nani e quello lavorato usando i metodi degli halfling.

Strumenti da Conciatore

Attività	CD
Modificare l'aspetto di un oggetto di cuoio	10
Determinare la storia di un oggetto di cuoio	20

Strumenti da Costruttore

Gli strumenti da costruttore consentono al personaggio di fabbricare strutture di pietra, dai muri agli edifici fatti di mattoni.

Componenti. Gli strumenti da costruttore includono una cazzuola, un martello, uno scalpello, pennelli e una squadra.

Indagare. Il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando ispeziona le aree all'interno delle strutture di pietra.

Percezione. Il personaggio può notare irregolarità nelle pareti o nei pavimenti di pietra, individuando più facilmente le eventuali botole e i passaggi segreti.

Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio può identificare la data di costruzione e la funzione di un edificio, nonché alcune informazioni su chi potrebbe averlo costruito.

Demolizione. Grazie alle sue conoscenze delle strutture in pietra, il personaggio può notare i punti deboli nei muri di mattoni. Infligge danni doppi a tali strutture con i suoi attacchi con le armi.

Strumenti da Costruttore

Attività	CD
Scavare un piccolo foro in un muro di pietra	10
Trovare un punto debole in un muro di pietra	15

Strumenti da Fabbro

Gli strumenti da fabbro consentono a un personaggio di lavorare il metallo, di riscaldarlo per alterarne la forma, riparare i danni o plasmare i lingotti grezzi in oggetti utili.

Componenti. Gli strumenti da fabbro includono martelli, pinze, carbone, stracci e una mola.

Arcano e Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando esamina gli oggetti di metallo, come per esempio le armi.

Indagare. Il personaggio può notare indizi e fare deduzioni che agli altri potrebbero sfuggire quando un'indagine riguarda armi, armature o altri oggetti di metallo.

Riparare. Quando il personaggio può accedere ai suoi strumenti e a una fiamma aperta abbastanza calda da rendere il metallo duttile, può ripristinare 10 punti ferita di un oggetto di metallo danneggiato per ogni ora di lavoro.

Strumenti da Fabbro

Attività	CD
Affilare una lama smussata	10
Riparare un'armatura	15
Spezzare un oggetto di metallo non magico	15

Strumenti da Falegname

Un personaggio abile nella falegnameria è in grado di costruire strutture in legno. Un falegname può costruire una casa, una capanna, un armadietto di legno e altri oggetti analoghi.

Componenti. Gli strumenti da falegname includono una sega, un martello, chiodi, un'accetta, una riga, una squadra, un'ascia, una pialla e uno scalpello.

Furtività. Il personaggio può identificare rapidamente i punti deboli di un pavimento di legno, evitando più facilmente i punti che gemono e scricchiolano quando qualcuno ci cammina sopra.

Indagare. Il personaggio ottiene ulteriori informazioni quando ispeziona le aree all'interno di strutture di legno, in quanto conosce quei trucchi di costruzione che consentono di celare aree da scoprire.

Percezione. Il personaggio può notare qualche irregolarità lungo le pareti o sui pavimenti di legno, individuando più facilmente le botole e i passaggi segreti.

Storia. Questa competenza negli strumenti consente al personaggio di identificare l'uso e l'origine degli edifici in legno e di altri grossi oggetti di legno.

Fortificare. Con 1 minuto di lavoro e di materiali grezzi, il personaggio può rendere una porta o una finestra più difficile da aprire a viva forza. La CD necessaria per aprirla aumenta di 5.

Rifugio Temporaneo. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può costruire una tettoia o un riparo simile per tenere il gruppo asciutto e all'ombra per la durata del riposo. Essendo stato fabbricato rapidamente con il legno disponibile a portata di mano, il rifugio crolla 1d3 giorni dopo essere stato assemblato.

Strumenti da Falegname

Attività	CD
Costruire una struttura semplice in legno	10
Progettare una struttura complessa in legno	15
Trovare un punto debole in un muro di legno	15
Smantellare una porta	20

Strumenti da Gioielliere

L'addestramento negli strumenti da gioielliere include le tecniche base richieste per lucidare le gemme. Conferisce inoltre al personaggio maestria nell'identificazione delle pietre preziose.

Componenti. Gli strumenti da gioielliere includono una piccola sega e un martello, lime, tenaglie e pinze.

Arcano. La competenza negli strumenti da gioielliere conferisce al personaggio le conoscenze relative ai potenziali usi mistici delle gemme. Queste informazioni gli tornano utili quando effettua prove di Arcano relative alle gemme o agli oggetti tempestati di gemme.

Indagare. Quando il personaggio esamina un oggetto ingioiellato, la sua competenza negli strumenti da gioielliere lo aiuta a cogliere gli indizi che quell'oggetto potrebbe racchiudere.

Identificare Gemme. Al personaggio basta un'occhiata per identificare una gemma e determinare il suo valore.

Strumenti da Gioielliere

Attività	CD
Modificare l'aspetto di una gemma	15
Determinare la storia di una gemma	20

Strumenti da Intagliatore

Gli strumenti da intagliatore consentono al personaggio di ricavare dal legno oggetti complessi, come statuette di legno o frecce.

Componenti. Gli strumenti da intagliatore includono un coltello, una sgorbia e un seghetto.

Arcano, Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando esamina gli oggetti di legno, come per esempio le statuette o le frecce.

Natura. Grazie alla sua conoscenza degli oggetti di legno, il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando esamina gli alberi.

Riparare. Come parte di un riposo breve, il personaggio può riparare un singolo oggetto di legno danneggiato.

Fabbricare Frecce. Come parte di un riposo breve, il personaggio può fabbricare fino a cinque frecce. Come parte di un riposo lungo, può fabbricarne fino a venti. Deve avere abbastanza legno a portata di mano per produrle.

Strumenti da Intagliatore

Attività	CD
Fabbricare una statuetta di legno	10
Incidere un'elaborata immagine sul legno	15

Strumenti da Inventore

Un set di strumenti da inventore è concepito per consentire a chi lo usa di riparare vari oggetti comuni. Anche se non è possibile produrre oggetti da zero con gli strumenti da inventore, è possibile ricucire abiti strappati, affilare una spada smussata e riparare una cotta di maglia squarciata.

Componenti. Gli strumenti da inventore includono vari utensili, filo, aghi, una mola, pezzi di stoffa e di cuoio e un vasetto di colla.

Indagare. Quando il personaggio ispeziona un oggetto danneggiato, apprende in che modo è stato danneggiato e quanto tempo fa.

Storia. Il personaggio può determinare l'età e l'origine degli oggetti, anche se rimangono soltanto pochi pezzi dell'originale.

Riparare. Il personaggio può ripristinare 10 punti ferita di un oggetto danneggiato per ogni ora di lavoro. Per qualsiasi oggetto, deve avere accesso alle materie prime con cui ripararlo. Nel caso di oggetti di metallo, avrà bisogno di accedere a una fiamma aperta abbastanza calda da rendere il metallo duttile.

Strumenti da Inventore

Attività	CD
Riparare temporaneamente un congegno manomesso	10
Riparare un oggetto in metà del tempo	15
Assemblare un oggetto improvvisato usando materiali di fortuna	20

Strumenti da Navigatore

La competenza negli strumenti da navigatore consente a un personaggio di determinare una rotta valida osservando le stelle, nonché di ricavare maggiori informazioni da mappe e carte nautiche quando deve orientarsi.

Componenti. Gli strumenti da navigatore includono un sestante, una bussola, calibri, un righello, pergamene, inchiostro e un pennino.

Sopravvivenza. La conoscenza degli strumenti da navigatore consente al personaggio di evitare di perdersi e gli fornisce informazioni aggiuntive relative alla posizione più probabile di strade e insediamenti.

Osservazione. Conducendo misurazioni precise, il personaggio può determinare la sua posizione su una carta nautica e sapere con precisione che ora del giorno è.

Strumenti da Navigatore

Attività	CD
Tracciare una rotta	10
Scoprire la propria posizione in una carta nautica	15

Strumenti da Pittore

La competenza negli strumenti da pittore di un personaggio rappresenta la sua capacità di dipingere e disegnare. Il personaggio acquisisce inoltre un'infarinatura nella storia dell'arte, che gli è di aiuto nell'esaminare le opere d'arte.

Componenti. Gli strumenti da pittore includono un cavalletto, tele, colori, pennelli, carboncini e una tavolozza.

Arcano, Religione, Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio può scoprire informazioni di vario tipo

collegate a un'opera d'arte, come per esempio le proprietà magiche di un dipinto o le origini di uno strano murale rinvenuto in un dungeon.

Indagare, Percezione. Quando il personaggio esamina un dipinto o un'opera d'arte visiva analoga, la sua conoscenza delle pratiche di creazione può fornirgli informazioni aggiuntive.

Dipingere e Disegnare. Come parte di un riposo breve o lungo, il personaggio può produrre una semplice opera d'arte. Sebbene l'opera in questione possa essere poco precisa, il personaggio può cogliere un'immagine o una scena e riprodurre in un'illustrazione ciò che ha visto.

Strumenti da Pittore

Attività	CD
Dipingere un ritratto accurato	10
Inserire un messaggio nascosto in un dipinto	20

Strumenti da Soffiatore

Un personaggio competente negli strumenti da soffiatore non solo è in grado di modellare il vetro, ma è anche in possesso di conoscenze specializzate sui metodi usati per produrre gli oggetti di vetro.

Componenti. Gli strumenti da soffiatore includono una canna da soffio, una piccola lastra di ferro, blocchi e pinze. Il personaggio ha bisogno di una fonte di calore per lavorare il vetro.

Arcano, Storia. Grazie alla sua conoscenza delle tecniche da soffiatore, il personaggio può ottenere maggiori informazioni quando esamina gli oggetti di vetro, come le bottiglie delle pozioni, o quelli contenuti in un cumulo del tesoro. Per esempio, può studiare il modo in cui la bottiglia di vetro di una pozione è stata alterata dai suoi contenuti per

determinare gli effetti della pozione (una pozione potrebbe lasciare un residuo, deformare il vetro o macchiarlo).

Indagare. Quando il personaggio esamina un'area, le sue conoscenze possono essergli di aiuto se gli indizi includono vetri rotti o oggetti di vetro.

Identificare Debolezze. Con 1 minuto di studio, il personaggio può identificare i punti deboli di un oggetto di vetro. Ogni danno inflitto a un oggetto colpendone un punto debole è raddoppiato.

Strumenti da Soffiatore

Attività	CD
Identificare l'origine di un vetro	10
Determinare cosa conteneva in passato un oggetto di vetro	20

Strumenti da Tessitore

Gli strumenti da tessitore consentono a un personaggio di creare tessuti e di ricavarne dei capi di vestiario.

Componenti. Gli strumenti da tessitore includono filo, aghi e pezzi di stoffa. Inoltre, il personaggio sa come maneggiare un telaio, anche se un equipaggiamento del genere è troppo grane da trasportare.

Arcano, Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando esamina oggetti di stoffa, inclusi mantelli e tuniche.

Indagare. Usando le sue conoscenze delle procedure di creazione degli oggetti di stoffa, il personaggio può notare indizi e fare deduzioni che agli altri potrebbero sfuggire quando esamina arazzi, tendaggi, abiti e altri oggetti di stoffa.

Riparare. Come parte di un riposo breve, il personaggio può riparare un singolo oggetto di stoffa danneggiato.

Fabbricare Abiti. Presumendo che il personaggio abbia accesso a stoffa e filo sufficienti, può creare un abito per una creatura come parte di un riposo lungo.

Strumenti da Tessitore

Attività	CD
Riadattare un tessuto	10
Rammendare un buco in un tessuto	10
Fabbricare un abito su misura	15

Strumenti da Vasaio

Gli strumenti da vasaio sono usati per creare vari oggetti di ceramica, soprattutto vasi e recipienti simili.

Componenti. Gli strumenti da vasaio includono aghi da vasaio, spatole, raschietti, un coltello e calibri.

Indagare, Percezione. Il personaggio ottiene informazioni aggiuntive quando ispeziona gli oggetti di ceramica, scoprendo indizi che agli altri potrebbero sfuggire grazie alle minuscole irregolarità che nota.

Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio è in grado di identificare i vari oggetti di ceramica, determinando quando sono stati creati e il loro potenziale luogo o cultura d'origine.

Ricostruzione. Esaminando i frammenti di ceramica, il personaggio può determinare la forma intatta e originale di un oggetto e la sua probabile funzione.

Strumenti da Vasaio

Attività	CD
Determinare cosa conteneva in passato un recipiente	10
Creare un vaso utilizzabile	15
Trovare un punto debole in un oggetto di ceramica	20

Strumenti Musicali

La competenza in uno strumento musicale indica che il personaggio conosce le tecniche usate per suonarlo, nonché alcune delle canzoni solitamente eseguite con quello strumento.

Intrattenere. Le probabilità del personaggio di esibirsi in uno spettacolo di successo aumentano quando il personaggio include uno strumento musicale nel suo numero.

Storia. Grazie alla sua maestria, il personaggio ricorda le conoscenze passate relative a quello strumento.

Comporre una Melodia. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può comporre una nuova melodia con un testo da suonare con il suo strumento. Può usare questa capacità per fare colpo su un nobile o per diffondere pettegolezzi scandalosi tramite un motivetto orecchiabile.

Strumento Musicale

Attività	CD
Riconoscere una melodia	10
Improvvisare una melodia	20

Trucchi per il Camuffamento

I trucchi per il camuffamento sono lo strumento perfetto per chiunque voglia cimentarsi nell'arte dell'inganno e consentono al proprietario di adottare una falsa identità.

Componenti. I trucchi per il camuffamento includono cosmetici, tintura per capelli, piccoli accessori e alcuni capi di vestiario.

Inganno. In certi casi, un travestimento può rendere le bugie del personaggio più convincenti.

Intimidire. Il travestimento giusto può far sembrare il personaggio più temibile, qualora voglia spacciarsi per la vittima di una malattia contagiosa o intimidire una banda di malviventi assumendo le fattezze di un prepotente.

Intrattenere. Un travestimento ingegnoso può aiutare il personaggio a far divertire il pubblico di un'esibizione, purché sia adeguatamente concepito per suscitare la reazione desiderata.

Persuasione. La gente tende a fidarsi delle persone in uniforme. Se il personaggio si traveste da figura autoritaria, i suoi sforzi per persuadere gli altri risulteranno spesso più efficaci.

Creare Travestimento. Come parte di un riposo lungo, il personaggio può creare un travestimento. Impiegherà 1 minuto a indossare quel travestimento, una volta che l'ha creato. Può trasportare con sé soltanto un travestimento alla volta senza attirare attenzioni indesiderate, a meno che non possieda una *borsa conservante* o un metodo analogo per tenerli nascosti. Ogni travestimento pesa 0,5 kg.

In altri casi, serviranno 10 minuti per creare un travestimento che richieda cambiamenti moderati al suo aspetto e 30 minuti per uno che richieda cambiamenti più estesi.

Trucchi per il Camuffamento

Attività	CD
Nascondere ferite o segni di riconoscimento	10
Notare un travestimento usato da qualcun altro	15
Riprodurre l'aspetto di un umanoide	20

Utensili da Cuoco

Quella dell'avventuriero è una vita dura. Se nel gruppo è presente un cuoco, i pasti saranno assai più graditi del classico misto di gallette e frutta secca.

Componenti. Gli utensili da cuoco includono una pentola di metallo, coltelli, forchette, un cucchiaio di legno e un mestolo.

Medicina. Quando il personaggio somministra un trattamento, può trasformare una medicina amara o dal sapore cattivo in una mistura gradevole.

Sopravvivenza. Quando il personaggio si procura cibo foraggiando, può utilizzare come ingredienti recuperati anche quelli che gli altri non saprebbero trasformare in pasti nutrienti.

Storia. Grazie alla sua conoscenza delle tecniche culinarie, il personaggio può cogliere gli schemi sociali insiti nelle abitudini alimentari di una cultura.

Preparare Pasti. Come parte di un riposo breve, il personaggio può preparare un pasto saporito che aiuti i suoi compagni a recuperare le forze. Il personaggio e un massimo di cinque creature a sua scelta recuperano 1 punto ferita extra per ogni Dado Vita speso durante un riposo breve, purché il personaggio possa accedere ai suoi utensili da cuoco e abbia cibo a sufficienza.

Utensili da Cuoco

Attività	CD
Cucinare un pasto tipico	10
Riprodurre un pasto	10
Notare veleni o impurità nel cibo	15
Cucinare un pasto prelibato	15

Veicoli Terrestri e Acquatici

La competenza nei veicoli terrestri abbraccia una vasta gamma di opzioni, dalle bighe ai risciò, dai carri ai carretti. La competenza nei veicoli acquatici include tutto ciò che viaggia sui corsi d'acqua. La competenza nei veicoli include le conoscenze richieste per manovrare i veicoli di quel tipo, nonché quelle per ripararli e mantenerli in buono stato.

Inoltre, un personaggio competente nei veicoli acquatici conosce tutto ciò che un marinaio professionista deve conoscere, dalle informazioni sui mari e sulle isole al legare i nodi, fino alla valutazione del tempo atmosferico e delle condizioni del mare.

Arcano. Quando il personaggio studia un veicolo magico, questa competenza negli strumenti lo aiuta a scoprire informazioni o a determinare come funziona il veicolo.

Indagare, Percezione. Quando il personaggio ispeziona un veicolo in cerca di indizi o informazioni nascoste, la sua competenza lo aiuta a cogliere dettagli che agli altri potrebbero sfuggire.

Condurre Veicoli. Quando il personaggio pilota un veicolo, può applicare il suo bonus di competenza alla CA e ai tiri salvezza del veicolo.

Veicoli

Attività	CD
Attraversare terreni dissestati o acque agitate	10
Valutare la condizione di un veicolo	15
Effettuare una svolta stretta ad alta velocità	20

Magia

Questa sezione amplia le regole della magia presentate nel *Player's Handbook* e nella *Dungeon Master's Guide*, fornendo chiarimenti e nuove opzioni.

Percepire un Incantatore all'Opera

Molti incantesimi generano effetti evidenti: esplosioni di fuoco, muri di ghiaccio, teletrasporto e così via. Altri incantesimi, come *charme su persone*, non mostrano alcun segno visibile, udibile o altrimenti percettibile del loro effetto e potrebbero facilmente passare inosservati a chi non ne sia direttamente influenzato. Come spiegato nel *Player's Handbook*, normalmente un personaggio non sa che un incantesimo è stato lanciato a meno che quell'incantesimo non produca un effetto evidente.

Ma quanto all'atto di lanciare un incantesimo? È possibile che qualcuno percepisca che un incantesimo viene lanciato in sua presenza? Per essere percettibile, il lancio di un incantesimo deve includere una componente verbale, somatica o materiale. La forma di una componente materiale è irrilevante ai fini della percezione, che si tratti di un oggetto specificato nella descrizione dell'incantesimo, di una borsa per componenti o di un focus da incantatore.

Se il bisogno delle componenti di un incantesimo è stato rimosso da una capacità speciale, come il privilegio Incantesimo Celato di uno stregone o il tratto Incantesimi Innati posseduto da molte creature, il lancio dell'incantesimo è impercettibile. Se un lancio impercettibile produce un effetto percettibile, di solito è impossibile determinare chi ha lanciato l'incantesimo in assenza di altre prove.

Identificare un Incantesimo

A volte un personaggio vuole identificare un incantesimo che qualcun altro ha lanciato o che è stato già lanciato. Per farlo, un personaggio può usare la sua reazione per identificare un incantesimo mentre viene lanciato oppure può usare un'azione nel suo turno per identificare un incantesimo tramite il suo effetto dopo che è stato lanciato.

Se il personaggio ha percepito il lancio dell'incantesimo, l'effetto dell'incantesimo o entrambe le cose, può effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con la reazione o l'azione. La CD è pari a 15 + il livello dell'incantesimo. Se l'incantesimo viene lanciato come incantesimo di classe e il personaggio è un membro di quella classe, la prova dispone di vantaggio. Per esempio, se l'incantatore lancia un incantesimo come chierico, un altro chierico dispone di vantaggio alla prova per identificare l'incantesimo. Certi incantesimi non sono associati ad alcuna classe quando vengono lanciati, come quando un mostro usa il suo tratto Incantesimi Innati.

Questa prova di Intelligenza (Arcano) rappresenta il fatto che per identificare un incantesimo è richiesta una mente reattiva e una certa familiarità con la teoria e la pratica del lancio degli incantesimi. Questo vale anche per un personaggio la cui caratteristica da incantatore sia Saggezza o Carisma. Essere in grado di lanciare incantesimi non consente di dedurre con esattezza cosa fanno gli altri quando lanciano i loro incantesimi.

Bersagli Non Validi per un Incantesimo

Un incantesimo specifica quali sono i possibili bersagli dell'incantatore che lo usa: qualsiasi tipo di creatura, una creatura di un certo tipo (umanoide o bestia, per esempio), un oggetto, un'area, l'incantatore stesso o qualcos'altro. Ma cosa succede se un incantesimo bersaglia qualcosa che non è un bersaglio valido? Per esempio, qualcuno potrebbe lanciare *charme su persone* su una creatura credendo che si tratti di un umanoide, quando in realtà il bersaglio è un vampiro. Se si presenta questa situazione, si usa la regola seguente per gestirla.

Se un personaggio lancia un incantesimo su qualcuno o qualcosa che non può essere influenzato dall'incantesimo, a quel bersaglio non succede nulla, ma se il personaggio ha usato uno slot incantesimo per lanciare l'incantesimo, quello slot è comunque considerato speso. Se l'incantesimo normalmente non ha effetto su un bersaglio che supera un tiro salvezza, il bersaglio non valido sembrerà avere superato il suo tiro salvezza, anche se non ne ha effettuato

nessuno (per non lasciare intuire in alcun modo che la creatura è in realtà un bersaglio non valido). Altrimenti, il personaggio percepisce che l'incantesimo non ha avuto alcun effetto sul bersaglio.

Aree di Effetto su una Griglia

La *Dungeon Master's Guide* include la seguente breve regola per usare le aree di effetto su una griglia.

Si sceglie un'intersezione di quadretti come punto di origine dell'area di effetto, poi si seguono le regole relative a quel tipo di area come di consueto (vedi la sezione "Aree di Effetto" nel capitolo 10 del *Player's Handbook*). Se un'area di effetto è circolare e copre almeno metà di un quadretto, influenza quel quadretto.

Quella regola funziona, ma richiede una buona dose di valutazioni arbitrarie. Questa sezione offre due alternative per determinare l'ubicazione esatta di un'area: il metodo dei modelli e il metodo dei segnalini. Entrambi questi metodi presumono che al tavolo si usino una griglia e delle miniature di qualche tipo. Dato che questi metodi possono fornire risultati diversi in base al numero di quadretti in una determinata area, non è consigliabile usarli entrambi al tavolo di gioco: è meglio scegliere quello che il DM e i suoi giocatori trovano più facile o più intuitivo.

Metodo dei Modelli

Il metodo dei modelli usa delle sagome bidimensionali che rappresentano le aree di effetto. L'obiettivo di questo metodo è riprodurre con precisione la lunghezza e la larghezza di ogni area sulla griglia lasciando ben pochi dubbi su quali creature ne vengono influenzate. Il DM dovrà creare questi modelli o trovarne alcuni già pronti.

Creare un Modello. Creare un modello è semplice. Si prende un pezzo di carta o cartoncino e lo si ritaglia a forma dell'area che si vuole utilizzare. 1,5 metri dell'area sono pari a 2,5 cm della taglia del modello. Per esempio, la sfera con raggio di 6 metri dell'incantesimo *palla di fuoco*, che ha un diametro di 12 metri, sarà rappresentata da un modello circolare del diametro di 20 cm.

Usare un Modello. Per usare il modello di un'area di effetto, basta applicarlo sulla griglia. Se il terreno è piatto, è sufficiente sovrapporlo alla superficie; altrimenti, va tenuto in sospeso sopra alla superficie e prendere nota di quali quadretti copre interamente o parzialmente. Se una qualsiasi parte di un quadretto si trova sotto il modello, quel quadretto è incluso nell'area di effetto. Se la miniatura di una creatura si trova in un quadretto influenzato, quella creatura si trova nell'area. Essere adiacenti al bordo del modello non è sufficiente per includere un quadretto nell'area di effetto; il quadretto deve essere interamente o parzialmente coperto dal modello.

Questo metodo è utilizzabile anche senza una griglia. In questo caso, una creatura è inclusa in un'area di effetto se il modello si sovrappone a una qualsiasi parte della base della sua miniatura.

Quando si posiziona un modello, si seguono tutte le regole descritte nel *Player's Handbook* per collocare l'area di effetto associata. Se un'area di effetto, come un cono o una linea, ha origine da un incantatore, il modello dovrà estendersi dall'incantatore ed essere posizionato come l'incantatore desidera entro i limiti previsti dalle regole.

I diagrammi 2.1 e 2.2 mostrano il metodo dei modelli in azione.

Metodo dei Segnalini

Il metodo dei segnalini è concepito per rendere le aree di effetto tangibili e divertenti. Per usare questo metodo,

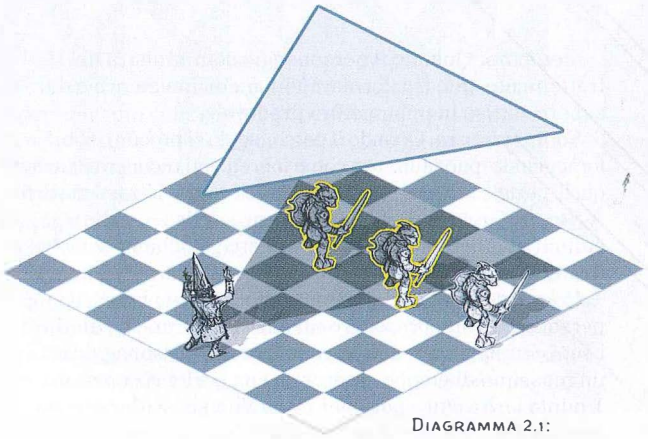


Diagramma 2.1: Modello di cono

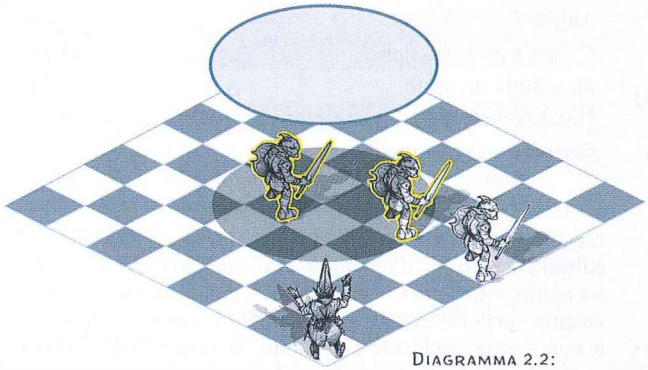


Diagramma 2.2: Modello di sfera

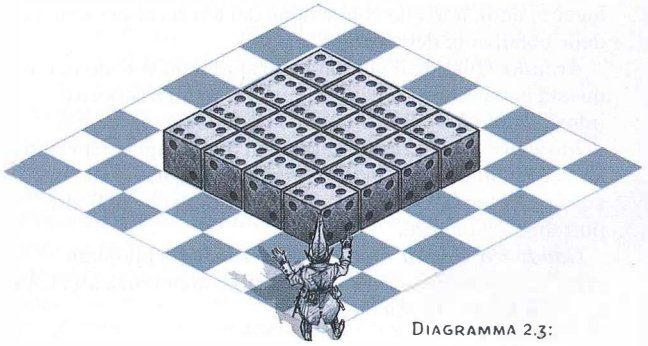


Diagramma 2.3: Area quadrata usando segnalini

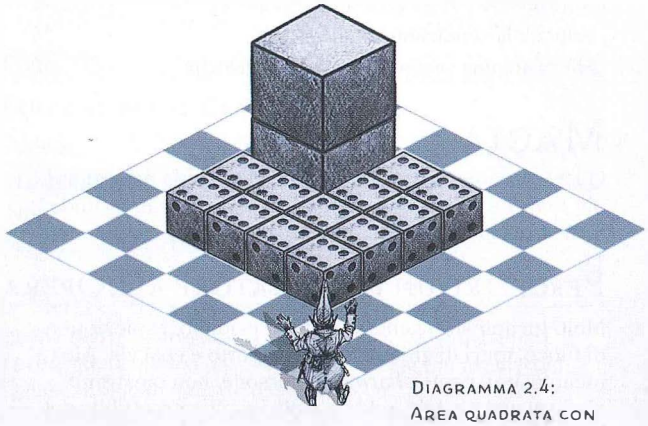


Diagramma 2.4: Area quadrata con copertura totale

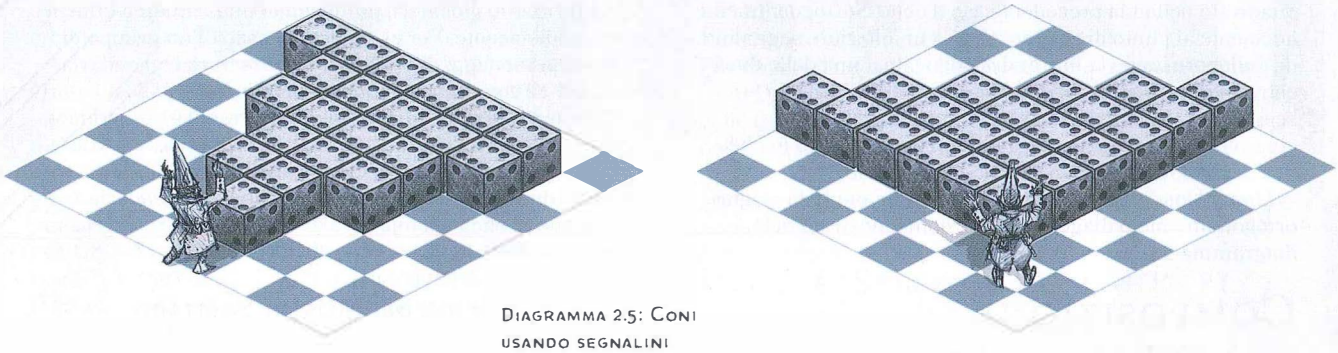


Diagramma 2.5: Coni
usando segnalini

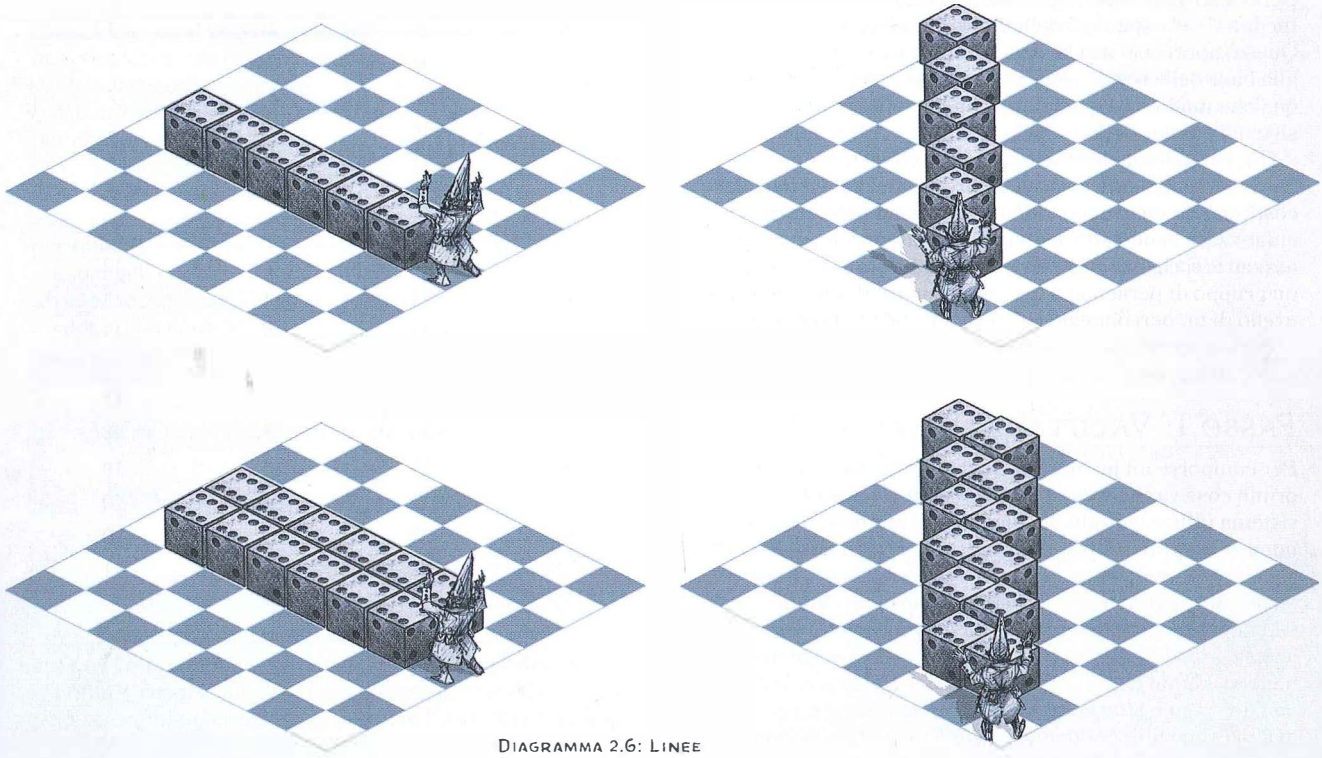


Diagramma 2.6: Linee
usando segnalini

si prendono alcuni dadi o altri segnalini da usare per rappresentare le varie aree di effetto.

Anziché rappresentare fedelmente le forme delle varie aree di effetto, questo metodo costituisce un modo per creare delle varianti composte da quadretti, facilmente riproducibili su una griglia, come descritto nelle sottosezioni seguenti.

Usare i Segnalini. Ogni quadrato con lato di 1,5 metri di un'area di effetto diventa un dado o un altro segnalino da collocare sulla griglia. Ogni segnalino occupa un quadretto, non un'intersezione di linee. Se il segnalino di un'area si trova in un quadretto, quel quadretto è incluso nell'area di effetto. È molto semplice.

I diagrammi da 2.3 a 2.6 mostrano questo metodo in azione, usando i dadi come segnalini.

Cerchi. Questo metodo raffigura ogni forma usando i quadretti e un'area di effetto circolare diventa quadrata, che si tratti di una sfera, di un cilindro o di un raggio. Per esempio, il raggio di 3 metri di *colpo infuocato,* che ha un diametro di 6 metri, è espresso come un quadrato con lato di 6 metri, come mostrato nel diagramma 2.3. Il diagramma 2.4 mostra quell'area con una copertura totale al suo interno.

Coni. Un cono è rappresentato da file di segnalini sulla griglia, che si estendono dal punto di origine del cono. Nelle file, i quadretti sono adiacenti lungo i lati o agli angoli, come mostrato nel diagramma 2.5. Per determinare il numero di file che contiene un cono, si divide la sua lunghezza per 1,5. Per esempio, un cono di 9 metri conterrà sei file.

Le file si creano nel modo seguente. Partendo con un quadretto adiacente al punto di origine del cono, si colloca un segnalino. Il quadretto può essere adiacente ortogonalmente o diagonalmente al punto di origine. In ogni fila successiva a quella, si colloca un numero di segnalini pari a quello collocato nella fila precedente, più un segnalino. I segnalini di quella fila vanno collocati in modo che ogni quadretto condivida un lato con un

quadretto della fila precedente. Se il cono è ortogonalmente adiacente al punto di origine, si avrà un ulteriore segnalino da collocare lungo la fila; andrà collocato a una delle due estremità della fila appena creata (non è obbligatorio scegliere il lato mostrato nel diagramma 2.5). Si continuano a collocare i segnalini in questo modo finché non saranno state create tutte le file del cono.

Linee. Una linea può estendersi dal suo punto di origine ortogonalmente o diagonalmente, come mostrato nel diagramma 2.6.

Composizione degli Incontri

Questa sezione introduce nuove indicazioni su come comporre gli incontri di combattimento per un'avventura. Sono alternative alle regole della sezione "Creare gli Incontri" nel capitolo 3 della *Dungeon Master's Guide*. Questo approccio usa la stessa impostazione matematica alla base delle regole presentate in quel libro, ma applica qualche modifica a quella impostazione per produrre un sistema più flessibile.

Questo sistema di composizione degli incontri presume che il DM abbia una chiara comprensione della minaccia costituita da un gruppo di mostri. Gli sarà utile se vuole enfatizzare i combattimenti nelle sue avventure, se vuole assicurarsi che un avversario non risulti troppo letale per un gruppo di personaggi e se vuole capire il rapporto tra il livello di un personaggio e il grado di sfida di un mostro.

Per comporre un incontro usando queste indicazioni si segue una serie di passi.

Passo 1: Valutare i Personaggi

Per comporre un incontro usando questo sistema, per prima cosa vanno valutati i personaggi giocanti. Questo sistema utilizza i livelli dei personaggi per determinare i numeri e i gradi di sfida delle creature contro cui schierarli senza rendere il combattimento troppo difficile o troppo facile. Anche se il livello dei personaggi è importante, il DM dovrebbe tenere presente anche il massimo dei punti ferita e i modificatori ai tiri salvezza di ogni personaggio, nonché i danni che il personaggio più potente può infliggere con un singolo attacco. Il livello dei personaggi e i gradi di sfida sono utili per definire la difficoltà di un incontro, ma non raccontano tutta la storia. Il DM farà uso di queste statistiche aggiuntive dei personaggi quando sceglierà i mostri dell'incontro nel passo 4.

Passo 2: Scegliere la Dimensione dell'Incontro

Il DM deve scegliere se vuole mettere i personaggi contro una singola creatura o contro più mostri. Se il combattimento prevede un singolo avversario, il suo migliore candidato per quell'avversario è una delle creature leggendarie del gioco, che sono concepite proprio a questo scopo. Se la battaglia prevede più mostri, il DM dovrà decidere all'incirca quante creature intende usare prima di proseguire con il passo 3.

Passo 3: Determinare i Numeri e i Gradi di Sfida

La procedura per comporre combattimenti che utilizzano solo un mostro leggendario è semplice. La tabella "Grado di Sfida dei Mostri Solitari" mostra quale grado di sfida (GS) usare per una creatura leggendaria che si oppone a un gruppo di 4–6 giocatori, producendo una battaglia difficile ma soddisfacente. Per esempio, nel caso di un gruppo di cinque personaggi di 9° livello, una creatura leggendaria con GS 12 costituisce un incontro ottimale.

Per una battaglia più pericolosa, i personaggi dovranno affrontare una creatura leggendaria il cui grado di sfida sia superiore di 1 o 2 punti rispetto all'ottimale. Per un combattimento facile, si usa una creatura leggendaria il cui grado di sfida sia inferiore di 3 o più punti rispetto a un incontro ottimale.

Grado di Sfida dei Mostri Solitari

Livello dei Personaggi	Taglia del Gruppo		
	6 Personaggi	5 Personaggi	4 Personaggi
1°	2	2	1
2°	4	3	2
3°	5	4	3
4°	6	5	4
5°	9	8	7
6°	10	9	8
7°	11	10	9
8°	12	11	10
9°	13	12	11
10°	14	13	12
11°	15	14	13
12°	17	16	15
13°	18	17	16
14°	19	18	17
15°	20	19	18
16°	21	20	19
17°	22	21	20
18°	22	21	20
19°	23	22	21
20°	24	23	22

Se l'incontro prevede più mostri, per bilanciarlo servirà un po' più di lavoro. Si consultano le tabelle "Mostri Multipli", ripartite in intervalli di livelli, che forniscono informazioni su come bilanciare gli incontri per i personaggi di 1°–5° livello, 6°–10° livello, 11°–15° livello e 16°–20° livello.

Per prima cosa, il DM deve annotare il grado di sfida di ogni creatura che il gruppo affronterà. Poi, per creare il suo incontro, trova il livello di ogni personaggio sulla tabella appropriata. Ogni tabella indica a quanto equivale un singolo personaggio di un determinato livello in termini di grado di sfida: un rapporto che confronta i numeri dei personaggi con un singolo mostro ordinato per grado di sfida. Il primo numero di ogni voce è il numero di personaggi di quel determinato livello e il secondo numero indica a quanti mostri del grado di sfida indicato quei personaggi sono equivalenti.

Per esempio, consultando la riga dei personaggi di 1° livello della tabella 1°–5° Livello, vediamo che un personaggio di 1° livello equivale a due mostri con GS 1/8 o a un mostro con GS 1/4. Il rapporto si inverte per i gradi di sfida più alti, quelli in cui un singolo mostro è più potente di un singolo avventuriero di 1° livello. Una creatura con GS 1/2 è equivalente a tre personaggi di 1° livello, mentre un avversario con GS 1 è equivalente a cinque personaggi.

Si prenda l'esempio di un gruppo di quattro personaggi di 3° livello. Usando la tabella, si vedrà che un avversario con GS 2 è un buon abbinamento per l'intero gruppo,

mentre i personaggi avranno difficoltà ad affrontare una creatura con GS 3.

Usando le stesse indicazioni, è possibile mescolare i gradi di sfida per assemblare un gruppo di creature che si opponga a quattro personaggi di 3° livello. Per esempio, il DM può selezionare una creatura con GS 1. Quella creatura vale due personaggi di 3° livello, quindi il DM ha ancora spazio per assegnare un valore di mostri pari a due personaggi. Potrebbe quindi aggiungere due mostri con GS 1/4 per coprire un altro personaggio e un mostro con GS 1/2 per coprire l'ultimo personaggio. In totale, l'incontro sarà composto da una creatura con GS 1, una con GS 1/2 e due con GS 1/4.

Nel caso di un gruppo in cui i personaggi siano di livelli diversi, esistono due opzioni. È possibile raggruppare tutti i personaggi dello stesso livello, abbinarli a dei mostri e poi unire tutte le creature in un unico incontro. In alternativa, è possibile determinare il livello medio del gruppo e considerare ogni personaggio appartenente a quel livello al fine di selezionare i mostri appropriati.

Le indicazioni soprastanti sono concepite per creare un combattimento che costituisca una sfida per i personaggi pur consentendo loro di vincere. Se il DM vuole creare un incontro più facile che sfidi i personaggi senza minacciare di sconfiggerli, può considerare il gruppo come se fosse circa un terzo più piccolo della realtà. Per esempio, per rendere facile un incontro per un gruppo di cinque personaggi, può schierare dei mostri che costituiscano un combattimento difficile per tre personaggi. In modo analogo, può considerare il gruppo più numeroso della metà per comporre un incontro che sia potenzialmente letale, senza costituire una sconfitta automatica. Un gruppo di quattro personaggi che affronta un incontro concepito per sei personaggi ricadrebbe in questa categoria.

Mostri Deboli e Personaggi di Alto Livello

Per risparmiare spazio nelle tabelle e mantenerle semplici, alcuni valori minori dei gradi di sfida non compaiono nelle tabelle di livello più alto. Per quei gradi di sfida che non compaiono in una tabella, è sufficiente presumere un rapporto di 1:12, vale a dire che dodici creature di quei gradi di sfida sono equivalenti a un personaggio di uno specifico livello.

Passo 4: Selezionare i Mostri

Una volta usate le tabelle del passo precedente per determinare i gradi di sfida dei mostri dell'incontro, il DM è pronto a selezionare i mostri individuali. Questa procedura è più un'arte che una scienza.

Oltre a valutare i mostri in base al grado di sfida, è importante osservare la potenziale efficacia di certi mostri contro il gruppo. I punti ferita, gli attacchi e i tiri salvezza sono tutti indicatori utili. Si confrontano i danni che un mostro può infliggere con il massimo dei punti ferita di ogni personaggio. È meglio evitare i mostri in grado di abbattere un personaggio con un singolo attacco, a meno che non si desideri giocare un combattimento particolarmente letale.

Allo stesso modo, si dovrebbero confrontare i punti ferita dei mostri con la quantità di danni che possono infliggere i personaggi più forti del gruppo, facendo sempre attenzione

Gestire un sacco di scagnozzi è difficile. Finisci per infuriarti e te ne mangi la metà. È molto più facile se riesci a buttare un occhio su ognuno di essi. Quindi meglio limitarsi a dieci o al massimo a undici.

Mostri Multipli: 1°– 5° Livello

Livello del Personaggio	Grado di Sfida								
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1°	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—
2°	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—
3°	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
4°	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—
5°	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

Mostri Multipli: 6°–10° Livello

Livello del Personaggio	Grado di Sfida												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6°	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7°	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8°	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9°	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10°	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

Mostri Multipli: 11°–15° Livello

Livello del Personaggio	Grado di Sfida														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11°	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12°	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13°	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—
14°	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—
15°	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Mostri Multipli: 16°–20° Livello

Livello del Personaggio	Grado di Sfida																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16°	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—	—	—	—
17°	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
18°	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—	—
19°	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—
20°	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

ai bersagli che potrebbero essere uccisi con un singolo colpo. Avere un numero significativo di avversari che muoiono nei primi round di combattimento può rendere l'incontro fin troppo facile.

Analogamente, il DM dovrà controllare che le capacità più letali di un mostro non richiedano tiri salvezza in cui la maggior parte dei membri è debole e confrontare le capacità di attacco dei personaggi con i tiri salvezza dei mostri.

Se le uniche creature selezionabili al grado di sfida desiderato non sono adatte alle statistiche dei personaggi, il DM può tranquillamente tornare al passo 3. Alterando i bersagli dei gradi di sfida e modificando il numero di creature dell'incontro, potrà accedere a opzioni diverse con cui comporre l'incontro.

Passo 5: Aggiungere Colore

Gli eventi che si svolgono durante un incontro non devono limitarsi a sferrare colpi con le armi e a lanciare incantesimi. Gli scontri più interessanti tengono conto anche delle personalità o del comportamento dei mostri, per esempio determinando se è possibile comunicare con loro o se agiscono tutti all'unisono. Altri fattori possibili includono la natura dell'ambiente fisico, per esempio qualora siano presenti ostacoli o altri elementi che potrebbero entrare in gioco, e l'incombente possibilità che si verifichi qualcosa di inaspettato.

Se il DM ha già qualche idea su come arricchire l'incontro da questo punto di vista, può proseguire e completare la sua creazione. Altrimenti, può dare un'occhiata alle sezioni seguenti con alcuni consigli base per aggiungere elementi di colore alle semplici meccaniche del combattimento.

Personalità dei Mostri

Per determinare la personalità di un mostro, il DM può usare le tabelle nel capitolo 4 della *Dungeon Master's Guide*, usare la tabella sottostante "Personalità dei Mostri" o semplicemente prendere qualche appunto basandosi sulla descrizione di una creatura nel *Monster Manual*. Durante la battaglia, potrà usare queste idee per interpretare i mostri

e scegliere le loro azioni. Per mantenere le cose semplici, può assegnare gli stessi tratti della personalità a un intero gruppo di mostri. Per esempio, un gruppo di banditi potrebbe essere una torma scalmanata di fanfaroni, mentre i membri di un'altra banda potrebbero essere sempre nervosi e pronti a fuggire al primo segno di pericolo.

Personalità dei Mostri

d8	Personalità
1	Codardo; cerca di arrendersi
2	Avido; brama i tesori
3	Fanfarone; si atteggia a coraggioso, ma fugge dal pericolo
4	Fanatico; pronto a morire combattendo
5	Marmaglia; scarsamente addestrato e si spaventa facilmente
6	Coraggioso; non abbandona la sua posizione
7	Burlone; si fa beffe dei suoi nemici
8	Prepotente; si rifiuta di credere che può perdere

Rapporti tra i Mostri

Esistono rivalità, forme di odio o legami tra i mostri di un incontro? Se la risposta è sì, il DM può usare questi rapporti per gestire il comportamento dei mostri durante un combattimento. La morte di un capo acclamato potrebbe scatenare una furia selvaggia nei suoi seguaci. D'altro canto, un mostro potrebbe decidere di fuggire se la sua compagna viene uccisa o un leccapiedi maltrattato potrebbe essere impaziente di arrendersi e di tradire il suo padrone pur di salvarsi la vita.

Rapporti tra i Mostri

d6	Rapporto
1	Ha un rivale; vuole che un alleato casuale soffra
2	Subisce abusi dagli altri; si tiene indietro e tradisce alla prima occasione
3	È venerato; gli alleati sono pronti a morire per lui
4	È un reietto del gruppo; i suoi alleati lo ignorano
5	È un reietto per sua scelta; si preoccupa solo di sé
6	È considerato un prepotente; i suoi alleati vogliono vederlo sconfitto

Terreno e Trappole

Alcuni elementi che rendano un campo di battaglia qualcosa di diverso da una vasta area di terreno pianeggiante possono risultare molto utili quando si tratta di movimentare un incontro. Il DM può ambientare il suo incontro in un'area che costituisca una sfida pur non essendo il teatro di uno scontro. Quali sono i potenziali pericoli o gli altri tratti che potrebbero attirare l'attenzione dei personaggi, prima o durante il combattimento? E perché, tanto per cominciare, i mostri si annidano in quest'area? Magari perché offre dei buoni nascondigli?

Per aggiungere dettagli casuali all'area di un incontro, è sufficiente consultare le tabelle nell'appendice A della *Dungeon Master's Guide* per determinare gli elementi di una stanza o di un'area, nonché i suoi potenziali pericoli, ostacoli, trappole e altro ancora.

Eventi Casuali

Il DM dovrà prendere in considerazione cosa può succedere nell'area di un incontro se i personaggi non vi entrano mai. Le guardie vigilano a turni? Quali altri personaggi o mostri potrebbero farvi visita? Le creature si radunano in quell'area per mangiare o per chiacchierare? Ci sono dei fenomeni naturali (come un vento forte, una scossa tellurica o un acquazzone) che a volte si verificano nell'area? Gli eventi casuali possono aggiungere un elemento divertente o un imprevisto a un incontro. Proprio quando l'esito di un combattimento sembra certo, un evento imprevisto può rendere le cose più avvincenti.

Alcune tabelle della *Dungeon Master's Guide* possono suggerire degli eventi casuali. Le tabelle usate per i luoghi degli incontri, gli ambienti insoliti e il tempo atmosferico nelle terre selvagge nel capitolo 5 di quel libro sono un buon punto di partenza per gli incontri all'esterno, mentre le tabelle dell'appendice A possono essere utili per gli incontri in ambienti esterni e interni, specialmente quelle relative agli ostacoli, alle trappole e ai tranelli. Infine, la consultazione delle tabelle degli incontri casuali nella sezione successiva di questo volume può fornire ulteriore ispirazione.

Abbinamenti Rapidi

Le indicazioni soprastanti presumono che il DM si preoccupi del bilanciamento nei suoi incontri di combattimento e che abbia tempo a sufficienza per prepararli. Se non ha abbastanza tempo o se preferisce indicazioni più semplici ma meno precise, la tabella sottostante "Abbinamenti Rapidi" offre un'alternativa.

Questa tabella consente al DM di abbinare un personaggio di un certo livello con un certo numero di mostri. La tabella elenca i gradi di sfida da usare se si vogliono includere uno, due e quattro mostri per personaggio a ogni livello. Per esempio, consultando la voce del 3° livello nella tabella, il DM noterà che un mostro con GS 1/2 è equivalente a un personaggio di 3° livello, come anche due mostri con GS 1/4 e quattro mostri con GS 1/8.

Abbinamenti Rapidi

Livello del Personaggio	1 Mostro	2 Mostri	4 Mostri
1°	1/4	1/8	—
2°	1/2	1/4	—
3°	1/2	1/4	1/8
4°	1	1/2	1/4
5°	2	1	1/2
6°	2	1	1/2
7°	3	1	1/2
8°	3	2	1
9°	4	2	1
10°	4	2	1
11°	4	3	2
12°	5	3	2
13°	6	4	2
14°	6	4	2
15°	7	4	3
16°	7	4	3
17°	8	5	3
18°	8	5	3
19°	9	6	4
20°	10	6	4

Incontri Casuali: Un Mondo di Possibilità

Il capitolo 3 della *Dungeon Master's Guide* fornisce alcune indicazioni sull'uso degli incontri casuali nelle sessioni di gioco. Questa sezione sviluppa quelle indicazioni, fornendo una serie di tabelle degli incontri casuali che il DM può usare quando deve determinare che avrà luogo un incontro casuale.

Usando le liste dei mostri nell'appendice B di quel libro come base, è stata stilata una serie di tabelle per ogni categoria di ambiente: artico, collina, costa, deserto, foresta, montagna, palude, prateria, sottomarino, Underdark e urbano. All'interno di ogni categoria, sono fornite le tabelle separate per ognuno dei quattro ranghi di gioco: livelli 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20.

Anche se è possibile usare queste tabelle "così come sono", i consigli della *Dungeon Master's Guide* restano sempre validi: adattare queste tabelle alla propria campagna consente di rafforzare i temi e le atmosfere della campagna stessa. Il DM è incoraggiato a personalizzare questo materiale a suo piacimento.

Nelle tabelle, un nome in grassetto si riferisce a una scheda delle statistiche del *Monster Manual*.

Fuggire, Combattere o... ?

Ogni risultato di queste tabelle rappresenta un certo tipo di sfida o di potenziale sfida.

Se il DM lascia che siano i numeri a decidere e il risultato consiste in un grosso numero di mostri, l'incontro generato può risultare troppo difficile o pericoloso per i personaggi nelle circostanze presenti, che potrebbero decidere di fuggire per evitare ogni contatto o di non avvicinarsi ulteriormente una volta scorti i mostri da una certa distanza.

Ovviamente, il DM ha sempre la libertà di modificare i numeri, ma è importante ricordare che non tutti gli incontri che coinvolgono un mostro devono sfociare in un combattimento. Un incontro potrebbe in effetti essere un preludio a una battaglia, a una trattativa o a qualche altra interazione. Ciò che accade in seguito dipende da ciò che i personaggi tentano di fare o da ciò che il DM decide che accadrà.

Le tabelle includono anche le voci per ciò che la *Dungeon Master's Guide* definisce "incontri casuali di natura meno mostruosa". Molti di questi risultati reclamano a gran voce di essere personalizzati o arricchiti di dettagli, cosa che consente al DM di collegarli alla storia della sua campagna. Questo non sarà altro che il primo passo verso la creazione di una sua tabella degli incontri personale. Poi non resta che proseguire!

Incontri Artici (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1 **gufo gigante**
02–05	1d6 + 3 **coboldi**
06–08	1d4 + 3 trappolieri **(popolani)**
09–10	1 **gufo**
11–12	2d4 **falchi di sangue**
13–17	2d6 **banditi**
18–20	1d3 **coboldi alati** con 1d6 **coboldi**
21–25	La carcassa parzialmente divorata di un mammut, da cui è possibile ricavare 1d4 settimane di razioni
26–29	2d8 cacciatori **(combattenti tribali)**
30–35	1 **mezzogre**
36–40	Impronte in fila indiana sulla neve che si interrompono bruscamente
41–45	1d3 **mephit del ghiaccio**
46–50	1 **orso bruno**
51–53	1d6 + 1 **orchi**
54–55	1 **orso polare**
56–57	1d6 **esploratori**
58–60	1 **tigre dai denti a sciabola**
61–65	Un laghetto ghiacciato con un foro seghettato che sembra fatto di recente
66–68	1 **berserker**
69–70	1 **ogre**
71–72	1 **grifone**
73–75	1 **druido**
76–80	3d4 esuli **(popolani)** in fuga dagli orchi
81	1d3 **veterani**
82	1d4 **orog**
83	2 **orsi bruni**
84	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 2d8 **orchi**
85	1d3 **lupi invernali**
86–87	1d4 **yeti**
88	1 **mezzogre**
89	1d3 **manticore**
90	1 **capo dei banditi** con 2d6 **banditi**
91	1 **revenant**
92–93	1 **troll**
94–95	1 **orso mannaro**
96–97	1 **remorhaz giovane**
98	1 **mammut**
99	1 **drago bianco giovane**
00	1 **gigante del gelo**

Incontri Artici (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01–05	2 **tigri dai denti a sciabola**
06–07	1d4 **mezzogre**
08–10	1d3 + 1 **orsi bruni**
11–15	1d3 **orsi polari**
16–20	2d4 **berserker**
21–25	Una mezzorca **druida** cura un **orso polare** ferito. Se i personaggi aiutano la mezzorca, ricevono in dono una fiala di antitossina.
26–30	2d8 **esploratori**
31–35	2d4 **mephit del ghiaccio**
36–40	2d6 + 1 **zombi** a bordo di un galeone intrappolato nel ghiaccio. Un'ispezione della nave fornisce 2d20 giorni di razioni.
41–45	1 **manticora**
46–50	2d6 + 3 **orchi**
51–53	1d6 + 2 **ogre**
54–55	2d4 **grifoni**

d100	Incontro
56–57	1d4 **veterani**
58–60	1 **capo dei banditi** con 1 **druido**, 1d3 **berserker** e 2d10 + 5 **banditi**
61–65	1d4 ore di freddo estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*)
66–68	1 **remorhaz giovane**
69–72	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d6 **orog** e 2d8 + 6 **orchi**
73–75	1 **revenant**
76–80	Un ululato echeggia nell'area per 1d3 minuti.
81–82	1d3 **mammut**
83–84	1 **drago bianco giovane**
85–86	2d4 **lupi invernali**
87–88	1d6 + 2 **yeti**
89–90	1d2 **giganti del gelo**
91–92	1d3 **orsi mannari**
93–94	1d4 **troll**
95–96	1 **yeti abominevole**
97–98	1 **remorhaz**
99	1 **roc**
00	2d4 **remorhaz giovani**

Incontri Artici (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01	1 **yeti abominevole**
02–04	1d6 **revenant**
05–10	1d4 + 1 **orsi mannari**
11–20	1d3 **draghi bianchi giovani**
21–25	Una tormenta riduce la visibilità a 1,5 metri per 1d6 ore.
26–35	1 **roc**
36–40	Una mandria di 3d20 + 60 caribù **(daini)** in marcia sulla neve
41–50	1d4 **mammut**
51–60	1d8 + 1 **troll**
61–65	Un lago ghiacciato largo 1 km, in cui è possibile vedere i cadaveri conservati di strane creature
66–75	2d4 **remorhaz giovani**
76–80	Un castello di ghiaccio diroccato, disseminato dei cadaveri congelati di umanoidi dalla pelle blu
81–90	1 **drago bianco adulto**
91–96	1d8 + 1 **giganti del gelo**
97–99	1d4 **remorhaz**
00	1 **drago bianco antico**

Capitano cose assurde in continuazione. Non si può mai sapere cosa c'è dietro l'angolo, oltre quella porta o in fondo alla fossa dove butto tutti i nani. Forse i nani sono ancora laggiù. Sono resistenti. A volte addirittura rimbalzano.

Incontri Artici (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–02	2d10 **revenant**
03–04	2d8 **troll**
05–06	2d10 **orsi mannari**
07–08	1 **gigante del gelo**
09–10	2d4 **remorhaz giovani**
11–20	1d4 **giganti del gelo**
21–25	Una chiazza circolare di ghiaccio nero sul terreno. L'aria attorno alla chiazza è più calda rispetto all'area circostante e i personaggi che ispezionano il ghiaccio trovano dei frammenti di macchinari incastrati al suo interno.
26–35	1 **drago bianco antico**
36–40	Un avventuriero congelato nel ghiaccio a 1,8 metri dalla superficie; probabilità del 50% che il cadavere possieda un oggetto magico raro a scelta del DM
41–50	1d3 **yeti abominevoli**
51–60	1d4 **remorhaz**
61–65	Un muro di ghiaccio alto 150 metri, spesso 90 metri e lungo 1d4 x 1,5 km
66–75	1d4 **roc**
76–80	Le fattezze severe di una donna dalla chioma lunga e fluente sono scolpite sul fianco di una montagna.
81–90	1d10 **giganti del gelo** con 2d4 **orsi polari**
91–96	1d3 **draghi bianchi adulti**
97–99	2d4 **yeti abominevoli**
00	1 **drago bianco antico** con 1d3 **draghi bianchi giovani**

Incontri nel Deserto (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	3d8 **scorpioni**
02	2d4 **avvoltoi**
03	1 **mulo** abbandonato
04	2d6 **popolani** con 2d4 **cammelli** diretti verso una lontana città
05	1d6 **serpenti volanti**
06	2d6 **iene** o 2d6 **sciacalli**
07	1d6 **guardie** scortano un **nobile** ai confini del deserto, tutti in sella a **cammelli.**
08	1d6 **gatti**
09	1 **pseudodrago**
10	1d4 **serpenti velenosi**
11–13	2d4 **uccelli stigei**
14–15	1d6 + 2 **ragni lupo giganti**
16–17	1 **esploratore**
18–20	2d4 **serpenti velenosi giganti**
21–25	Impronte in fila indiana che si spingono verso il cuore del deserto
26–27	4d4 **coboldi**
28–29	1 **sciacallo mannaro**

d100	Incontro
30–31	3d6 **combattenti tribali**
32–33	1d6 **lucertole giganti**
34–35	1 **sciame di insetti**
36–40	Un'oasi circondata da palme ospita i resti di un vecchio campo.
41–44	3d6 **banditi**
45–46	1d4 **serpenti stritolatori**
47–48	2d4 **coboldi alati**
49–50	1 **mephit della polvere**
51–52	1d3 + 1 **rospi giganti**
53–54	1d4 **ragni giganti**
55	1 **druido**
56–57	2d4 **hobgoblin**
58	1 **wight**
59–60	1 **ogre**
61–65	Una lampada d'ottone abbandonata a terra
66–67	1d4 **avvoltoi giganti**
68	1 **ragno-fase**
69	1 **serpente stritolatore gigante**
70–71	1 **gnoll signore del branco** con 1d3 **iene giganti**
72	1d6 + 2 **gnoll**
73–74	1 **mummia**
75	1d3 **mezzogre**
76–80	Un cumulo di ossa umanoidi in abiti marciti
81–82	1 **lamia**
83	1 **hobgoblin capitano** con 2d6 **hobgoblin**
84	2d4 **cani della morte**
85–86	1d4 **scorpioni giganti**
87	1 **yuan-ti nefasto** con 1d4 + 1 **yuan-ti sanguepuro**
88–89	1 **capo dei banditi** con 1 **druido** e 3d6 **banditi**
90	2d4 **thri-kreen**
91	1 **elementale dell'aria**
92	1d3 **couatl**
93	1 **elementale del fuoco**
94	1d4 **gnoll zanne di Yeenoghu**
95	1 **revenant**
96	1d4 **tigri mannare**
97	1 **ciclope**
98	1 **drago d'ottone giovane**
99	1 **medusa**
00	1 **yuan-ti abominio**

Incontri nel Deserto (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	1d6 **esploratori**
02	2d4 **sciacalli mannari**
03	2d6 **hobgoblin**
04	1d4 + 3 **mephit della polvere**
05	1d6 **sciami di insetti**
06	1 **serpente stritolatore gigante**
07–08	1 **leone**
09–10	2d4 **gnoll**
11–12	2d6 **rospi giganti**
13–17	1 **mummia**
18–20	1d8 + 1 **avvoltoi giganti**
21–25	Un obelisco di pietra parzialmente sepolto nella sabbia
26–28	1 **ogre** con 1d3 **mezzogre**
29–35	1d10 **iene giganti**
36–40	1d6 + 1 tende vuote
41–43	1d6 + 2 **thri-kreen**
44–46	2d4 **yuan-ti sanguepuro**
47–50	1d6 + 3 **cani della morte**
51–52	1d4 **scorpioni giganti**
53	1 **elementale del fuoco**
54–55	1 **hobgoblin capitano** con 3d4 **hobgoblin**
56	1d6 + 2 **ogre**
57–58	1d4 **lamia**
59–60	1 **elementale dell'aria**
61–65	Un meteorite sul fondo di un cratere pietroso
66	1d4 + 1 **wight**
67–68	1 **drago d'ottone giovane**
69–70	1 **capo dei banditi** con 1d3 **berserker** e 3d6 **banditi**
71–72	1 **ciclope**
73	1d4 **couatl**
74–75	1d4 **yuan-ti nefasti**
76–80	Venti forti sollevano la polvere e riducono la visibilità a 1d6 x 30 cm per 1d4 ore.
81–83	1 **revenant** con 1d3 **wight**
84–85	1d8 + 1 **ragni-fase**
86–87	1d6 + 2 **tigri mannare**
88–90	2d4 **gnoll zanne di Yeenoghu**
91	1 **drago blu giovane**
92	1d4 **ciclopi**
93	1d3 **yuan-ti abomini**
94	1d4 **meduse**
95	1 **naga guardiana**
96	1d3 **draghi d'ottone giovani**
97	1 **efreeti**
98	1 **roc**
99	1 **ginosfinge**
00	1 **drago d'ottone adulto**

Incontri nel Deserto (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01	1 **drago d'ottone giovane**
02–05	4d6 **gnoll**

d100	Incontro
06–10	3d10 **iene giganti**
11–12	1d8 + 1 **lamia**
13–14	2d4 **gnoll zanne di Yeenoghu**
15–17	1d6 + 2 **scorpioni giganti**
18–20	2d4 **ragni-fase**
21–25	Una carovana del deserto composta da 1d6 mercanti (**nobili**) con 2d6 **guardie**
26–27	1d6 + 1 **couatl**
28–30	1d4 **elementali del fuoco**
31–32	1 **hobgoblin capitano** con 3d10 + 10 **hobgoblin**
33–35	2d4 **wight**
36–40	Una distesa quadrata di deserto vetrificato con lato di 1d6 x 1,5 km
41–42	1 **drago blu giovane**
43–45	1d6 + 2 **tigri mannare**
46–48	1d4 **elementali dell'aria**
49–50	1d6 + 1 **yuan-ti nefasti**
51–55	1d4 **meduse**
56–60	1d4 **revenant** con 3d12 **scheletri**
61–65	Una piramide saccheggiata
66–70	1d4 **draghi d'ottone giovani**
71–75	1d3 **yuan-ti abomini**
76–78	1d6 + 2 **ciclopi**
79–82	1 **drago d'ottone adulto**
83–85	1 **verme purpureo**
86	1d2 **draghi blu giovani**
87–88	1 **signore delle mummie**
89	1d3 **naga guardiane**
90	1 **drago blu adulto**
91	1d2 **ginosfingi**
92–93	1d3 **efreet**
94	1 **androsfinge**
95	1d4 **roc**
96–97	1 **dracolich blu adulto**
98–99	1 **drago d'ottone antico**
00	1 **drago blu antico**

Incontri nel Deserto (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–05	1 **drago d'ottone adulto**
06–10	1d2 **yuan-ti abomini** con 2d10 + 5 **yuan-ti nefasti** e 4d6 + 6 **yuan-ti sanguepuro**
11–14	1d6 + 2 **meduse**
15–18	1d2 **vermi purpurei**
19–22	2d4 **ciclopi**
23–25	Una città abbandonata fatta di marmo bianco, deserta durante il giorno. Di notte, apparizioni innocue vagano per le strade, rivivendo gli ultimi momenti della loro esistenza.
26–30	1d3 **draghi blu giovani**
31–35	1 **signore delle mummie**

d100	Incontro
36–40	1d4 ore di caldo estremo (vedi il capitolo 5 della *Dungeon Master's Guide*)
41–50	1d3 **naga guardiane**
51–60	1d4 **efreet**
61–63	Un vecchio cartello indica una singola destinazione di nome Pazar.
64–72	1d4 **roc**
73–80	1d3 **ginosfingi**
81–85	1 **dracolich blu adulto**
86–90	1 **androsfinge**
91–96	1 **drago d'ottone antico**
97–99	1 **drago blu antico**
00	1d4 **draghi d'ottone adulti**

Incontri nell'Underdark (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1 **mind flayer arcanista**
02	1d3 + 1 **serpenti velenosi giganti**
03	1d3 **lucertole giganti**
04	2d4 **scarabei di fuoco giganti**
05	1d8 + 1 **flumph**
06	1 **boleto stridente**
07	1d12 **topi giganti**
08	2d4 **coboldi**
09	1d8 + 1 **uccelli stigei**
10	2d4 umani (**combattenti tribali**) in cerca di una via per tornare in superficie, mentre fuggono dai loro oppressori nell'Underdark.
11–12	1d10 **trogloditi**
13–14	1d2 **melme grigie**
15–16	3d6 **uccelli stigei**
17–18	1d3 **mephit del magma**
19–20	1d10 **goblin**
21–22	Alcuni graffiti orcheschi sulle pareti descrivono in modo poco lusinghiero la madre di qualcuno di nome Krusk.
23–24	1 **sciame di insetti**
25	1 **gnomo delle profondità**
26–28	1d8 + 1 **drow**
29–30	1d4 **funghi viola**
31–32	1d12 **kuo-toa**
33	1 **rugginofago**
34–35	Un passaggio disseminato di detriti sembra essere stato sgombrato di recente dopo un crollo.
36–37	1d8 + 1 **pipistrelli giganti**
38–39	3d6 **coboldi**
40–41	2d4 **grimlock**
42–43	1d4 + 3 **sciami di pipistrelli**
44	1 nano cercatore d'oro (**esploratore**)
45	1 **vermeiena** o 1 **cubo gelatinoso**
46	1d8 **mantiscuri** o 2d4 **cuspidi letali**
47	1 **segugio infernale**
48	1d3 **spettri**
49	1d4 **bugbear**
50	1d10 + 5 **coboldi alati**
51	1d4 **serpenti di fuoco**
52	2d8 + 1 **trogloditi**
53	1d6 **ragni giganti**
54	3d6 **kuo-toa**
55	1 **goblin capo** con 2d4 **goblin**
56	4d4 **grimlock**
57	1 **ameba paglierina**
58	2d10 **millepiedi giganti**
59	1 **nothic** o 1 **rospo gigante**
60	1d4 **miconidi adulti** con 5d4 **miconidi germogli**
61	1 **scheletro minotauro** o 1 **minotauro**
62	3d6 **drow**
63	1 **mimic** o 1 **doppelganger**
64	1d6 + 3 **hobgoblin**
65	1 **divoracervelli** o 1 **spectator**
66	1d8 + 1 **orchi**
67–68	Un sommesso ticchettio proviene dal lato opposto di una parete vicina.
69	1 **fauce gorgogliante** o 1 **fatale dell'acqua**
70	1d12 **spore gassose**
71	1 **serpente stritolatore gigante**
72	1d10 **ombre**
73	1d3 **grell**
74	1d4 **wight**
75	1d8 + 1 **quaggoth servitori delle spore**
76	1d2 **gargoyle**
77	1d4 **ogre** o 1d3 **ettin**
78	1d4 nani cercatori (**veterani**)
79–80	Un accampamento di minatori abbandonato, sporco di sangue e con sparpagliati a terra i contenuti di 1d3 dotazioni da avventuriero
81	1 **chuul** o 1 **salamandra**
82	1d4 **ragni-fase** o 1d3 **orrori uncinati**
83	5d4 **duergar**
84	1 **fantasma** o 1 **teschio infuocato** o 1 **wraith**
85	1 **druido** con 1 **orso polare** (orso delle caverne)
86	1 **hobgoblin capitano** con 1d4 **mezzogre** e 2d10 **hobgoblin**
87	1 **elementale della terra** o 1 **protoplasma nero**
88	1 **kuo-toa sovrintendente** con 1d8 + 1 **kuo-toa esecutori**
89	1 **quaggoth thonot** con 1d3 **quaggoth**
90	1 **zombi beholder** o 1 **naga d'ossa**
91	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d4 **orog** e 2d8 **orchi**
92	1d4 **ghast** con 1d10 **ghoul**
93–95	Una fetida pozzanghera formata dall'acqua viscida che gocciola dal soffitto
96	1 **otyugh** o 1 **fustigatore**
97	1 **progenie vampirica**

d100	Incontro
98	1 **chimera**
99	1 **mind flayer**
00	1 **naga spirituale**

Incontri nell'Underdark (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	3d6 **sciami di pipistrelli**
02	1d4 **ragni giganti** o 1d4 **rospi giganti**
03	1 **mimic**
04	2d4 **melme grigie**
05	2d10 **orchi** o 3d6 **trogloditi**
06	3d6 **grimlock**
07	1d6 + 2 **mephit del magma**
08	1 **goblin capo** con 2d4 **goblin**
09	2d4 **mantiscuri**
10	2d8 + 1 **drow**
11	2d10 **cuspidi letali**
12	1d4 **scheletri minotauri**
13–14	3d6 **gnomi delle profondità**
15	1 **druido** con 1 **orso polare** (orso delle caverne)
16–17	3d6 **orchi**
18	1 **naga d'ossa**
19–20	2d6 **bugbear**
21–25	Funghi luminescenti crescono sulle pareti di un'umida caverna e diffondono luce fioca al suo interno
26	2d4 **spettri**
27	1d12 + 4 **ombre**
28	1d3 **fauci gorgoglianti**
29–30	4d4 **hobgoblin**
31–32	1d4 **vermiiena**
33–34	1 **protoplasma nero**
35	1d4 **amebe paglierine**
36–40	Una chiazza di muffa appare gialla quando una luce viene proiettata su di essa.
41	1d4 **nothic**
42–43	2d8 + 1 **spore gassose**
44–45	1d3 **cubi gelatinosi**
46	1 **fantasma**
47–48	1 **teschio infuocato**
49–50	2d8 **duergar**
51	1 **wraith**
52	1 **umber hulk**
53	1 **xorn**
54	1d6 + 2 nani cacciatori (**veterani**) in cerca di troll
55	1 **hobgoblin capitano** con 3d10 **hobgoblin**
56	1 **fustigatore**
57	1 **kuo-toa sovrintendente** con 1d4 **kuo-toa esecutori** e 1d8 + 1 **kuo-toa**
58	1d3 **fatali dell'acqua**
59	1d4 **ghast** con 1d10 **ghoul**
60	1 **otyugh**
61–62	Una carovana di mercanti composta da 1 **drow mago,** 2 **drow combattenti scelti** e 2d10 **quaggoth**
63	1d4 **wight**
64	1d4 **doppelganger**
65	2d8 **serpenti di fuoco**
66	1d4 **spectator**
67	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d4 **orog** e 2d10 + 3 **orchi**
68	1d3 **progenie vampiriche**
69	1d4 **orrori uncinati** o 1d4 **minotauri**
70	3d6 **quaggoth servitori delle spore**
71–72	1d3 **grell**
73	1d6 + 1 **divoracervelli**
74	1d10 **gargoyle**
75	1 **zombi beholder**
76–77	1 **quaggoth thonot** con 2d4 **quaggoth**
78	1d6 **ettin** o 1d4 **troll**
79	1d8 + 1 **ragni-fase**
80	1 **fomorian** o 1d3 **ciclopi**
81	1d4 **elementali della terra**
82	3d6 **ogre**
83	1d4 + 1 **chuul**
84	1d10 **segugi infernali**
85	1d3 **drow combattenti scelti**
86	1d4 **chimere**
87	1d4 **salamandre**
88	1 **manto assassino**
89	2d4 **wight**
90	1d4 **drider**
91	1 **gigante del fuoco**
92	1 **grick alfa** con 2d4 **grick**
93	1 **mind flayer arcanista**
94	1d4 **drow maghi**
95	1 **naga spirituale**
96	1d4 **mind flayer**
97	1 **behir**
98	1 **aboleth**
99	1 **dao** o 1 **gigante delle pietre**
00	1 **beholder**

Incontri nell'Underdark (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01–02	3d6 **vermiiena**
03–04	1d6 + 1 **cubi gelatinosi**
05–06	1d8 + 2 **fauci gorgoglianti**
07–08	2d8 **scheletri minotauri**
09–10	2d6 **amebe paglierine**
11–12	2d4 **doppelganger**
13–14	1d4 **quaggoth thonot** con 1d10 + 2 **quaggoth**
15–16	1d3 **fustigatori**
17–18	3d6 **gargoyle**
19–20	1d10 **mimic**
21–25	Un crepaccio lungo 30 metri, largo 4d10 x 30 cm e profondo 5d20 x 30 cm + 60 metri
26–27	1 **hobgoblin capitano** con 3d10 **hobgoblin**

d100	Incontro
28–29	2d4 **spectator**
30–31	3d6 **ghast**
32–33	2d8 **divoracervelli**
34–35	1d3 **orchi Occhi di Gruumsh** con 2d4 **orog** e 2d10 **orchi**
36–40	Una grossa caverna contiene 2d10 statue straordinariamente dettagliate di varie creature.
41–42	1d8 + 1 **kuo-toa sovrintendenti**
43–44	2d4 **fatali dell'acqua**
45–46	2d10 **grick**
47–48	3d6 **nothic**
49–50	2d8 + 1 **ogre**
51–52	1d6 + 2 **chuul**
53–54	1d8 + 1 **ettin**
55	3d6 **grell**
56	2d4 **teschi infuocati**
57	2d12 nani soldati (**veterani**) di pattuglia
58	2d8 **segugi infernali**
59	1d10 **fantasmi**
60	3d4 **wight**
61	3d6 **ragni-fase**
62	1d8 + 1 **naga d'ossa**
63–65	Un grido stridulo seguito da una sinistra risata

d100	Incontro
66	1d4 **chimere**
67	1d10 **protoplasmi neri**
68	3d6 **minotauri**
69	2d4 **otyugh**
70	1d6 + 1 **zombi beholder**
71	4d4 **orrori uncinati**
72	1d8 + 1 **umber hulk**
73	2d4 **salamandre**
74	1d3 **grick alfa**
75	1d6 + 2 **xorn**
76–80	Un villaggio in rovina che un tempo apparteneva agli gnomi delle profondità. Ispezionandolo, c'è una probabilità del 50% di trovare 1d3 *pozioni di guarigione* e una probabilità del 25% di trovare un oggetto magico comune casuale.
81	2d4 **elementali della terra**
82	1d3 **naga spirituali**
83	1d8 + 1 **ciclopi**
84	1d6 + 2 **troll**
85	2d4 **giganti delle pietre**
86	2d4 **wraith**
87	1d4 **fomorian**
88	1d3 **drow maghi** con 1d4 **drow combattenti scelti**

d100	Incontro
89	1d10 **progenie vampiriche**
90	1d3 **manti assassini**
91	1d4 **giganti del fuoco**
92	1 **mind flayer arcanista** con 1d6 + 1 **mind flayer**
93	1d4 **dao**
94	1d8 + 1 **drider**
95	1d3 **behir**
96	1d4 **aboleth**
97	1 **beholder**
98	1 **drago d'ombra rosso giovane**
99	1 **tiranno della morte**
00	1 **verme purpureo**

Incontri nell'Underdark (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01	1d4 **grick alfa**
02	2d8 **spectator**
03–04	3d6 **minotauri** o 2d8 **kuo-toa sovrintendenti**
05–06	2d8 **grell**
07–08	2d10 **ragni-fase**
09–10	4d4 **segugi infernali**
11–12	1d6 + 2 **fustigatori**
13–14	2d10 **wight**
15–16	3d6 **doppelganger**
17–18	1d8 + 1 **chimere**
19–20	1d4 **manti assassini**
21	1d4 **hobgoblin capitani** con 5d10 **hobgoblin**
22–23	1d8 + 1 **elementali della terra**
24–25	2d4 **progenie vampiriche**
26–27	3d6 **minotauri**
28–30	Una piramide nera capovolta e alta 9 metri fluttua a pochi centimetri dal pavimento in una grande caverna.
31–32	1d10 **zombi beholder**
33–34	1d4 **mind flayer arcanisti**
35–36	1d6 + 2 **otyugh**
37–38	1d12 **troll**
39–40	1d10 **wraith**
41–43	Una splendida scultura in ossidiana di una pantera, abbandonata a terra
44–45	1d4 **drow maghi** con 1d6 **drow combattenti scelti**
46–47	1d4 **naga spirituali**
48–49	1d8 + 1 **salamandre**
50–51	2d4 **umber hulk**
52–53	1d10 **xorn**
54–56	1 **drago d'ombra rosso giovane**
57–59	2d4 **fomorian**
60–62	1d8 + 1 **drider**
63–65	1d20 + 20 **ragni** strisciano sulle pareti di una caverna piena di ragnatele.
66–68	1d4 **giganti del fuoco**
69–70	1d10 **mind flayer**
71–73	2d4 **giganti delle pietre**
74–76	1d12 **ciclopi**
77–80	Una grande caverna ospita un idolo altro 15 metri di Blibdoolpoolp.
81–85	1d3 **dao**
86–90	1d4 **beholder**
91–93	1d4 **behir**
94–96	1 **tiranno della morte**
97–99	1d3 **vermi purpurei**
00	2d4 **aboleth**

Incontri nella Foresta (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1 **gufo gigante**
02	1d4 **gatti**
03	2d4 taglialegna (**popolani**)
04	1 **tasso** o 1d4 **serpenti velenosi**
05	2d8 **babbuini**
06	1d6 + 3 **iene**
07	1 **gufo**
08	1 **pseudodrago**
09	1 **pantera**
10	1 **serpente velenoso gigante**
11	1d6 + 2 **cinghiali**
12	1d4 + 1 **lucertole giganti**
13	1 **gorilla** o 1 **tigre**
14	2d6 **combattenti tribali** con 1d6 **mastini**
15	1d6 + 2 **pipistrelli giganti** o 3d6 **serpenti volanti**
16	1 **esploratore** o 2d4 **guardie** con 1d8 **mastini**
17	1d8 + 1 **coboldi alati**
18	1d3 **serpenti stritolatori**
19	1d10 + 5 **topi giganti** o 2d6 + 3 **faine giganti**
20	1d4 + 1 **aghi maligni** con 1d6 + 3 **arbusti maligni**
21–25	Un bambino smarrito piange. Se i personaggi lo portano a casa, i genitori li ricompensano con 1d3 *pozioni di guarigione*.
26	1d8 + 1 **rane giganti**
27	4d4 **coboldi**
28	1d3 **orsi neri**
29	3d6 **uccelli stigei**
30	1 **satiro**
31	2d4 **kenku**
32	1d3 **rampicanti maligni** con 1d12 **cespugli risvegliati**
33	1d4 **sciami di corvi**
34	1 **drago fatato** (giallo o più giovane)
35	1d4 + 2 **tassi giganti**
36–40	Un giovane taglialegna (**esploratore**) corre nella foresta per salvare un amico smarrito.
41	2d4 **cani intermittenti**
42	1d8 + 1 **spiritelli**
43	1d6 + 2 **alci**

d100	Incontro
44	1d4 **lucertoloidi** o 3d6 **banditi**
45	1d4 + 4 **lupi**
46	2d4 **ragni lupo giganti**
47	1 **sciame di insetti** o 2d8 **falchi di sangue**
48	1d6 + 2 **pixie**
49	1 **orso bruno**
50	1d4 + 3 **goblin**
51	1d3 **driadi**
52	1 **albero risvegliato**
53	1 **ragno-fase**
54	1d6 **arpie**
55	1 **ettercap** o 1d8 + 1 **orchi**
56	1 **goblin capo** con 2d6 + 1 **goblin**
57	1 **ankheg**
58	1 **serpente stritolatore gigante**
59	1d4 **bugbear** o 2d4 **hobgoblin**
60	1 **pegaso**
61–65	Un ruscello d'acqua fresca e pulita scorre tra gli alberi.
66	1d4 **mezzogre** o 1 **ogre**
67	1 **drago fatato** (verde o più vecchio)
68	1 **lupo mannaro** o 1d8 + 1 **worg**
69	1 **druido** che raccoglie il vischio
70	1 **fuoco fatuo**
71	1d4 **lupi feroci** o 1 **cinghiale gigante**
72	1d10 **vespe giganti**
73	1 **orsogufo** o 1 **alce gigante**
74	2d6 **gnoll**
75	1d6 **rospi giganti**
76–80	1d6 bozzoli di ragnatela pendono dai rami e racchiudono delle carcasse avvizzite.
81	1 **cinghiale mannaro** o 1d4 **cinghiali giganti**
82	1d6 + 2 **ragni giganti**
83	1d4 **centauri** o 1d4 **alci giganti**
84	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 2d4 + 2 **orchi**
85	1 **gnoll zanna di Yeenoghu**
86	1d4 **grick**
87	1 **capo dei banditi** con 2d6 + 3 **banditi**
88	1d4 **topi mannari**
89	1 **couatl** (giorno) o 1 **banshee** (notte)
90	1 **gnoll signore del branco** con 1d4 **iene giganti**
91	2d4 **berserker** o 1d4 **veterani**
92	1 **lucertoloide sciamano** con 1d3 **sciami di serpenti velenosi** e 1d10 + 2 **lucertoloidi**
93	1d4 **belve distorcenti**
94	1d3 **megere verdi**
95	1 **hobgoblin capitano** con 2d6 **hobgoblin** e 1d4 **cinghiali giganti**
96	1 **yuan-ti nefasto** con 1d6 + 1 **yuan-ti sanguepuro**
97	1d3 **tigri mannare**
98	1 **gorgone** o 1 **unicorno**
99	1 **cumulo strisciante**
00	1 **yuan-ti abominio**

Incontri nella Foresta (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	2d4 **rampicanti maligni**
02	2d6 **hobgoblin** o 2d6 **orchi**
03	2d4 **gorilla** o 2d4 **satiri**
04	1d3 **fuochi fatui**
05	1d4 **sciami di serpenti velenosi**
06	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d3 **orog** e 1d8 + 2 **orchi**
07	1d3 **serpenti stritolatori** o 1d4 **tigri**
08	1 **goblin capo** con 3d6 **goblin**
09	1 **drago fatato** (di qualsiasi età)
10	1 **orso bruno** o 1d6 + 2 **orsi neri**
11–13	1d4 **cinghiali giganti**
14–15	1d8 + 1 **ragni giganti**
16–17	1 **lucertoloide sciamano** con 2d4 **lucertoloidi**
18	1d10 **rospi giganti**
19	1d4 **ankheg**
20	1d3 **alberi risvegliati** (giorno) o 1 **banshee** (notte)
21–25	Una capanna quasi nascosta nel fitto della foresta. L'interno è vuoto, ad eccezione di un grande forno di ghisa.
26	1 **couatl**
27–28	1d4 **ogre** o 1d6 + 2 **mezzogre**
29–30	1 **gnoll signore del branco** con 1d4 + 1 **iene giganti**
31–32	1d6 **topi mannari**
33	1d4 **grick**
34	1d8 + 1 **yuan-ti sanguepuro**
35	1d6 **pegasi**
36–40	Un vecchio arco di pietra di evidente fattura elfica. Se un personaggio ci passa sotto, effettua le prove di Saggezza (Percezione) con vantaggio per 1 ora.
41–42	1d6 + 2 **driadi**
43	1d4 **alci giganti**
44	1d8 + 1 **arpie**
45–46	1 **capo dei banditi** con 1 **druido** e 1d6 + 5 **banditi**
47–48	2d4 **lupi feroci**
49–50	2d4 **bugbear**
51–52	2d4 **centauri**
53–54	3d10 **cani intermittenti**
55–56	1d4 **orsigufo**
57–58	1d8 + 1 **berserker**
59–60	1d3 **megere verdi**
61–65	Uno specchio d'acqua limpida con 1d6 animali addormentati lungo le sue rive
66–67	1d4 **lupi mannari**
68–69	1 **orso mannaro**
70–71	1d8 + 1 **ettercap**
72–73	2d10 **alci**
74–75	1d4 **veterani**
76–80	Un vecchio albero con un volto avvizzito inciso sul tronco
81	1d4 **cinghiali mannari**
82	2d4 **belve distorcenti**
83	1d4 **cumuli striscianti**
84	1 **hobgoblin capitano** con 3d10 **hobgoblin** e 4d12 **goblin**

d100	Incontro
85	1 **yuan-ti abominio**
86	1d8 + 1 **ragni-fase**
87	1d4 **troll**
88	2d4 **yuan-ti nefasti**
89	1 **oni**
90	1d4 **unicorni**
91	1d6 + 2 **tigri mannare**
92	1 **drago verde giovane**
93	1d4 **gorgoni**
94	1d6 + 2 **gnoll zanne di Yeenoghu**
95	1 **treant**
96	1d4 **revenant**
97	1 **grick alfa** con 1d6 + 1 **grick**
98	1d4 **gorilla giganti**
99	1 **naga guardiana**
00	1 **drago d'oro adulto**

Incontri nella Foresta (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01–03	1 **orso mannaro**
04–05	1d4 **druidi** che celebrano un rituale funebre (solo di giorno) o 1d4 **banshee** (solo di notte)
06–07	1d3 **couatl**
08–10	1d3 **gnoll zanne di Yeenoghu** con 2d6 + 3 **gnoll**
11–15	2d4 **belve distorcenti**
16–20	1d6 + 2 **veterani**
21–25	Uno stagno d'acqua limpida, sul cui fondo luccicano delle monete d'oro, che però scompaiono se rimosse dallo stagno.
26–30	1d4 + 1 **megere verdi** con 1d3 **orsigufo**
31–35	1d6 + 2 **lupi mannari**
36–40	Un piccolo santuario in mezzo al bosco, dedicato a un misterioso culto noto come i Siswa
41–45	1d6 + 2 **ragni-fase**
46–50	2d4 **yuan-ti nefasti**
51–52	1d3 **orsi mannari**
53–54	1d4 **revenant**
55–56	1 **drago verde giovane**
57–58	1d4 **troll**
59–60	1d6 + 2 **cinghiali mannari**
61–65	Sette individui (**popolani**) indossano maschere da animali e vagano per i boschi.
66–67	1d4 **gorgoni**
68–69	1d3 **cumuli striscianti**
70–71	1 **treant**
72–73	1d4 **unicorni**
74–75	1d6 + 2 **tigri mannare**
76–80	Echi di risate argentine risuonano in lontananza.
81–82	1 **naga guardiana**
83–84	1 **drago d'oro giovane**
85–86	1 **grick alfa** con 2d4 **grick**
87–88	1d3 **yuan-ti abomini**
89–90	1 **drago verde adulto**
91–93	1d8 + 1 **gorilla giganti**
94–96	2d4 **oni**
97–99	1d3 **treant**
00	1 **drago verde antico**

Incontri nella Foresta (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–05	1 **drago verde giovane**
06–10	1 **treant**
11–13	1 **naga guardiana**
14–16	1d10 **revenant**
17–19	1d8 + 1 **unicorni**
20–22	1d3 **grick alfa**
23–25	Per un centinaio di metri, ovunque i personaggi mettano piede, i fiori sbocciano e il terreno emette una luce tenue.
26–28	1 **drago d'oro giovane**
29–31	1d6 + 2 **cumuli striscianti**
32–34	2d4 **orsi mannari**
35–37	1d4 **oni**
38–40	4d6 + 10 **elfi** vivono in una piccola comunità tra le cime degli alberi.
41–43	1d6 + 2 **gorgoni**
44–46	2d4 **troll**
47–49	1d4 **gorilla giganti**
50–52	1d3 **yuan-ti abomini**
53–62	1d3 **draghi verdi giovani**
63–65	Una statua di pietra alta 15 metri di un elfo combattente con la mano alzata e il palmo aperto, come per proibire ai viaggiatori di proseguire lungo quella strada
66–75	1d4 **treant**
76–80	Un cairn sulla cima di una bassa collina
81–90	1 **drago d'oro adulto**
91–96	1 **drago verde antico**
97–99	2d4 + 1 **treant**
00	1 **drago d'oro antico**

Incontri nella Palude (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1d4 **serpenti velenosi**
02–05	3d6 **topi**
06–10	2d8 **corvi**
11–12	3d6 **topi giganti**
13	1d10 + 5 **combattenti tribali**
14–15	1d8 + 1 **lucertole giganti**
16–17	1 **coccodrillo**
18–19	1 **sciame di insetti**
20	1 **ragno gigante**

d100	Incontro
21–22	1d4 + 1 capanne di fango parzialmente sprofondate nell'acqua torbida
23–25	2d8 + 1 **coboldi**
26	2d4 **mephit del fango**
27–29	1d6 + 2 **serpenti velenosi giganti**
30	2d4 **coboldi alati**
31–32	1 **esploratore**
33–34	Il cadavere di un avventuriero soffocato dalle erbacce. Perquisendo il corpo, è possibile recuperare uno zaino da esploratore e forse (probabilità del 50%) un oggetto magico comune casuale.
35–38	1 **rospo gigante**
39–41	1d6 + 2 **serpenti stritolatori**
42–44	2d4 **rane giganti**
45	1d8 + 1 **sciami di topi** o 1d6 + 2 **sciami di corvi**
46–48	2d10 **uccelli stigei**
49–52	2d6 + 3 **bullywug**
53–54	1d8 + 1 **orchi**
55–56	1d4 **yuan-ti sanguepuro**
57	1 **druido**
58–59	1 **yuan-ti nefasto**
60–62	1 **serpente stritolatore gigante**
63–64	Un urlo stridulo dura per 1d4 minuti.
65–67	2d4 **lucertoloidi**
68–69	1d4 **ghoul**
70–71	1 **fuoco fatuo**
72	1 **wight**
73	1 **ghast**
74–75	1 **sciame di serpenti velenosi**
76–77	Un orrendo fetore sale da uno specchio d'acqua salmastra.
78–80	1d4 + 2 **ogre**
81–83	1 **cumulo strisciante**
84–86	1 **lucertoloide sciamano** con 1d6 **lucertole giganti** e 2d10 **lucertoloidi**
87	1 **troll**
88–89	1d4 **megere verdi**
90–91	1 **revenant**
92–93	1 **coccodrillo gigante**
94–95	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d3 **orog** e 2d6 + 3 **orchi**
96–97	1 **drago nero giovane**
98	1 **yuan-ti abominio**
99	1d4 **elementali dell'acqua**
00	1 **idra**

Incontri nella Palude (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	1 **megera verde**
02–03	2d4 **lucertole giganti** o 2d4 **serpenti velenosi giganti**
04–05	2d8 **coboldi alati**
06–07	1d10 + 1 **bullywug** con 1d8 + 1 **rane giganti**
08–09	1 **druido**
10	1d8 + 1 **sciami di insetti**
11–13	1d12 **ghoul**
14–16	2d8 **esploratori**
17–19	2d10 **orchi**
20–22	2d4 **ragni giganti**
23–24	Acqua contaminata che espone le creature che la attraversano alla vista putrefatta (vedi "Malattie" nel capitolo 8 della *Dungeon Master's Guide*)
25–27	1d6 + 2 **rospi giganti**
28–30	3d6 **lucertoloidi**
31–33	1d8 + 1 **yuan-ti sanguepuro**
34–36	1d4 + 1 **sciami di serpenti velenosi**
37–38	Il cadavere rigonfio di un umanoide galleggia nell'acqua a faccia in giù.
39–41	1 **cumulo strisciante**
42–44	1d4 + 1 **fuochi fatui**
45–47	2d6 **coccodrilli**
48–50	1d4 + 1 **serpenti stritolatori giganti**
51–54	1 **lucertoloide sciamano** con 1d3 **sciami di serpenti velenosi** e 1d8 + 2 **lucertoloidi**
55–58	1d8 + 1 **ogre**
59–62	2d4 **ghast**
63–65	Un altare parzialmente sprofondato nel fango, dedicato a un dio per metà umano e per metà rana
66–69	1 **coccodrillo gigante**
70–73	1 **cumulo strisciante**
74–77	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d3 **ogre** e 2d10 + 5 **orchi**
78–80	Una pioggia torrenziale dura 1d6 minuti ed estingue tutte le fiamme scoperte nel raggio di 1,5 km
81–82	1 **drago nero giovane**
83–84	1d4 **megere verdi** con 1d6 + 1 **ogre**
85–86	1 **yuan-ti abominio**
87–88	1d4 + 1 **wight**
89–90	1d6 + 1 **yuan-ti nefasti**
91–93	1d4 + 1 **troll**
94–96	1d10 **revenant**
97–99	1d8 + 1 **elementali dell'acqua**
00	1d3 **idre**

Incontri nella Palude (Livelli 11–20)

d100	Incontro
01–10	1d4 **coccodrilli giganti**
11–15	1d3 **yuan-ti abomini**
16–20	1d6 + 1 **megere verdi**
21–25	Un grande albero da cui pendono 2d6 cavalieri in armatura, impiccati ai suoi rami
26–30	2d4 **wight**
31–35	1d8 + 1 **yuan-ti nefasti**
36–40	La nebbia sale dal terreno e rende l'area pesantemente oscurata nel raggio di 1d3 x 1,5 km per 1d4 ore
41–45	1d4 **revenant**
46–50	1d6 **cumuli striscianti**
51–55	1d10 **elementali dell'acqua**

d100	Incontro
56–60	1d4 **draghi neri giovani**
61–65	Uno strano idolo dalla testa di pipistrello quasi interamente ricoperto di rampicanti
66–70	1d8 + 2 **troll**
71–75	1d3 **idre**
76–80	Tamburi echeggiano ad alcuni chilometri di distanza
81–96	1 **drago nero adulto**
97–00	1 **drago nero antico**

Incontri nella Prateria (Livelli 1–5)

d100	Incontro
01	1 **hobgoblin capitano** con 1d4 + 1 **hobgoblin**
02	1 **chimera**
03	1 **gorgone**
04	1d2 **couatl**
05	1 **anchilosauro**
06	1 **tigre mannara**
07	1d3 **allosauri**
08–09	1d3 **elefanti**
10–14	Un cerchio di pietre verticali, al cui interno l'aria è perennemente ferma, a prescindere dal vento che soffia all'esterno
15–16	1 **ragno-fase**
17–18	1 **gnoll signore del branco** con 1d4 **iene giganti**
19–20	1 **orog** o 1 **pegaso**
21–22	1 **ankheg**
23–24	1d3 **rinoceronti**
25–28	1d3 **cockatrici**
29–32	1d6 + 2 **vespe giganti** o 1d4 + 3 **sciami di insetti**
33–36	1d4 **sciacalli mannari** o 1d4 **esploratori**
37–40	1d8 **capre giganti** o 1d8 **worg**
41–44	2d4 **hobgoblin**, 2d4 **orchi** o 2d4 **gnoll**
45–46	1d2 **serpenti velenosi giganti**
47–48	1d6 + 2 **alci** o 1d6 + 2 **cavalli da galoppo**
49–50	2d4 **goblin**
51–52	1d3 **cinghiali**
53–54	1 **pantera** (leopardo) o 1 **leone**
55–58	1d6 + 3 **goblin** a cavallo di **lupi**
59–62	2d6 **ragni lupo giganti** o 1 **aquila gigante**
63–65	1d8 + 4 **pteranodonti**
66–69	3d6 **lupi**
70–74	2d4 + 2 **becchiaguzzi**
75–76	1 **cinghiale gigante** o 1d2 **tigri**
77–78	1 **ogre** o 1d3 **orsigufo**
79–80	1 **alce gigante** o 1 **gnoll signore del branco** con 1d3 **iene giganti**
81–82	1d3 **avvoltoi giganti** o 1d3 **ippogrifi**
83–84	1 **goblin capo** con 1d6 + 2 **goblin** e 1d4 + 3 **lupi** o 1d3 **thri-kreen**

d100	Incontro
85–89	1d3 **druidi** di pattuglia nelle terre selvagge
90–91	1d6 **spaventapasseri** o 1 **cinghiale mannaro**
92–93	1d3 **centauri** o 1d3 **grifoni**
94	1d3 **gnoll zanne di Yeenoghu** o 1 **orco Occhio di Gruumsh** con 2d4 + 1 **orchi**
95–96	1 **triceratopo**
97	1 **ciclope** o 1 **bulette**
98–99	1d4 **manticore**
00	1 **tirannosauro**

Incontri nella Prateria (Livelli 6–10)

d100	Incontro
01	1d3 **gorgoni**
02	1d4 **ciclopi**
03–04	1d3 **gnoll zanne di Yeenoghu**
05–06	1 **chimera**
07–09	1d4 + 1 **veterani** su **cavalli da galoppo**
10–11	Un tornado tocca terra a 1d6 x 1,5 km di distanza, devastando la terra per 1,5 km prima di dissiparsi.
12–13	1d3 **manticore**
14–15	2d4 **ankheg**
16–17	1d8 + 1 **centauri**
18–19	1d6 + 2 **grifoni**
20–21	1d6 **elefanti**
22–24	Un tratto di terra disseminato di macchine da guerra demolite, ossa e stendardi di eserciti dimenticati
25–28	1d8 + 1 **bugbear**
29–32	1 **gnoll signore del branco** con 1d4 + 1 **iene giganti**
33–36	2d4 **spaventapasseri**
37–40	1d12 **leoni**
41–44	1d10 **thri-kreen**
45–46	1 **allosauro**
47–48	1 **tigre**
49–50	1d2 **aquile giganti** o 1d2 **avvoltoi giganti**
51–52	1 **goblin capo** con 2d4 **goblin**
53–54	1d2 **pegasi**
55–58	1 **anchilosauro**
59–62	1d2 **couatl**
63–66	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d8 + 1 **orchi**
67–70	2d4 **ippogrifi**
71–74	1d4 + 1 **rinoceronti**
75–76	1 **hobgoblin capitano** con 2d6 **hobgoblin**
77–78	1d3 **ragni-fase**
79–80	1d6 + 2 **cinghiali giganti**
81–82	2d4 **alci giganti**
83–84	1d4 **ogre** e 1d4 **orog**
85–87	Un vento caldo porta sentore di putrefazione.
88–90	1d3 **tigri mannare**
91–92	1 **bulette**
93–94	Una tribù di 2d20 + 20 nomadi (**combattenti tribali**) su **cavalli da galoppo** segue una mandria di antilopi (**daini**). I nomadi sono disposti a fornire cibo, cuoio e informazioni in cambio di armi.
95–96	1d6 + 2 **cinghiali mannari**
97	1 **drago d'oro giovane**
98–99	1d4 **triceratopi**
00	1d3 **tirannosauri**

Incontri nella Prateria (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01–05	3d6 **cinghiali mannari**
06–10	2d10 **gnoll zanne di Yeenoghu**
11–15	1d4 **bulette**
16–17	Una vecchia strada lastricata, parzialmente reclamata dalla vegetazione, avanza per 1d8 x 1,5 km in una direzione a caso prima di interrompersi.
18–27	1d12 **couatl**
28–30	Una strega (**maga**) vive in una rozza capanna. Offre *pozioni di guarigione*, antitossine e altri oggetti consumabili in cambio di cibo e notizie.
31–40	2d10 **elefanti**
41–46	2d4 **tigri mannare**
47–56	1d8 + 1 **ciclopi**
57–61	1d3 **chimere**
62–66	5 **triceratopi**
67–69	Una voragine del diametro di 15 metri scende per oltre 150 metri prima di sfociare in una caverna vuota.
70–79	1d4 + 3 **gorgoni**
80–88	1d3 **draghi d'oro giovani**
89–90	Una sezione circolare d'erba del diametro di circa 400 metri sembra essere stata schiacciata; 1d4 altri cerchi di questo tipo uniti da linee sono visibili dall'alto.
91–96	2d4 **tirannosauri**
97–99	1 **drago d'oro adulto**
00	1 **drago d'oro antico**

Incontri nella Prateria (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–10	2d6 **triceratopi**
11–20	1d10 **gorgoni**
21–25	2d6 **iene** si cibano della carcassa di un dinosauro.
26–35	3d6 **bulette**
36–40	Una biga di fuoco che sfreccia in cielo
41–50	1d3 **draghi d'oro giovani**
51–60	2d4 **ciclopi**
61–65	Una valle dove tutta l'erba si è essiccata e il terreno è disseminato di ceppi e alberi caduti, tutti pietrificati
66–75	2d10 **bugbear** con 4d6 **goblin** e 2d10 **lupi**
76–80	Un gruppo di avventurieri amici composto da 1d6 + 1 personaggi di varie razze, classi e livelli (livello medio 1d6 + 2). Condividono informazioni sui loro viaggi più recenti.
81–90	1d12 **chimere**
91–96	1d6 + 2 **tirannosauri**
97–99	1 **drago d'oro adulto**
00	1 **drago d'oro antico**

Incontri nelle Colline (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1 **aquila**
02–03	2d4 **babbuini**
04–06	1d6 **banditi**
07	1d4 **avvoltoi**
08	1d10 **popolani**
09	1 **corvo**
10	1 **serpente velenoso**
11–13	2d6 **banditi** o 2d6 **combattenti tribali**
14	2d8 **capre**
15	1d6 + 4 **falchi di sangue**
16	1d4 + 3 **faine giganti**
17–18	1d3 **guardie** con 1d2 **mastini** e 1 **mulo**
19–20	1d6 + 5 **iene**
21–22	2d4 **uccelli stigei**
23–25	Una caverna vuota disseminata di ossa
26	1 **pseudodrago** o 1d3 **gufi giganti**
27	1 **leone** o 1 **pantera** (coguaro)
28–30	2d8 **coboldi**
31	1 **ippogrifo**
32–34	2d4 **goblin**
35	1 **worg**
36	1d3 **sciami di pipistrelli** o 1d3 **sciami di corvi**
37	1 **aquila gigante**
38–40	Un vecchio **nano** seduto su un ceppo intaglia un pezzo di legno.
41	1d4 **alci**
42	1d4 **coboldi alati** con 1d6 **coboldi**
43	1d6 + 2 **ragni lupo giganti**
44–45	2d4 **lupi**
46	1 **sciame di insetti**
47	1d8 + 1 **becchiaguzzi**
48–49	1 **orso bruno** o 1d3 **cinghiali**
50	1 **esploratore**
51	1 **ogre**
52–53	2d4 **gnoll**
54	1 **alce gigante**
55	1d3 + 1 **arpie**
56	1 **lupo mannaro**
57–58	2d4 **orchi**
59	1d4 **mezzogre**
60	1 **druido** o 1 **veterano**
61–63	Il cadavere di un avventuriero con uno zaino da esploratore intatto e una spada lunga sotto di lui
64	1 **megera verde**
65–66	1d3 **lupi feroci**
67–68	Un piccolo cimitero con 2d6 tombe
69–70	1 **hobgoblin capitano** con 2d4 **hobgoblin**
71	2d4 **capre giganti**
72	1 **manticora**
73–74	1d6 + 2 **hobgoblin**
75	1 **ragno-fase**
76–78	Un cumulo di sterco lasciato da un grosso volatile
79	1 **gnoll zanna di Yeenoghu**
80	1d3 **cinghiali giganti**
81	1 **gnoll signore del branco** con 1d3 **iene giganti**
82	1 **capo dei banditi** con 2d4 **banditi**
83	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d8 + 2 **orchi**
84	1d3 **orog** o 1d4 **berserker**
85–86	1 **ettin** o 1 **cinghiale mannaro**
87–88	1 **goblin capo** con 2d6 **goblin**
89	1d3 **grifoni**
90	1d3 **peryton** o 1d4 **pegasi**
91–96	1d3 **troll**
97–99	1 **ciclope**
00	1 **gigante delle pietre**

Incontri nelle Colline (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	1d4 **pegasi** o 1d3 **peryton**
02	1d6 + 2 **capre giganti**
03	1 **manticora**
04	1d8 +1 **gnoll** o 1d8 + 1 **hobgoblin**
05	1d4 **leoni**
06	1d6 + 2 **worg**
07	1d4 **orsi bruni**
08	3d6 **becchiaguzzi**
09	1 **mezzogre** con 2d6 **orchi**
10	2d10 **coboldi alati**
11–12	1 **goblin capo** con 1d4 **lupi feroci** e 2d6 **goblin**
13	1d6 **alci giganti**
14–15	1d8 + 1 **aquile giganti**
16–17	1d4 **ragni-fase**
18–19	1 **gnoll signore del branco** con 2d4 **iene giganti**
20	2d4 **ippogrifi**
21–25	Una statua di pietra alta 4,5 metri di un nano combattente rovesciata su un lato
26–27	2d4 **orog**
28–29	1d4 + 1 **grifoni**
30–31	1d6 + 2 **arpie**
32–33	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 2d6 + 3 **orchi**
34–35	1d4 + 3 **cinghiali giganti**
36–40	Una porta di pietra sul fianco di una ripida collina conduce a una scalinata che scende per 4,5 metri, ma è ostruita da una frana.
41–42	1d3 **megere verdi**
43–44	1d4 **lupi mannari**
45–46	1d6 + 2 **ogre**
47–48	1 **hobgoblin capitano** con 2d8 **hobgoblin**
49–50	1 **capo dei banditi** con 3d6 **banditi**
51–54	1 **chimera**
55–58	1d4 **ettin**

d100	Incontro
59–62	1d6 + 2 **veterani** con 2d6 **berserker**
63–65	Una capanna di legno abbandonata
66–69	1 **galeb duhr**
70–73	1 **bulette**
74–77	1 **viverna**
78–80	2d6 + 10 **capre** con 1 pastore (**combattente tribale**)
81–82	1d3 **giganti delle colline**
83–84	2d4 **cinghiali mannari**
85–86	1d4 **revenant**
87–88	1d2 **gorgoni**
89–90	1d8 + 1 **gnoll zanne di Yeenoghu**
91–93	1d4 **ciclopi**
94–96	1 **drago rosso giovane**
97–98	1d4 **giganti delle pietre**
99	1d3 **draghi di rame giovani**
00	1 **roc**

Incontri nelle Colline (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01	2d8 **manticore** o 2d8 **ragni-fase**
02–04	1d6 **megere verdi** con 1d6 **viverne**
05–07	1 **hobgoblin capitano** con 1 **gigante delle colline** e 4d10 **hobgoblin**
08–10	2d6 + 3 **lupi mannari**
11–14	1d6 + 2 **ettin**
15–18	1d3 **bulette**
19–22	1d4 **orsi mannari**
23–24	Una colonna di fumo sale da un piccolo camino sul fianco di una collina.
25–28	1d4 **viverne**
29–32	1d8 + 1 **cinghiali mannari**
33–36	1d3 **revenant**
37–38	Un leggero terremoto scuote la regione per 1d20 secondi.
39–42	1d3 **chimere**
43–46	1d4 **gorgoni**
47–50	1d6 + 2 **gnoll zanne di Yeenoghu**
51–54	1d4 **giganti delle colline**
55–58	1 **drago rosso giovane**
59–62	1d3 + 1 **galeb duhr**
63–65	2d10 nani minatori (**popolani**) si dirigono verso la loro miniera fischiettando.
66–69	1d3 **draghi di rame giovani**
70–73	1d4 **troll**
74–77	1d3 **ciclopi**
78–80	1d3 **nobili** con 1d4 **esploratori** in cerca d'oro
81–85	1 **drago di rame adulto**
86–90	2d4 **giganti delle pietre**
91–96	1d4 **roc**
97–99	1 **drago rosso adulto**
00	1 **drago di rame antico**

Incontri nelle Colline (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01	1d2 **roc**
02–05	1 **drago rosso giovane**
06–10	2d6 **ettin**
11–15	1d4 **bulette**
16–20	1d10 **revenant**
21–25	La sagoma bianca di un enorme cavallo scolpita sul fianco di un'alta collina
26–30	1d6 + 1 **gorgoni**
31–35	2d4 + 1 **troll**
36–40	I resti bruciati di 2d10 umanoidi stesi lungo il fianco di una collina
41–45	2d4 **giganti delle colline**
46–50	1d6 + 2 **orsi mannari**
51–55	2d4 **galeb duhr**
56–60	1d4 + 2 **viverne**
61–65	Un gigantesco macigno parzialmente sepolto nel terreno, come se fosse caduto o fosse stato lanciato
66–70	1 **drago di rame adulto**
71–75	1d6 + 3 **ciclopi**
76–80	I ruderi di una vecchia torre di pietra spuntano dalla cima di una collina.
81–85	2d4 **giganti delle pietre**
86–90	1 **drago rosso adulto**
91–96	1 **drago di rame antico**
97–99	1 **drago rosso antico**
00	1d2 **draghi rossi adulti** con 1d3 **draghi rossi giovani**

Incontri nelle Coste (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1 **pseudodrago**
02–05	2d8 **granchi**
06–10	2d6 pescatori (**popolani**)
11	1d3 **serpenti velenosi**
12–13	1d6 **guardie** che proteggono un **nobile** arenato
14–15	2d4 **esploratori**
16–18	2d10 **marinidi**
19–20	1d6 + 2 **sahuagin**
21–25	1d4 **ghoul** si cibano dei cadaveri a bordo del relitto di un mercantile. Un'ispezione rivela 2d6 rotoli di seta rovinata, 15 metri di corda e un barile di aringhe salate.
26–27	1d4 **coboldi alati** con 1d6 + 1 **coboldi**
28–29	2d6 **combattenti tribali**
30–31	3d4 **coboldi**
32–33	2d4 + 5 **falchi di sangue**
34–35	1d8 + 1 **pteranodonti**
36–40	Alcune dozzine di tartarughe appena nate arrancano verso il mare.
41–42	1d6 + 2 **lucertole giganti**
43–44	1d6 + 4 **granchi giganti**

d100	Incontro
45–46	2d4 **uccelli stigei**
47–48	2d6 + 3 **banditi**
49–53	2d4 **sahuagin**
54–55	1d6 + 2 **esploratori**
56–60	1 **megera marina**
61–65	La forma di un gigantesco volto umanoide compare tra le onde per qualche istante.
66–70	1 **druido**
71–75	1d4 **arpie**
76–80	Un eremita solitario (**accolito**) seduto sulla spiaggia a contemplare il significato del multiverso
81	1d4 **berserker**
82	1d6 **aquile giganti**
83	2d4 **rospi giganti**
84	1d4 **ogre** o 1d4 **merrow**
85	3d6 **sahuagin**
86	1d4 **veterani**
87	1d2 **plesiosauri**
88	1 **capo dei banditi** con 2d6 **banditi**
89	1d3 **manticore**
90	1 **banshee**
91–92	1d4 + 3 **grifoni**
93–94	1 **sahuagin sacerdotessa** con 1d3 **merrow** e 2d6 **sahuagin**
95–96	1 **sahuagin barone**
97–98	1 **elementale dell'acqua**
99	1 **ciclope**
00	1 **drago di bronzo giovane**

Incontri nelle Coste (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01	2d8 **ragni lupo giganti**
02–03	3d6 **pteranodonti**
04–05	2d4 **esploratori**
06–07	1d6 + 2 **sahuagin**
08	1 **megera marina**
09–10	1d4 + 1 **rospi giganti**
11–15	3d6 **sahuagin**
16–20	2d6 **aquile giganti**
21–25	Uno **pseudodrago** che insegue i gabbiani in cielo
26–29	1d2 **druidi**
30–32	2d4 + 1 **rospi giganti**
33–35	1 **popolano** che intona un canto funebre (solo di giorno) o 1 **banshee** (solo di notte)
36–40	Una bottiglia sigillata contiene un biglietto illeggibile ed è semisepolta nella sabbia.
41–43	3 **megere marine**
44–46	1d8 + 1 **arpie**
47–50	1d4 **plesiosauri**
51–53	1d4 **manticore**
54–56	2d4 **ogre**
57–60	1d10 **grifoni**
61–65	Una battaglia navale tra due galeoni
66–70	1d4 + 3 **merrow**
71–75	Una ciurma pirata composta da 1 **capo dei banditi**, 1 **druido**, 2 **berserker** e 2d12 **banditi**, tutti in cerca di tesori sepolti
76–80	La mano recisa di un umanoide impigliata in una rete
81–82	1 **elementale dell'acqua**
83–84	1 **ciclope**
85–86	1d4 **banshee** (solo di notte)
87–88	2d4 **veterani**
89–90	1 **drago di bronzo giovane**
91–93	1d3 **ciclopi**
94–95	1 **drago blu giovane**
96	1 **sahuagin barone** con 1d3 **sahuagin sacerdotesse** e 2d8 **sahuagin**
97	1 **djinni**
98	1 **roc**
99	1 **marid**
00	1 **gigante delle tempeste**

Incontri nelle Coste (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01	1d4 **banshee** (solo di notte)
02–04	1 **ciclope**
05–08	1d6 + 2 **manticore**
09–10	1d8 + 2 **veterani**
11–20	1 **drago blu giovane**
21–25	Un nido con 1d6 uova di testuggine dragona
26–35	1d4 **sahuagin baroni**
36–40	Un tridente parzialmente sepolto nella sabbia
41–50	1 **drago di bronzo giovane**
51–55	1 **marid**
56–60	1d6 **elementali dell'acqua**
61–65	2d6 **ghast** strisciano su 1d6 relitti e si cibano dei morti.
66–70	1 **djinni**
71–75	1d3 **draghi di bronzo giovani**
76–80	Una balena spiaggiata, morta e rigonfia. Se subisce danni, esplode e ogni creatura entro 9 metri da essa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 5d6 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.
81–82	2d4 **ciclopi**
83–84	1 **gigante delle tempeste**
85–86	1d3 **draghi blu giovani**
87–88	1 **drago di bronzo adulto**
89–90	1 **drago blu adulto**
91–93	1d3 **roc**
94–97	1 **testuggine dragona**
98–99	1 **drago di bronzo antico**
00	1 **drago blu antico**

Incontri nelle Coste (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–10	1 **roc**
11–20	1 **gigante delle tempeste**
21–25	Un **drago di bronzo adulto** che combatte con un **drago blu adulto** fino alla morte
26–40	2d6 **ciclopi**
41–50	1 **drago di bronzo adulto** o 1 **drago blu adulto**
51–60	1d3 **djinn** o 1d3 **marid**
61–70	1 **testuggine dragona**
71–75	1d3 **roc**
76–80	1d6 + 2 trombe marine danzano sull'acqua prima di interrompersi bruscamente.
81–90	1d6 **draghi blu giovani**
91–96	1 **drago di bronzo antico**
97–99	1 **drago blu antico**
00	1d3 + 1 **giganti delle tempeste**

Incontri nelle Montagne (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01–02	1 **aquila**
03–05	1d3 **sciami di pipistrelli**
06–08	1d6 **capre**
09–11	1d10 + 5 **combattenti tribali**
12–14	1d6 + 3 **pteranodonti**
15–17	1d8 + 1 **coboldi alati**
18–20	1 **leone**
21–24	Una scalinata scolpita sul fianco della montagna sale per 3d20 x 30 cm + 12 metri, prima di interrompersi bruscamente.
25–27	2d10 **uccelli stigei**
28–30	2d4 **aarakocra**
31–33	2d6 nani soldati (**guardie**) con 1d6 **muli** carichi di ferro estratto
34–36	1 **aquila gigante**
37–38	Un piccolo santuario dedicato a un dio legale neutrale, in cima a una sporgenza rocciosa
39–41	2d8 + 1 **falchi di sangue**
42–44	1 **capra gigante**
45–47	3d4 **coboldi**
48–50	1 **mezzogre**
51–53	1 **berserker**
54–55	1 **orog**
56	1 **segugio infernale**
57	1 **druido**
58–59	1 **peryton**
60–61	1d2 **ippogrifi**
62	1 **manticora**
63–64	1d6 + 2 **esploratori**
65–67	Enormi impronte lasciate da un gigante si dirigono verso i picchi montani.
68–73	2d4 **orchi**
74–75	1 **alce gigante**
76–77	1 **veterano**
78–79	1 **orco Occhio di Gruumsh**
80	1d4 **arpie**
81	1 **ogre**
82	1 **grifone**
83	1 **basilisco**
84–85	1 **tigre dai denti a sciabola**
86–90	Un ruscello di acqua zampillante sgorga da un crepaccio.
91	1d2 **ettin**
92	1 **ciclope**
93	1 **troll**
94	1 **galeb duhr**
95	1 **elementale dell'aria**
96	1 **bulette**
97	1 **chimera**
98	1 **viverna**
99	1 **gigante delle pietre**
00	1 **gigante del gelo**

Incontri nelle Montagne (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01–02	2d8 + 1 **aarakocra**
03–04	1 **leone** o 1 **tigre dai denti a sciabola**
05–06	1d8 + 1 **capre giganti**
07–08	1d4 + 3 nani apripista (**esploratori**)
09–10	1d6 + 2 **orchi**
11–15	1d10 **aquile giganti**
16–20	1d8 + 1 **ippogrifi**
21–25	1d8 crepe da cui salgono getti di vapore che oscurano parzialmente un cubo con spigolo di 6 metri sopra a ogni crepa
26–30	1 **basilisco**
31–35	1d12 **mezzogre**
36–40	Un crepaccio bloccato da un muro alto 30 metri con un varco al centro, dove un tempo c'era una porta
41–45	1 **manticora**
46–50	2d4 **arpie**
51–52	1 **galeb duhr**
53–54	1 **bulette**
55–56	1d10 **berserker**
57–58	1d3 **segugi infernali**
59–60	1d8 + 1 **veterani**
61–65	Una montagna lontana la cui cima assomiglia a una zanna
66–69	1d4 **ettin**
70–73	1 **viverna**
74–75	1 **orco Occhio di Gruumsh** con 1d6 **orog** e 3d6 + 10 **orchi**
76–80	Una fila di 1d10 + 40 pali con impalati i cadaveri di coboldi, nani o orchi

d100	Incontro
81–83	1 **gigante del fuoco**
84–85	1 **drago d'argento giovane**
86–87	1d4 **elementali dell'aria**
88–90	1d4 **troll**
91–92	1d3 + 1 **ciclopi**
93–94	1d4 **chimere**
95–96	1 **gigante delle nuvole**
97	1 **roc**
98	1d4 **giganti delle pietre**
99	1 **drago rosso giovane**
00	1d4 **giganti del gelo**

Incontri nelle Montagne (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01–02	1d8 + 1 **basilischi**
03–04	2d4 **segugi infernali**
05–06	1d3 **chimere**
07–08	1 **galeb duhr**
09–10	2d6 **veterani**
11–15	1 **drago d'argento giovane**
16–20	2d4 **troll**
21–25	1 **drago rosso** solca i cieli al di sopra dei picchi montani più alti.
26–30	1d8 + 1 **manticore**
31–35	1d4 **ciclopi**
36–40	Una fitta nevicata che dura 1d6 ore
41–45	1d10 **elementali dell'aria**
46–50	1d6 + 2 **bulette**
51–55	1d4 **giganti delle pietre**
56–60	1 **gigante del fuoco**
61–65	2 **giganti delle pietre** giocano a lanciarsi un macigno a un centinaio di metri.
66–70	1d8 + 1 **ettin**
71–75	1d3 **giganti del gelo**
76–80	Un vasto crepaccio il cui fondo è celato nella foschia
81–85	1d4 **giganti delle nuvole**
86–90	1 **drago d'argento adulto**
91–96	1 **drago rosso adulto**
97–98	1d4 **roc**
99	1 **drago d'argento antico**
00	1 **drago rosso antico**

Incontri nelle Montagne (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–05	1d10 **bulette**
06–10	1d8 + 1 **chimere**
11–15	1 **drago d'argento adulto**
16–20	1d8 + 1 **viverne**
21–25	Un vascello gigantesco arenato in cima a una montagna
26–30	2d4 **galeb duhr**
31–35	1d4 **giganti del gelo**

d100	Incontro
36–40	Una valle boschiva popolata da elfi misteriosi e sfuggenti che parlano a denti stretti del loro maestro: un mago folle che vive nel cuore della vallata.
41–45	1d10 **elementali dell'aria**
46–50	1d6 + 3 **troll**
51–55	1 **drago rosso adulto**
56–60	1d4 **giganti delle nuvole**
61–65	Una cascata alta un centinaio di metri si tuffa in un laghetto d'acqua limpida.
66–70	1d3 **giganti del fuoco**
71–75	2d4 **giganti delle pietre**
76–80	Un manipolo di 100 nani (**veterani**) monta la guardia a un passo montano e non consente a nessuno di passare, a meno che un viaggiatore non paghi 100 mo (se a piedi) o 200 mo (se a cavallo).
81–85	1d4 **roc**
86–90	1d4 **draghi rossi giovani**
91–96	1 **drago d'argento antico**
97–00	1 **drago rosso antico**

Incontri Sottomarini (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01–10	3d6 **quipper**
11–14	2d4 **mephit del vapore**
15–18	1d4 **sahuagin**
19–22	2d6 **marinidi**
23–25	2d4 cadaveri di marinai annegati e aggrovigliati nelle alghe
26–29	2d4 **serpenti stritolatori**
30–33	1d4 **squali tropicali**
34–37	1 **sciame di quipper**
38–40	Una distesa di molluschi giganteschi
41–45	1d10 **marinidi** con 1d3 **cavallucci marini giganti**
46–50	1 **piovra gigante**
51–55	1 **merrow**
56–60	1 **plesiosauro**
61–65	2d10 stoviglie d'ottone corroso disseminate sul fondale
66–70	1 **serpente stritolatore gigante**
71–75	1 **megera marina**
76–80	Un banco di pesci argentati guizza nell'acqua.
81–85	1d4 **squali cacciatori**
86–90	1 **sahuagin sacerdotessa** con 2d4 **sahuagin**
91–96	1d4 **orche assassine**
97–98	1 **squalo gigante**
99	1 **elementale dell'acqua**
00	1 **sahuagin barone**

Incontri Sottomarini (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01–02	3d6 **mephit del vapore**
03–04	1d10 **sahuagin**
05–06	1 **piovra gigante**
07–08	3d6 **serpenti stritolatori**
09–10	2d10 **marinidi** con 1d4 **cavallucci marini giganti**
11–15	1d4 **megere marine**
16–20	2d4 **sciami di quipper**
21–25	Un galeone sommerso con una probabilità del 50% che contenga un tesoro casuale (si tira sulla tabella "Cumulo di Tesori: Sfida 5–10" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*)
26–30	1d4 **plesiosauri**
31–35	3d6 **squali tropicali**
36–40	Una batisfera abbandonata
41–50	1d4 **serpenti stritolatori giganti**
51–55	2d4 **squali cacciatori**
56–60	1d3 **sahuagin sacerdotesse** con 2d10 **sahuagin**
61–65	Un castello vuoto fatto di corallo
66–70	1d4 **orche assassine**
71–75	1d10 **merrow**
76–80	La strana statua di un umanoide rannicchiato, con ali di pipistrello sulla schiena e tentacoli che gli spuntano dal viso
81–85	1d4 **elementali dell'acqua**
86–90	1 **sahuagin barone** con 2d8 **sahuagin**
91–96	1d4 **squali giganti**
97–99	1 **marid**
00	1 **gigante delle tempeste**

Incontri Sottomarini (Livelli 11–20)

d100	Incontro
01–10	1 **sahuagin barone** con 1d4 **sahuagin sacerdotesse** e 2d10 **sahuagin**
11–35	1d10 **orche assassine**
36–40	Una nave fantasma passa sopra la testa e contiene 2d6 + 10 **fantasmi**.
41–60	1d6 **squali giganti**
61–65	Una sfera di acqua effervescente del raggio di 1,5 km consente alle creature che respirano aria di respirare anche in acqua all'interno della sfera.
66–75	1d10 **elementali dell'acqua**
76–80	Un portale scintillante di color verde e azzurro conduce al Piano Elementale dell'Acqua.
81–90	1d4 **marid**
91–96	1d3 **giganti delle tempeste**
97–99	1 **testuggine dragona**
00	1 **kraken**

Incontri Urbani (Livelli 1–4)

d100	Incontro
01	1d6 **gatti**
02–03	1 **popolano** con 1d6 **capre**
04–05	2d10 **topi**
06	1 **corvo** appollaiato su un cartello
07	1 **popolano** su un **cavallo da tiro**
08	2d4 **mastini**
09	1d2 **popolani** conducono 1d4 **muli** o 1d4 **pony**.
10	1 **pseudodrago**
11	1 **spia**
12–13	1d8 + 1 **accoliti**
14	1d6 + 6 **serpenti volanti**
15	3d6 **coboldi**
16	2d4 **millepiedi giganti**
17	1d8 + 1 **scheletri**
18–19	1d6 + 2 **sciami di topi**
20	1d12 **zombi**
21–25	Un venditore ambulante appesantito da un carico di pentole, padelle e altre suppellettili
26	1 **vespa gigante**
27–28	1 **cavallo da guerra**
29	2d8 **cultisti**
30–31	3d4 **topi giganti**
32	2d8 **uccelli stigei**
33	1d3 + 2 **serpenti velenosi giganti**
34	1d4 + 2 **sciami di pipistrelli**
35	2d4 **coboldi alati**
36–40	Un carretto carico di mele ha una ruota rotta e sta bloccando il traffico.
41	1 **coccodrillo**
42–43	1 **sciame di insetti**
44–45	3d6 **banditi**
46–47	1d3 + 2 **nobili** su **cavalli da galoppo** con una scorta di 1d10 **guardie**
48	2d4 **kenku**
49	1d6 + 2 **mephit del fumo**
50	1d8 + 1 **sciami di corvi**
51–52	1 **topo mannaro**
53–54	1d3 **mezzogre**
55–56	1 **mimic**
57–58	1d4 **ghoul**
59–60	1d4 **spettri**
61–62	1d10 **ombre**
63–65	Qualcuno svuota un vaso da notte in strada da una finestra al primo piano.
66–67	1 **ghast**
68–69	1 **sacerdote**
70–71	1 **fuoco fatuo**
72–73	1d3 **ragni giganti**

d100	Incontro
74–75	1d4 **yuan-ti sanguepuro**
76–77	2d4 **malviventi**
78–80	Un profeta di sventure annuncia la fine del mondo da un angolo di strada.
81	1 **cambion**
82	1 **progenie vampirica**
83	1 **couatl**
84	1 **fantasma**
85	1 **succube** o 1 **incubo**
86	1 **capo dei banditi** con 3d6 **banditi**
87	1d4 + 1 **cultisti fanatici**
88	1 **cavaliere** o 1 **veterano**
89	1 **fatale dell'acqua**
90	1 **wight**
91	1 **mago**
92	1 **guardiano protettore**
93	1 **gladiatore**
94	1 **revenant**
95	2d4 **gargoyle**
96	1d4 **doppelganger**
97	1 **oni**
98	1 **cacciatore invisibile**
99	1d8 + 1 **ragni-fase**
00	1 **assassino**

Incontri Urbani (Livelli 5–10)

d100	Incontro
01–02	1d10 **kenku**
03–04	2d6 **millepiedi giganti**
05–06	2d8 **scheletri**
07–08	1d6 **sciami di pipistrelli** e 1d6 **sciami di topi**
09–10	3d6 **coboldi alati**
11–13	2d4 **spettri**
14–16	1d4 **wight**
17–19	4d4 **accoliti** su **cavalli da tiro**
20–22	3d6 **millepiedi giganti**
23–25	Un monello chiacchierone strattona i passanti offrendosi di fare da guida all'interno della comunità per un prezzo di 1 ma.
26–28	1d10 **spie**
29–31	3d6 **coccodrilli**
32–34	1d6 + 2 **sciami di insetti**
35–37	2d4 **mephit del fumo**
38–40	Un **nobile** grida "Fermo! Al ladro!" all'indirizzo di una canaglia (**bandito**) in fuga.
41–43	1 **succube** o 1 **incubo**
44–46	1d10 **mezzogre**
47–49	2d10 **vespe giganti**
50–51	4d10 **zombi**
52–53	1d4 **cavalieri** su **cavalli da guerra**
54–55	1d4 + 1 **fatali dell'acqua**
56–57	1d8 + 1 **mimic**
58–59	2d8 **ragni giganti**
60–61	3d6 **ombre**
62–65	Un attore si sporge da una finestra al primo piano per annunciare ai passanti il suo prossimo spettacolo.
66–67	1 **capo dei banditi** con 3d8 **banditi**
68–69	1d10 **fuochi fatui**
70–71	2d4 **sacerdoti**

d100	Incontro
72–74	3d6 **yuan-ti sanguepuro**
75–76	2d10 **malviventi**
77–80	Una chiromante legge le carte al prezzo di 1 ma.
81	1d3 **gladiatori**
82	1d4 + 1 **couatl**
83	1d8 **fantasmi**
84	2d4 **doppelganger**
85	1d6 +2 **ragni-fase**
86	2d4 **veterani**
87	1d8 **ghast** con 2d6 **ghoul**
88	3d6 **gargoyle**
89	2d10 **cultisti fanatici**
90	3d6 **topi mannari**
91	1 **assassino**
92	1d3 **cacciatori invisibili**
93	1 **slaad grigio**
94	1 **drago d'argento giovane**
95	1d4 **cambion** o 1d4 **revenant**
96	3d6 **wight**
97	1 **arcimago**
98	2d4 **progenie vampiriche** o 1d4 **oni**
99	1 **mago** con 1 **guardiano protettore**
00	1 **rakshasa** o 1 **vampiro**

Incontri Urbani (Livelli 11–16)

d100	Incontro
01	1 **mimic**
02–05	1 **capo dei banditi** con 5d10 **banditi**, tutti su **cavalli da galoppo**
06–10	1d10 **cavalieri** su **cavalli da guerra** (un cavaliere è un **doppelganger**)
11–13	1d8 **succubi** o 1d8 **incubi**
14–16	3d6 **cultisti fanatici**
17–19	1d10 **wight**
20–22	3d6 **topi mannari**
23–25	Un boato lontano, seguito da una colonna di fumo, si alza al lato opposto della comunità.
26–28	1d8 + 1 **fantasmi**
29–31	2d10 **gargoyle**
32–34	1d6 + 2 **fatali dell'acqua**
35–37	1d4 + 4 **fuochi fatui**
38–40	Intrattenitori di strada si esibiscono in uno spettacolo di burattini: due pupazzi si picchiano con dei bastoni, tra le risate del pubblico che assiste.
41–43	2d4 **couatl**
44–46	2d8 **ghast**
47–51	1d8 + 1 **veterani**
52–55	3d4 **sacerdoti**
56–58	2d4 **cambion**
59–61	1d10 **revenant**
62–65	2d4 **ragni-fase**
66–69	Un **popolano** dall'aspetto malridotto si infila in un vicolo per comprare qualcosa da una figura sospetta.
70–72	1d8 **cacciatori invisibili**
73–75	1d8 + 1 **gladiatori**
76–80	Due contadini litigano per il prezzo delle patate fino ad arrivare a una rissa (probabilità del 50% che un contadino sia un **assassino** a riposo)
81–82	1d4 **draghi d'argento giovani**
83–84	1d4 **assassini**
85–86	1d8 **oni**
87–88	1d4 **maghi** con 1d4 **guardiani protettori**
89–90	1d10 **progenie vampiriche**
91–92	1 **drago d'argento adulto**
93–94	1d4 **slaadi grigi**
95–96	1 **vampiro incantatore** o 1 **vampiro combattente**
97	1 **arcimago** avanza a tutta velocità per la strada in sella a un **cavallo da galoppo**, folgorando 1d4 **guardie** con i suoi incantesimi.
98	1 **rakshasa**
99	1 **vampiro**
00	1 **drago d'argento antico**

Incontri Urbani (Livelli 17–20)

d100	Incontro
01–05	1d10 **cacciatori invisibili**
06–10	1d10 **revenant**
11–14	1d6 + 2 **gladiatori**
15–18	2d4 **cambion**
19–22	2d6 **succubi** o 2d6 **incubi**
23–25	Una strega (**arcimaga**) sfreccia in cielo a cavallo di una *scopa volante*.
26–30	1d4 **slaadi grigi**
31–35	2d8 **couatl**
36–40	Un genitore sconvolto corre tra la gente e chiede aiuto per un bambino caduto nelle fognature.
41–45	1d3 **draghi d'argento giovani**
46–50	3d6 **fantasmi**
51–55	1 **drago d'argento adulto**
56–60	1d4 **maghi** con 1d4 **guardiani protettori**
61–65	Un mercante aggressivo offre le sue merci ai passanti, proclamandosi il venditore delle migliori sete di tutta la regione.
66–70	1 **drago d'argento antico**
71–75	3d6 **progenie vampiriche**
76–80	Una pattuglia di 2d10 **guardie** in marcia lungo la strada, alla ricerca di qualcosa o di qualcuno
81–85	1d10 **assassini**
86–90	1d4 + 1 **slaadi grigi**
91–93	1d10 **oni**
94–96	1 **vampiro incantatore** o 1 **vampiro combattente**
97	1d4 **arcimaghi**
98	1d3 **rakshasa**
99	1d4 **vampiri**
00	1 **tarrasque**

Trappole Rivisitate

Le regole delle trappole nella *Dungeon Master's Guide* forniscono al DM le informazioni necessarie al tavolo di gioco. Il materiale di questa sezione segue un approccio diverso e più elaborato, descrivendo le trappole in termini di meccaniche di gioco e offrendo indicazioni su come creare le proprie trappole usando queste nuove regole.

Anziché caratterizzare le trappole come meccaniche o magiche, queste regole suddividono le trappole in altre due categorie: semplici e complesse.

Trappole Semplici

Una trappola semplice si attiva e subito dopo diventa innocua o facile da evitare. Una fossa nascosta scavata all'entrata di una tana dei goblin, un ago avvelenato che spunta da una serratura e una balestra regolata per tirare quando un intruso mette piede su una piastra a pressione sono tutte trappole semplici.

Elementi di una Trappola Semplice

La descrizione di una trappola semplice inizia con una riga che indica il livello della trappola e la gravità della minaccia che costituisce. La descrizione generale della trappola e del suo funzionamento è seguita da tre paragrafi che mostrano come funziona la trappola nel gioco.

Livello e Minaccia. Il livello di una trappola è in realtà un intervallo di livelli, equivalente a uno dei ranghi di gioco (livelli 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20), che indica il momento appropriato in cui usare la trappola all'interno della campagna. Una trappola costituisce inoltre una minaccia moderata, pericolosa o letale, in base ai suoi dettagli specifici.

Innesco. Una trappola semplice si attiva quando si verifica un evento che la innesca. Questa voce nella descrizione di una trappola indica l'ubicazione dell'innesco e l'attività che fa attivare la trappola.

Effetto. L'effetto di una trappola si verifica dopo la sua attivazione. La trappola potrebbe scagliare un dardo, generare una nube di gas velenoso, fare in modo che una botola nascosta si apra e così via. Questa voce specifica quali sono i bersagli della trappola, il suo bonus di attacco o la CD del suo tiro salvezza e cosa accade nel caso in cui la trappola colpisca o il tiro salvezza fallisca.

Contromisure. Le trappole possono essere individuate o sconfitte in vari modi, usando le prove di caratteristica o la magia. Questa voce nella descrizione di una trappola indica i modi per contrastare la trappola. Specifica inoltre cosa accade (premesso che accada qualcosa) quando fallisce il tentativo di disinnescarla.

Gestire una Trappola Semplice

Per prepararsi a usare una trappola semplice nel gioco, il DM dovrà per prima cosa annotare i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi. La maggior parte delle trappole consente alle prove di Saggezza (Percezione) di individuare i loro inneschi o altri elementi che possono indicare la loro presenza. Se il DM si fermasse a chiedere ai giocatori queste informazioni, i giocatori potrebbero sospettare un pericolo nascosto.

Quando una trappola viene innescata, i suoi effetti si applicano come specificato nella sua descrizione.

Se i personaggi scoprono una trappola, il DM dovrebbe dimostrarsi aperto nel valutare le loro idee per sconfiggerla. La descrizione della trappola è più un punto di partenza da cui estrapolare delle contromisure che non una definizione completa.

Per consentire al DM di descrivere più facilmente cosa accade poi, i giocatori dovrebbero dichiarare con precisione in che modo vogliono sconfiggere la trappola. Limitarsi a dichiarare che vogliono effettuare una prova non è particolarmente utile. Il DM chiederà ai giocatori dove sono posizionati i loro personaggi e cosa intendono fare per sconfiggere la trappola.

Rendere le Trappole Rilevanti

Quei DM che vogliono migliorare le probabilità di vedere i loro personaggi misurarsi con le trappole predisposte nel corso di un incontro o di un'avventura potrebbero essere tentati di usare un gran numero di trappole. Così facendo, di certo i personaggi ne affronteranno almeno una o due, ma è meglio resistere a questa tentazione.

Se gli incontri e le avventure pullulano di trappole e i personaggi ne cadono vittima in continuazione, ne consegue che inizieranno probabilmente a intraprendere dei passi per evitare che capitino altre brutte cose. Date le loro recenti esperienze, i personaggi possono diventare eccessivamente prudenti e l'azione rischia di rallentare fino a fermarsi se i giocatori si mettono a ispezionare ogni centimetro quadrato del dungeon in cerca di cavi tesi o piastre a pressione.

Le trappole sono efficaci soprattutto quando la loro presenza si rivela una sorpresa e non quando compaiono così tanto spesso da indurre i personaggi a concentrare i loro sforzi sull'individuazione di quella successiva.

Esempi di Trappole Semplici

Il DM può usare le trappole semplici seguenti per popolare le proprie avventure o come modelli per le sue creazioni.

Ago Avvelenato

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia letale)

Un minuscolo ago avvelenato nascosto in una serratura è un buon modo per scoraggiare i ladri che vorrebbero saccheggiare un tesoro. Questa trappola è solitamente piazzata su un forziere o sulla porta di una tesoreria.

Innesco. Chiunque tenti di scassinare o aprire la serratura innesca la trappola.

Effetto. La creatura che innesca la trappola deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20. Se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da veleno ed è avvelenata per 10 minuti. Mentre la creatura è avvelenata in questo modo, è paralizzata. Se lo supera, la creatura subisce la metà di quei danni e non è avvelenata.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 effettuata con successo rivela l'ago, ma solo se il personaggio ispeziona la serratura. Una prova di Destrezza con CD 20 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disinnesca l'ago, mentre una prova con un totale pari o inferiore a 10 innesca la trappola.

Balestra

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia pericolosa)

La balestra è una delle trappole preferite dai coboldi e da altre creature che si affidano alle trappole per difendere le loro tane. È composta da un cavo teso che attraversa un corridoio ed è collegato a un paio di balestre pesanti nascoste. Le balestre sono orientate per tirare lungo il corridoio, contro chiunque faccia scattare il cavo teso.

Innesco. Una creatura che tira il cavo teso innesca la trappola.

Effetto. La trappola effettua due attacchi contro la creatura che la innesca. Ogni attacco ottiene un bonus di attacco +8 e infligge 5 (1d10) danni perforanti se colpisce. Questo attacco non può ottenere vantaggio o svantaggio.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo rivela il cavo teso. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disinnesca il cavo teso, mentre una prova con un totale pari o inferiore a 5 innesca la trappola.

Fossa

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia moderata)

La più semplice delle fosse è composta da un buco profondo 3 metri scavato sul pavimento e celato da un telo malridotto coperto di foglie e di terriccio per sembrare terreno solido. Questo tipo di trappola è utile per bloccare l'entrata della tana di un mostro e solitamente è dotata di strette cornici lungo i bordi per consentire di oltrepassarla.

Innesco. Chiunque metta piede sul telo rischia di cadere nella fossa.

Effetto. La creatura che innesca la trappola deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10. Se lo supera, si aggrappa al bordo della fossa o indietreggia istintivamente. Se fallisce, la creatura cade nella fossa e subisce 3 (1d6) danni contundenti dalla caduta.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo rivela la presenza del telo e la cornice larga 30 cm che corre lungo i bordi della fossa e che può essere percorsa senza rischi.

Getto Infuocato

Trappola semplice (livello 5–10, minaccia pericolosa)

Il tempio di Pyremius, un dio del fuoco, è minacciato da molti ladri che tentano di rubare gli opali di fuoco esibiti al suo interno come tributo dei sacerdoti al loro dio. Un mosaico sul pavimento dell'ingresso al sancta sanctorum del tempio punisce ogni intruso con una fiammata.

Innesco. Chiunque metta piede sul mosaico fa sprigionare una fiammata dal mosaico stesso. Chi indossa un simbolo sacro visibile di Pyremius non innesca questa trappola.

Effetto. Un cubo di fuoco con spigolo di 4,5 metri si sprigiona e copre la piastra a pressione e l'area attorno ad essa. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 24 (7d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo rivela la presenza di cenere e deboli segni di bruciature nell'area influenzata da questa trappola. Una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15 effettuata con successo consente a una creatura di distruggere la trappola cancellando una runa essenziale sul perimetro del mosaico entro portata; se questa prova fallisce, la trappola si attiva. Un *dissolvi magie* (CD 15) lanciato con successo sulle rune distrugge la trappola.

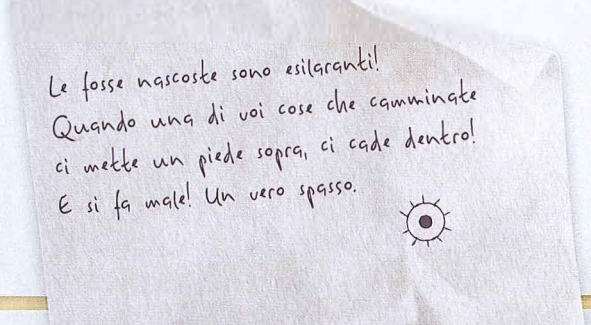
Lama Oscillante

Trappola semplice (livello 5–10, minaccia pericolosa)

Questa trappola utilizza delle lame mobili che calano in una stanza dall'alto, minacciando chiunque si trovi nelle vicinanze. Solitamente una lama oscillante si attiva manipolando una leva o qualche altro semplice meccanismo. Questo tipo di trappola è particolarmente apprezzato dai coboldi, dato che può abbattere le creature più grosse.

Innesco. Quando qualcuno abbassa la leva, la trappola si attiva.

Effetto. Ogni creatura di taglia Media o superiore all'interno di un'area larga 1,5 metri e lunga 6 metri deve



effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se fallisce, subisce 14 (4d6) danni taglienti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Contromisure. La leva non è nascosta. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo esaminando le superfici dell'area di effetto della trappola rivela graffi e chiazze di sangue sulle pareti e sul pavimento. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disattiva la leva.

Rete

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia pericolosa)

I goblin hanno la tendenza a schiavizzare i loro nemici e prediligono le trappole che lasciano gli intrusi intatti, in modo da poterli mettere al lavoro nelle miniere o da qualche altra parte.

Innesco. Un cavo teso attraverso un corridoio è collegato a una grossa rete. Se il cavo teso viene fatto scattare, la rete cade sugli intrusi. Il cavo teso innesca anche un campanello di ferro, che suona quando la trappola si attiva, mettendo in allerta le guardie vicine.

Effetto. Una rete che copre un'area di 3 per 3 metri centrata sul cavo teso cade a terra mentre suona un campanello. Ogni creatura che si trovi interamente all'interno di quest'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti diventa trattenuta. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per tentare di liberare se stessa o un'altra creatura nella rete. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10, 20 pf), la creatura trattenuta viene liberata senza subire danni.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 effettuata con successo rivela il cavo teso e la rete. Una prova di Destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disinnesca il cavo teso senza far calare la rete o far suonare il campanello; se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Saracinesca in Caduta

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia moderata)

Certe volte, chi costruisce un dungeon (come per esempio un mago folle) è in cerca di nuove vittime e non ha alcuna intenzione di consentire ai visitatori di fuggire facilmente. La trappola di una saracinesca in caduta può rivelarsi particolarmente insidiosa se la saracinesca cade a una certa distanza dalla piastra a pressione che la attiva. Anche se la trappola si trova nel cuore del dungeon, la saracinesca può bloccare l'ingresso del dungeon, situato a centinaia di metri: in questo caso gli avventurieri non sapranno che sono in trappola finché non decidono di dirigersi all'uscita.

Innesco. Una creatura che mette piede sulla piastra a pressione innesca la trappola.

Effetto. Una saracinesca di ferro cala dal soffitto e blocca un'uscita o un passaggio.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 effettuata con successo rivela la piastra a pressione. Una prova di Destrezza con CD 20 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso disinnesca la trappola, mentre una prova con un totale pari o inferiore a 5 innesca la trappola.

Sonno Secolare

Trappola semplice (livello 11–16, minaccia letale)

Quando una trappola del sonno secolare si attiva, una piastra a pressione sprigiona un incantesimo che minaccia di far cadere gli intrusi in un sonno profondo. I guardiani del dungeon possono poi facilmente sbarazzarsi degli intrusi addormentati.

Innesco. Quando qualcuno mette piede sulla piastra a pressione, innesca questa trappola.

Effetto. Una volta attivata, questa trappola lancia un incantesimo *sonno* centrato sulla piastra a pressione, usando uno slot incantesimo di 9° livello.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 effettuata con successo rivela la piastra a pressione. Una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 effettuata con successo entro 1,5 metri dalla piastra a pressione disinnesca la trappola, mentre una prova con un totale pari o inferiore a 10 la innesca. Un *dissolvi magie* (CD 19) lanciato con successo sulla piastra a pressione distrugge la trappola.

Trappola per Orsi

Trappola semplice (livello 1–4, minaccia pericolosa)

Una trappola per orsi è composta da un paio di ganasce di ferro che scattano quando qualcuno le calpesta, stringendosi attorno alla gamba di una creatura. La trappola è piantata a terra, quindi la vittima resta immobilizzata.

Innesco. Una creatura che calpesta la trappola per orsi la innesca.

Effetto. La trappola effettua un attacco contro la creatura che la innesca. L'attacco ottiene un bonus di attacco +8 e infligge 5 (1d10) danni perforanti se colpisce. Questo attacco non può ottenere vantaggio o svantaggio. Se una creatura è colpita dalla trappola, la sua velocità è ridotta a 0. Non può muoversi finché non si divincola dalla trappola; per farlo, la creatura intrappolata o un'altra creatura adiacente alla trappola deve effettuare con successo una prova di Forza con CD 15.

Contromisure. Una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 effettuata con successo rivela la trappola. Una prova di Destrezza con CD 10 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso la disinnesca.

Ideare Trappole Semplici

Il DM può creare le sue trappole semplici personali usando le indicazioni seguenti. Può anche adattare le trappole di esempio a livelli e gravità di minaccia diversi, modificando la loro CD e i loro valori di danno come indicato di seguito.

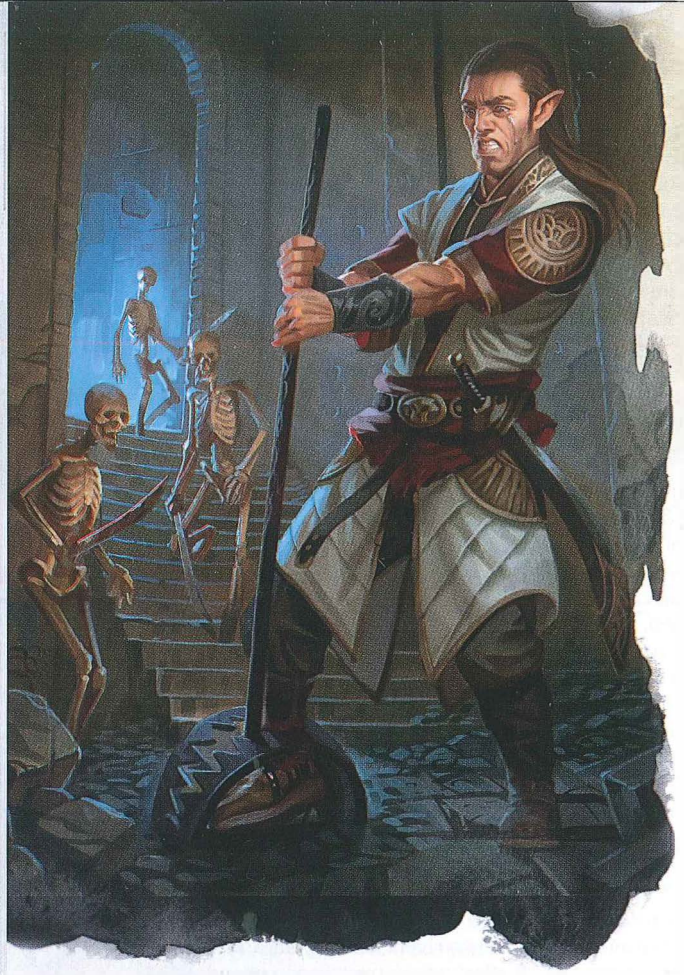
Funzione

Prima di occuparsi dei dettagli della trappola, il DM deve pensare al motivo della sua creazione. Perché qualcuno ha costruito una trappola del genere? Che funzione aveva? Sarà opportuno pensare al creatore della trappola (all'interno dell'avventura), allo scopo che quel creatore aveva in mente e al luogo che la trappola protegge. Le trappole hanno un contesto all'interno del mondo (non vengono create per puro caso) e quel contesto determina la natura e gli effetti delle trappole.

Di seguito, sono descritte alcune delle funzioni generali che una trappola può avere. Il DM può usarle come fonte di ispirazione per creare le sue trappole personali.

Avvertire. Una trappola di avvertimento è concepita per avvisare gli occupanti di un'area della presenza degli intrusi. Potrebbe far suonare un gong o un campanello. Questo tipo di trappola raramente prevede un tiro salvezza, in quanto l'avvertimento non può essere evitato una volta che la trappola è scattata.

Ritardare. Alcune trappole sono concepite per rallentare i nemici, procurando agli abitanti del dungeon il tempo di organizzare una difesa o di fuggire. La fossa nascosta è un classico esempio di questo tipo di trappola. Una fossa profonda 3 metri solitamente infligge pochi danni e uscirne non è troppo difficile, ma svolge il suo compito rallentando gli intrusi. Altri esempi di trappole ritardanti includono una parete che crolla, una saracinesca che cala dal soffitto e un meccanismo a scatto che chiude e sbarra una porta. Se



una trappola ritardante include delle parti in movimento che minacciano direttamente i personaggi quando entra in funzione, solitamente i personaggi devono effettuare tiri salvezza su Destrezza per evitare danni.

Trattenere. Una trappola trattenente tenta di bloccare le vittime sul posto e di impedire loro di muoversi. Queste trappole solitamente sono usate in congiunzione con pattuglie di guardia, che a intervalli regolari districano le vittime e le portano via per occuparsene. In un antico dungeon, tuttavia, le guardie potrebbero ormai essere scomparse da tempo.

Per evitare le trappole trattenenti, solitamente è necessario superare un tiro salvezza su Forza, ma alcune non concedono un tiro salvezza. Oltre a infliggere danni, una trappola trattenente impedisce a una creatura di muoversi. Effettuando con successo una prova di Forza successiva (usando la CD del tiro salvezza della trappola) o infliggendo danni alla trappola, è possibile romperla e liberare il prigioniero. Alcuni esempi includono una trappola per orsi, una gabbia che cala dal soffitto o un congegno che scaglia una rete.

Uccidere. Alcune trappole sono concepite per eliminare gli intrusi in modo puro e semplice. I loro effetti includono aghi avvelenati che spuntano quando qualcuno tenta di manomettere una serratura, getti di fiamme che riempiono una stanza, un gas velenoso e altre misure letali. Un tiro salvezza, solitamente su Destrezza o su Costituzione, consente alle creature di evitare o mitigare gli effetti della trappola.

Livello e Letalità

Prima di creare gli effetti di una trappola, il DM dovrà pensare al suo livello e alla sua letalità.

Le trappole sono suddivise in quattro intervalli di livelli: 1–4, 5–10, 11–16 e 17–20. Il livello scelto per una trappola costituisce un buon punto di partenza da cui determinare la sua potenza.

Per delineare ulteriormente la forza della trappola, il DM deciderà se si stratta di una minaccia moderata, pericolosa o letale per i personaggi che rientrano nel suo intervallo di livelli. Una trappola moderata difficilmente ucciderà un personaggio. Una trappola pericolosa solitamente infligge a un personaggio abbastanza danni da indurlo a cercare una forma di guarigione. Una trappola letale può ridurre una creatura a 0 punti ferita in un colpo solo e rende la maggior parte delle altre creature che colpisce bisognose di un riposo breve o lungo.

Per determinare gli effetti di una trappola, si consultano le tabelle seguenti. La tabella "CD dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole" fornisce indicazioni per la CD del tiro salvezza, la CD delle prove e il bonus di attacco di una trappola. La CD delle prove è quella da applicare di default a qualsiasi prova usata per interagire con la trappola.

La tabella "Gravità dei Danni per Livello" elenca i danni tipici che una trappola infligge a certi livelli del personaggio. I valori dei danni riportati presumono che la trappola danneggi una creatura. Nel caso di trappole che influenzino più creature contemporaneamente, per i danni si usano i d6 al posto dei d10.

La tabella "Equivalente di Incantesimo per Livello" indica il livello di slot incantesimo appropriato per un determinato livello del personaggio e la gravità del pericolo costituita da quella trappola. Un incantesimo è un'ottima base da usare per ideare una trappola, sia che essa duplichi un incantesimo (ad esempio, uno specchio che lanci *charme su persone* su chiunque guardi al suo interno), sia che ne usi l'effetto (un congegno alchemico che esplode come una *palla di fuoco*).

La voce "Letale" per i personaggi di 17° livello o superiore suggerisce di combinare un incantesimo di 9° livello e uno di 5° livello in un unico effetto. In questo caso, il DM sceglie due incantesimi o unisce gli effetti di un incantesimo lanciato usando uno slot di 9° livello e uno di 5° livello. Per esempio, un incantesimo *palla di fuoco* di questo tipo infliggerebbe 24d6 danni da fuoco in caso di tiro salvezza fallito.

CD dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole

Pericolo della Trappola	CD del TS/Prova	Bonus di Attacco
Moderata	10	+5
Pericolosa	15	+8
Letale	20	+12

Gravità dei Danni per Livello

Livello del Personaggio	Moderata	Pericolosa	Letale
1–4	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5–10	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11–16	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17–20	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

Equivalente di Incantesimo per Livello

Livello del Personaggio	Moderata	Pericolosa	Letale
1–4	Trucchetto	1°	2°
5–10	1°	3°	6°
11–16	3°	6°	9°
17–20	6°	9°	9° + 5°

Inneschi

Un innesco è la circostanza che deve verificarsi per attivare la trappola.

Il DM decide cosa causa l'attivazione della trappola e determina in che modo i personaggi possono trovare l'innesco. Alcuni esempi di innesco sono descritti di seguito:

- Una piastra a pressione attiva la trappola quando qualcuno ci mette piede sopra.
- Un cavo teso fa scattare la trappola quando viene spezzato, in genere quando qualcuno lo tende camminando.
- La maniglia di una porta attiva la trappola quando viene girata nel senso sbagliato.
- Una porta o un forziere innesca una trappola quando viene aperto.

Un innesco solitamente deve essere nascosto per essere efficace, altrimenti, evitare la trappola risulterà facile.

Un innesco richiede una prova di Saggezza (Percezione), se è sufficiente avvistarlo per rivelare la sua natura. I personaggi possono evitare una fossa nascosta da una rete coperta di foglie, se avvistano la fossa attraverso un varco nelle foglie. Un cavo teso può essere evitato se viene avvistato, come anche una piastra a pressione.

Altre trappole richiedono un'ispezione più meticolosa e una certa deduzione per essere notate. Una maniglia apre la porta quando viene girata a sinistra, ma attiva una trappola quando viene girata a destra. Per notare una trappola così sottile, è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare): l'innesco è ovvio, ma capire la sua natura non lo è.

La CD della prova, a prescindere dal suo tipo, dipende dall'abilità e dalla cura con cui la trappola è stata celata. La maggior parte delle trappole può essere individuata effettuando con successo una prova con CD 20, mentre una trappola fabbricata rozzamente o in tutta fretta ha una CD pari a 15. Certe trappole particolarmente subdole potrebbero avere una CD pari a 25.

Il DM dovrà riflettere a dovere su ciò che i personaggi apprendono in caso di una prova effettuata con successo. Nella maggior parte dei casi, la prova rivela la trappola. In altri casi rivela alcuni indizi, ma per evitare la trappola sono necessarie ulteriori deduzioni. I personaggi potrebbero effettuare la prova con successo, ma innescare comunque la trappola, se non capiscono cosa hanno appreso.

Effetti

Ideare gli effetti di una trappola è una procedura diretta. Le tabelle delle CD dei tiri salvezza, dei bonus di attacco, dei danni e così via forniscono un buon punto di partenza per la maggior parte delle trappole semplici che infliggono danni.

Nel caso di trappole dagli effetti più complessi, il punto di partenza migliore è usare la tabella "Equivalente di Incantesimo per Livello" per trovare la corrispondenza migliore all'effetto destinato alla trappola. Gli incantesimi sono un buon punto di partenza in quanto sono elementi compatti della struttura di gioco che generano effetti specifici.

Se il DM usa un incantesimo come punto di partenza, dovrà controllare se è necessario affinare i suoi effetti per adattarli alla natura della trappola. Per esempio, è possibile cambiare facilmente il tipo di danno inflitto da un incantesimo o il tiro salvezza che esso richiede.

Disattivare una Trappola Semplice

È richiesta soltanto una prova di caratteristica effettuata con successo per disattivare una trappola semplice. È sufficiente immaginare come funziona la trappola e pensare al modo in cui i personaggi possono neutralizzarla. In certi casi, è possibile effettuare più di un tipo di prova di caratteristica per neutralizzare la trappola. Alcune trappole sono celate in modo talmente approssimativo che possono essere scoperte o oltrepassate senza alcuno sforzo attivo. Per esempio, una fossa nascosta viene a tutti gli effetti disattivata non appena i personaggi la notano. Dopo, possono semplicemente aggirarla oppure calarsi sul fondo, attraversare la fossa e arrampicarsi sul lato opposto.

Una volta determinato in che modo una trappola può essere disattivata o evitata, il DM decide la caratteristica o le combinazioni di abilità appropriate che i personaggi possono usare. Una prova di Destrezza utilizzando gli arnesi da scasso, una prova di Forza (Atletica) e una prova di Intelligenza (Arcano) sono tutte prove comunemente usate a questo scopo.

Una prova di Destrezza usando gli arnesi da scasso può applicarsi a qualsiasi trappola che abbia un elemento meccanico. Gli arnesi da scasso possono essere usati per disinnescare un cavo teso o una piastra a pressione, smontare il meccanismo di un ago avvelenato o occludere una valvola che diffonderebbe un gas velenoso nella stanza.

Una prova di Forza è spesso il metodo migliore per neutralizzare le trappole che possono essere distrutte o bloccate tramite l'uso della forza bruta. Una lama oscillante può essere spezzata, un blocco di pietra scorrevole può essere fermato o una rete può essere strappata.

Una trappola magica può essere disinnescata da qualcuno in grado di neutralizzare la magia che la alimenta. Solitamente, una prova di Intelligenza (Arcano) effettuata con successo consente a un personaggio di determinare in che modo una trappola magica funziona e come negare il suo effetto. Per esempio, il personaggio potrebbe scoprire che una statua in grado di emettere un getto di fiamme magico può essere disinnescata frantumando uno dei suoi occhi di vetro.

Una volta stabilito il tipo di prova richiesto, il DM determina cosa succede nel caso di un tentativo fallito di disinnescare la trappola. In base al tipo di prova richiesto e alla natura della trappola, il DM può determinare che una prova fallita abbia conseguenze negative (che solitamente prevedono l'innesco della trappola). In altri casi, può assegnare alla prova un numero da superare per evitare che la trappola scatti. Se il totale della prova è pari o inferiore a quel numero, la trappola si attiva.

Collocare una Trappola Semplice

Il contesto e l'ambiente sono essenziali quando si tratta di collocare una trappola in modo appropriato. Un tronco oscillante destinato a spingere i personaggi di fianco è un fastidio di poco conto su un tipico sentiero boschivo, dove può essere facilmente aggirato, ma è una minaccia potenzialmente letale su uno stretto sentiero che corre lungo un'elevata parete rocciosa.

Le strettoie e i passaggi obbligati che conducono alle aree più importanti di un dungeon sono ottimi punti dove collocare le trappole, specialmente quelle che servono per avvertire o trattenere. Il loro obiettivo è quello di ostacolare o ritardare gli intrusi prima che arrivino in un'area critica, procurando agli abitanti del dungeon il tempo necessario per organizzare le difese o contrattaccare.

Un forziere del tesoro, una porta che conduce a una cripta o qualsiasi altro ostacolo o contenitore che impedisca di accedere a un tesoro prezioso è il punto ideale dove collocare una trappola per uccidere. In questi casi, la trappola è l'ultima linea di difesa contro un ladro o un intruso.

Le trappole di avvertimento, che non costituiscono una minaccia fisica diretta, sono le più appropriate per le aree che vengono usate anche dagli abitanti del dungeon... presumendo che gli abitanti in questione sappiano dell'esistenza della trappola e come evitare di farla scattare. Un incidente può sempre capitare, ma se un goblin inciampa in una trappola all'interno del suo covo e attiva una trappola di avvertimento, non è un gran problema. L'allarme suona, le guardie arrivano, puniscono il goblin maldestro e ripristinano la trappola.

Trappole Complesse

Una trappola complessa pone molteplici pericoli agli avventurieri. Dopo che una trappola complessa si è attivata, rimane pericolosa round dopo round, finché i personaggi non la evitano o non la disinnescano. Alcune trappole complesse diventano più pericolose col passare del tempo, in quanto accumulano potere o velocità.

Le trappole complesse sono inoltre più difficili da disinnescare rispetto a quelle semplici. Una singola prova non è sufficiente. È invece richiesta una serie di prove che disattivano gradualmente i vari componenti della trappola. Gli effetti della trappola si riducono a ogni prova superata, finché i personaggi non finiscono per disattivarla.

Molte trappole complesse sono concepite per essere disattivate soltanto da qualcuno che si espone ai loro effetti. Per esempio, il meccanismo che controlla un corridoio pieno di lame oscillanti potrebbe trovarsi sul lato opposto rispetto all'entrata oppure una statua che riversa energia necrotica in un'area potrebbe essere disinnescata soltanto da qualcuno che si trova nell'area influenzata.

Descrivere una Trappola Complessa

Una trappola complessa possiede tutti gli elementi di una trappola semplice, più alcune caratteristiche speciali che ne fanno una minaccia più dinamica.

Livello e Minaccia. Una trappola complessa utilizza gli stessi indicatori di livello e di gravità di una trappola semplice.

Innesco. Come una trappola semplice, una trappola complessa è dotata di un innesco. Alcune potrebbero avere più inneschi.

Iniziativa. Una trappola complessa svolge i suoi turni come una creatura, in quanto funziona nell'arco di un periodo di tempo. Questa parte della descrizione di una trappola indica se la trappola è lenta (agisce a conteggio di iniziativa 10), veloce (agisce a conteggio di iniziativa 20) o molto veloce (agisce a conteggio di iniziativa 20 e anche a conteggio di iniziativa 10). Una trappola agisce sempre dopo le creature che hanno lo stesso conteggio di iniziativa.

Elementi Attivi. Nel suo turno, la trappola genera alcuni effetti specifici, elencati in questa parte della sua descrizione. Una trappola potrebbe avere più elementi attivi, una tabella su cui tirare per determinare gli effetti casualmente o altre opzioni tra cui il DM può scegliere.

Elementi Dinamici. Un elemento dinamico è una minaccia che si genera o si evolve mentre la trappola è in funzione. Solitamente, i cambiamenti che prevedono elementi drastici hanno effetto alla fine di ogni turno della trappola o in reazione alle azioni dei personaggi.

Elementi Costanti. Una trappola complessa costituisce una minaccia costante anche quando non svolge il suo turno. Gli elementi costanti descrivono il funzionamento di queste parti della trappola. Molti effettuano un attacco o impongono un tiro salvezza a ogni creatura che termini il suo turno entro una certa area.

Contromisure. Una trappola può essere sconfitta in molti modi. La descrizione di una trappola elenca le prove o gli incantesimi in grado di individuare o disinnescare una trappola. Specifica anche cosa succede (presumendo che succeda qualcosa) quando fallisce un tentativo di disinnescarla.

Disinnescare una trappola complessa funziona come disattivare una trappola semplice, con la differenza che una trappola complessa richiede più prove. Solitamente sono richieste tre prove effettuate con successo per disinnescare un elemento di una trappola complessa. Molte di queste trappole possiedono più elementi, quindi per disinnescare ogni parte della trappola può essere necessaria una grande quantità di sforzi. In genere, una prova effettuata con successo riduce l'efficacia di una trappola anche se non la disinnesca del tutto.

Gestire una Trappola Complessa

Nel gioco, una trappola complessa funziona in modo molto simile a un mostro leggendario. Quando la trappola viene attivata, i suoi elementi attivi agiscono in base alla sua iniziativa. A ogni suo conteggio di iniziativa, dopo che tutte le creature con quello stesso conteggio di iniziativa hanno agito, i tratti della trappola si attivano e gli effetti elencati nella descrizione della trappola si applicano.

Dopo avere risolto gli effetti degli elementi attivi della trappola, si controllano i suoi elementi dinamici per determinare se cambia qualcosa nella trappola. Molte trappole complesse prevedono effetti che variano nel corso di un incontro. Un'aura magica potrebbe infliggere più danni se resta attiva più a lungo oppure una lama oscillante potrebbe cambiare l'area che attacca all'interno di una camera.

Gli elementi costanti consentono a una trappola di applicare i suoi effetti anche al di fuori del turno della trappola. Alla fine del turno di ogni creatura, il DM consulta gli elementi costanti della trappola per determinare se ci sono uno o più effetti che si innescano.

Punti Esperienza per le Trappole Complesse

Se i personaggi superano una trappola complessa, meritano una ricompensa in punti esperienza adeguata al pericolo che costituisce. Per giudicare se un gruppo ha superato una trappola o meno, il DM deve effettuare una valutazione personale. Come regola generale, se i personaggi disinnescano una trappola complessa o restano esposti ai suoi effetti e sopravvivono, ottengono per i loro sforzi un ammontare di punti esperienza indicato dalla tabella sottostante.

Ricompense in Punti Esperienza per le Trappole Complesse

Livello della Trappola	Punti Esperienza
1–4	650
5–10	3.850
11–16	11.100
17–20	21.500

Esempi di Trappole Complesse

Il DM può usare le trappole complesse seguenti per sfidare i personaggi o come ispirazione per creare le proprie trappole personali.

Sentiero di Lame

Trappola complessa (livello 1–4, minaccia pericolosa)

All'interno di una piramide sepolta che indica l'ubicazione della Città Perduta di Cynidicea, si cela la tomba di Re Alexander e della Regina Zenobia. L'entrata alla loro tomba è un lungo corridoio disseminato di trappole, accessibili soltanto tramite porte segrete astutamente celate. Il corridoio è largo 6 metri e lungo 48 metri ed è per buona parte sgombro. Dopo 24 metri, il pavimento diventa dissestato e crepato ed è considerato terreno difficile per i successivi 15 metri.

Innesco. Questa trappola si attiva non appena una creatura diversa da un non morto entra nel corridoio e rimane attiva finché una creatura diversa da un non morto resta nel corridoio.

Iniziativa. La trappola agisce a conteggio di iniziativa 20 e a conteggio di iniziativa 10.

Elementi Attivi. Il Sentiero di Lame include una serie di lame turbinanti lungo i primi 24 metri della trappola, delle

colonne schiaccianti che scendono dal soffitto al pavimento per poi risalire al soffitto nei 15 metri successivi e una runa della paura negli ultimi 9 metri.

Lame Turbinanti (Iniziativa 20). Le lame attaccano ogni creatura nei primi 24 metri del corridoio, con un bonus di +5 al tiro per colpire e infliggono 11 (2d10) danni taglienti se colpiscono.

Colonne Schiaccianti (Iniziativa 10). Ogni creatura nell'area lunga 15 metri oltre i primi 24 metri del corridoio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15. Se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni contundenti ed è buttata a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è buttata a terra prona.

Runa della Paura (Iniziativa 10). Ogni creatura nell'area lunga 9 metri oltre le Colonne Schiaccianti deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, la creatura diventa spaventata dalla runa e deve immediatamente usare la sua reazione per muoversi della sua velocità in direzione delle colonne. La creatura spaventata non può muoversi per avvicinarsi all'estremità più lontana del corridoio finché non usa la sua azione per effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo supera, non è più spaventata dalla runa.

Elementi Dinamici. Le lame e la runa diventano più pericolose man mano che la trappola resta attiva.

Le Lame Accelerano. Le lame si muovono a maggiore velocità, rallentando solo quando colpiscono un bersaglio. Ogni volta che le lame mancano con un attacco, il loro attacco successivo diventa più difficile da evitare. Dopo ogni attacco mancato, il bonus al tiro per colpire delle lame aumenta di 2 e i loro danni aumentano di 3 (1d6). Questi benefici si applicano finché le lame non colpiscono un bersaglio, nel qual caso i valori ritornano alla normalità.

Difesa della Runa. Se qualcuno interferisce con la Runa della Paura, il potere della trappola aumenta. Ogni prova effettuata con successo quando si tenta di disinnescare la runa aumenta i danni delle lame e delle colonne schiaccianti di 5 (1d10) e aumenta di 1 la CD del tiro salvezza della runa.

Elementi Costanti. Le Lame Turbinanti e la Runa della Paura influenzano ogni creatura che termina il suo turno in un'area influenzata da questi elementi.

Lame Turbinanti. Ogni creatura che termina il suo turno nell'area delle lame è bersagliata da un attacco: bonus di +5 al tiro per colpire; 5 (1d10) danni taglienti se l'attacco colpisce.

Runa della Paura. Ogni creatura che termina il suo turno entro 9 metri dall'estremità più lontana del corridoio deve effettuare un tiro salvezza contro l'effetto della Runa della Paura.

Contromisure. Ogni elemento attivo della trappola può essere contrastato da particolari contromisure.

Lame Turbinanti. I personaggi possono spaccare le lame, danneggiare i loro componenti o capire come evitarle. Le lame si disattivano se il loro bonus al tiro per colpire è ridotto a –8. Di seguito, sono descritti alcuni modi per ridurlo.

Intelligenza (Indagare), CD 15. Con un'azione, una creatura in grado di vedere le lame può effettuare una prova di Intelligenza (Indagare). In caso di successo, quella creatura ha imparato ad anticipare il movimento delle lame, che subiscono svantaggio ai loro attacchi contro la creatura, purché quest'ultima non sia incapacitata.

Attacco. Una creatura nell'area può preparare un attacco per colpire una delle lame al suo passaggio. La lama ottiene vantaggio al suo attacco contro la creatura. Poi la creatura attacca. Ogni lama possiede CA 15 e 15 punti ferita. Distruggere una lama riduce di 2 il bonus al tiro per colpire delle Lame Turbinanti.

Prove di Destrezza usando gli arnesi da scasso, CD 15. Le creature possono usare gli arnesi da scasso nell'area attaccata dalle lame per neutralizzare il loro meccanismo. Una prova effettuata con successo riduce di 2 il bonus al tiro per colpire delle Lame Turbinanti.

Colonne Schiaccianti. Le colonne non sono suscettibili ad alcuna contromisura.

Runa della Paura. La runa può essere disinnescata effettuando con successo tre prove di Intelligenza (Arcano) con CD 15. Ogni prova richiede un'azione. Una creatura deve trovarsi alla fine del corridoio per tentare la prova e soltanto una creatura alla volta può dedicarsi a questo compito. Una volta che una creatura tenta di effettuare una prova a questo scopo, nessun altro personaggio può farlo fino alla fine del turno successivo di quella creatura. In alternativa, la runa può essere disinnescata lanciando tre volte con successo *dissolvi magie* (CD 13) e bersagliando la runa.

Sfera del Destino Schiacciante

Trappola complessa (livello 5–10, minaccia letale)

Il giullare di corte ideò una trappola letale per fermare chiunque tentasse di rubare il suo berretto magico da buffone. La tomba del giullare è situata in fondo a un corridoio largo 3 metri e lungo 45 metri che scende con una forte pendenza da nord verso sud. L'entrata della tomba è una porta sulla parete est in fondo al pendio, all'estremità sud del corridoio.

Innesco. Questa trappola si attiva non appena la porta che conduce alla bara del giullare viene aperta. Un portale magico si apre all'estremità nord del corridoio e rilascia un'enorme sfera di acciaio che rotola lungo il pendio. Quando arriva in fondo, un secondo portale compare brevemente

e teletrasporta la sfera di nuovo in cima al pendio, dove il processo ricomincia.

Iniziativa. La trappola agisce a conteggio di iniziativa 10 (ma vedi l'elemento dinamico sottostante).

Elemento Attivo. Sebbene la trappola sia di natura complessa, possiede un singolo elemento attivo. Ma è tutto ciò di cui ha bisogno.

Sfera del Destino Schiacciante (Iniziativa 10). L'elemento attivo della trappola è una sfera di acciaio che riempie quasi del tutto la larghezza di 3 metri del corridoio e rotola fino in fondo al pendio nel suo turno. Ogni creatura sul percorso della sfera deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 20; se fallisce, la creatura subisce 22 (4d10) danni contundenti e vien buttata a terra prona, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni e non viene buttata a terra prona. Gli oggetti che bloccano la sfera, come per esempio un muro evocato, subiscono il massimo dei danni dall'impatto.

Elemento Dinamico. Più a lungo la sfera rotola, più diventa letale.

La Velocità Uccide. Dopo il suo turno, la sfera aumenta la velocità, come rappresentato dai suoi danni che aumentano di 11 (2d10). Quando i suoi danni sono pari o superiori a 55 (10d10), agisce a conteggio di iniziativa 20 e 10.

Contromisure. La trappola può essere neutralizzata fermando la sfera o impedendole di teletrasportarsi.

Fermare la Sfera. Fermare la sfera è il modo più facile di interrompere la trappola. Un *muro di forza* può riuscirci facilmente, come anche qualsiasi oggetto collocato sul suo percorso che abbia abbastanza punti ferita da assorbire i danni della sfera senza essere distrutto.

Sabotare i Portali. Ogni portale può essere neutralizzato effettuando con successo tre prove di Intelligenza (Arcano) con CD 20, ma analizzare il portale per disattivarlo è una procedura che richiede tempo. Una serie di tenui rune sul soffitto e sul pavimento a entrambe le estremità del corridoio consente a ognuno dei portali di funzionare. Una creatura deve prima usare un'azione per esaminare una serie di rune e poi usare un'azione successiva per tentare di vandalizzarle. Ogni prova effettuata con successo riduce di 11 (2d10) i danni della sfera, in quanto la sfera sabotata perde velocità quando attraversa il portale difettoso.

In alternativa, una serie di rune può essere disattivata lanciando tre volte con successo *dissolvi magie* (CD 19) e bersagliando qualsiasi runa della serie.

Se il portale sud è distrutto, la sfera si schianta contro il muro sud e si ferma. Blocca la porta della tomba, ma i personaggi possono fuggire.

Tempesta Avvelenata

Trappola complessa (livello 11–16, minaccia letale)

Questa trappola immonda fu costruita per eliminare gli intrusi che tentavano di infiltratisi in un tempio yuan-ti. La trappola è una stanza con lato di 18 metri e una porta di pietra larga 1,5 metri al centro di ogni parete. In ogni angolo della stanza, si erge una statua alta 3 metri di un grande serpente acciambellato e pronto a colpire. Gli occhi di ogni statua sono rubini del valore di 200 mo l'uno.

Innesco. Questa trappola si attiva quando un rubino viene staccato da una delle statue. La bocca di ogni statua si apre scorrendo e rivela un tubo largo 30 cm che scende lungo la gola.

Iniziativa. La trappola agisce a conteggio di iniziativa 20 e a conteggio di iniziativa 10.

Elementi Attivi. La trappola riempie la stanza di veleno e di altri effetti letali.

Porte Chiuse a Chiave (Iniziativa 20). Le quattro porte di questa stanza si chiudono di scatto e vengono chiuse a chiave magicamente. Questo effetto si attiva una volta sola, la prima volta che la trappola viene innescata.

Gas Velenoso (Iniziativa 20). Un gas velenoso inonda la stanza. Ogni creatura all'interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se fallisce, subisce 33 (6d10) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Tempesta (Iniziativa 10). Aria e gas ribollono all'interno della trappola. Il DM tira un d6 e consulta la tabella seguente.

Effetti della Tempesta

d6	Effetto
1	Un gas allucinogeno devasta la mente e i sensi. Tutte le prove di Intelligenza e di Saggezza effettuate nella stanza subiscono svantaggio finché l'elemento Tempesta non si attiva di nuovo.
2	Un gas esplosivo riempie l'area. Se qualcuno è in possesso di una fiamma aperta, causa un'esplosione. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Poi la fiamma si estingue.
3	La stanza si riempie di gas indebolente. Tutte le prove di Forza e di Destrezza effettuate nella stanza subiscono svantaggio finché l'elemento Tempesta non si attiva di nuovo.
4	Un vento sferzante costringe ogni creatura nella stanza a effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 20; chi non lo supera viene buttato a terra prono.
5	La stanza si riempie di fumo. La visibilità è ridotta a 30 cm finché l'elemento Tempesta non si attiva di nuovo.
6	La stanza si riempie di veleno, costringendo le creature a effettuare tiri salvezza come nell'elemento Gas Velenoso.

Elemento Dinamico. Più a lungo il gas velenoso rimane nella stanza, più diventa letale.

Potenza Aumentata. I danni dell'elemento Gas Velenoso aumentano di 11 (2d10) ogni round dopo la sua attivazione, fino a un massimo di 55 (10d10).

Contromisure. Esistono alcuni modi per neutralizzare la trappola.

Aprire le Porte. Aprire le porte è il modo più rapido per aggirare la trappola, ma le porte sono protette magicamente. Per aprire le porte, un personaggio deve prima effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 per trovare il meccanismo di chiusura. È poi necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20 per disinnescare la sfera di forza che circonda la serratura (*dissolvi magie* è inefficace contro di essa). Un successo in una prova di Destrezza con CD 20 usando gli arnesi da scasso consente di scassinare la serratura. Infine, è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20 per aprire una porta spingendola. Ogni prova richiede un'azione.

Disattivare le Statue. Una statua può essere disattivata bloccando il flusso di gas che fuoriesce dalla sua bocca. Danneggiare gravemente una statua è una pessima idea, in quanto questo scopre ulteriormente i condotti del gas. Se una statua scende a 0 punti ferita (CA 17; 20 pf; resistenza ai danni perforanti, taglienti e da fuoco; immune ai danni psichici e da veleno) o se un personaggio effettua con successo una prova di Forza con CD 20 per romperla, la statua si spacca e i danni del Gas Velenoso aumentano di 5 (1d10). Effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 20 usando gli arnesi da scasso o una prova di Forza con CD 15 per ostruire la bocca della statua usando un mantello o un oggetto simile, i danni da veleno sono ridotti di 5 (1d10). Una volta che un personaggio ha effettuato con successo la prova, qualcuno deve rimanere accanto alla statua per tenere tappata la bocca. Quando tutte e quattro le statue sono bloccate in questo modo, la trappola si disattiva.

Ideare Trappole Complesse

La creazione di una trappola complessa richiede più lavoro rispetto a quella di una trappola semplice, ma basterà un minimo di pratica per apprendere la procedura e proseguire rapidamente.

Il DM dovrebbe prendere dimestichezza con i consigli per ideare una trappola semplice prima di seguire le indicazioni relative alle trappole complesse.

Funzione

Le trappole complesse sono solitamente concepite per proteggere un'area uccidendo o neutralizzando gli intrusi. Il DM dovrà dedicare un po' di tempo a riflettere su chi ha costruito la trappola, sulla sua funzione e sul risultato desiderato. La trappola protegge un tesoro? Bersaglia solo certi tipi di intrusi?

Livello e Letalità

Le trappole complesse usano gli stessi indicatori di livello e descrittori di letalità delle trappole semplici. È sufficiente consultare quella sezione per scoprire come il livello e la letalità contribuiscono a determinare le CD dei tiri salvezza e delle prove, i bonus di attacco e gli altri elementi numerici di una trappola complessa.

Mappa

Una trappola complessa è composta da più parti, solitamente si affida alle posizioni dei personaggi per risolvere alcuni dei suoi effetti e può applicare più effetti diversi in ogni round. Dopotutto, c'è un buon motivo se vengono chiamate complesse! All'inizio della procedura di creazione, il DM può disegnare una mappa dell'area che sarà influenzata dalla trappola su un foglio di carta quadrettata, applicando una scala di 1,5 metri per quadretto. Questo livello di dettaglio gli permetterà di sviluppare un'idea chiara di ciò che la trappola può fare e del modo in cui ogni sua parte interagisce con l'ambiente. La mappa è il punto di partenza e il contesto da cui parte il resto del processo di ideazione.

Il DM non deve limitarsi necessariamente a una sola stanza. Può dare un'occhiata ai passaggi e ai corridoi attorno all'area della trappola e pensare al ruolo che possono avere. La trappola potrebbe fare scattare le serrature delle porte e fare calare alcune barriere per evitare che gli intrusi fuggano. Potrebbe scagliare alcuni dardi infuocati in un'area per obbligare i personaggi a entrare in altre stanze dove si innescheranno altri congegni a minacciarli.

Il DM può anche riflettere su come il terreno e i mobili possano accrescere il pericolo della trappola. Un baratro o una fossa possono costituire un ostacolo che consente a una trappola di scagliare una raffica di dardi magici contro i personaggi, rendendo più difficile o addirittura impossibile raggiungere le rune da cancellare per neutralizzare quell'attacco.

Una mappa può essere considerata simile a un copione. Dove vogliono andare i personaggi? Che cosa protegge la trappola? Come possono arrivarci i personaggi? Quali sono le loro probabili vie di fuga? Le risposte a queste domande consentiranno al DM di stabilire dove collocare i vari elementi della trappola.

Elementi Attivi

Gli elementi attivi di una trappola complessa funzionano analogamente agli effetti di una trappola semplice, con la differenza che una trappola complessa si attiva a ogni round. Sotto ogni altro aspetto, le indicazioni per definire le CD dei tiri salvezza, i bonus di attacco e i danni restano le stesse. Per rendere la propria trappola logicamente coerente, il DM dovrà assicurarsi che gli elementi di sua ideazione possano attivarsi ogni round. Per esempio, una serie di balestre comuni regolate per tirare sui personaggi necessiterà di un meccanismo che ricarichi le armi tra un attacco e l'altro.

In termini di letalità, è meglio avere più effetti pericolosi in una trappola che un singolo effetto letale. Per esempio, la trappola del Sentiero di Lame fa uso di due elementi pericolosi e un elemento moderato.

È utile creare più elementi attivi che influenzino altrettante aree diverse. Anche usare effetti diversi può essere una buona idea. Alcune parti della trappola possono infliggere danni, mentre altre possono immobilizzare i personaggi o isolarli dal resto del gruppo. Per esempio, una leva da sfondamento potrebbe spingere i personaggi in un'area investita da getti di fiamma. È necessario pensare a come i vari elementi funzioneranno all'unisono.

Elementi Costanti

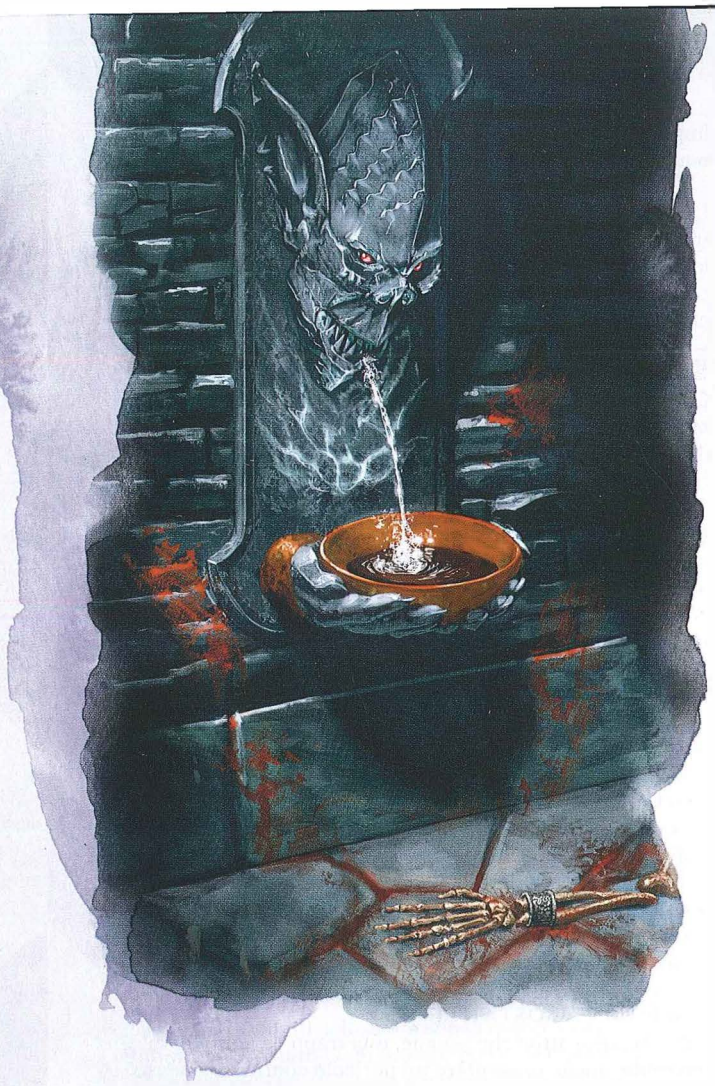
Oltre ai passi attivi che esegue, una trappola complessa dovrebbe anche presentare un pericolo continuo. Spesso gli effetti attivi e costanti sono la stessa cosa. Si prenda l'esempio di un corridoio pieno di lame seghettate circolari. Nel turno della trappola, le lame attaccano chiunque si trovi nel corridoio. Inoltre, chiunque si trattenga nel corridoio subisce danni alla fine di ogni suo turno, a rappresentare la minaccia costante costituita dalle lame.

Un elemento costante dovrebbe applicare i suoi effetti a ogni creatura che termini il proprio turno nell'area di quell'elemento. Se un elemento attivo presenta una minaccia al di fuori del turno della trappola, la minaccia che esso costituisce è definita un elemento costante. Come regola generale, la CD dei tiri salvezza o il bonus di attacco rimangono gli stessi dell'elemento attivo, ma i danni sono ridotti della metà.

È meglio evitare di riempire di elementi costanti l'intera area dell'incontro. Parte della sfida di una trappola complessa consiste nel capire quali aree sono sicure. Un istante di respiro può impartire un ritmo più coinvolgente a un incontro con una trappola complessa, facendo capire ai personaggi che non sono costantemente in pericolo di vita. Per esempio, due muri che si schiantano l'uno contro l'altro potrebbero avere bisogno di ritrarsi tra uno schianto e l'altro, nel qual caso diventerebbero innocui quando non è il loro turno di agire.

Elementi Dinamici

Così come una battaglia è più interessante se i mostri cambiano le loro tattiche o rivelano nuove capacità nei round successivi, anche le trappole complesse risultano più divertenti se la loro natura cambia in qualche modo. Le lame rotanti che proteggono il forziere di un tesoro infliggono più danni a ogni round che passa man mano che prendono velocità. Il gas velenoso in una stanza si fa più denso man mano che satura la camera, infliggendo più danni e influenzando le linee di vista. L'aura necrotica attorno a un



idolo di Demogorgon produce effetti casuali ogni volta che il suo elemento attivo viene innescato. Man mano che l'interno di una stanza viene allagato, i personaggi devono attraversare a nuoto un'area che soltanto un paio di round prima avrebbero potuto attraversare a piedi.

Poiché una trappola complessa rimane attiva nel corso di vari round, a volte è possibile predire il suo comportamento futuro esaminandone il funzionamento. Queste informazioni forniscono ai suoi bersagli migliori opportunità di neutralizzarla. Per minimizzare questa possibilità, il DM può ideare le sue trappole in modo che presentino minacce multiple in grado di cambiare a ogni round. I cambiamenti possono includere il modo in cui una trappola bersaglia le creature (attacchi o tiri salvezza diversi), i danni o gli effetti che genera, le aree che copre e così via. Certe trappole potrebbero avere un effetto casuale ogni round, mentre altre potrebbero seguire una sequenza di attacchi meticolosamente programmata.

Gli elementi dinamici solitamente agiscono secondo una scaletta predeterminata. Nel caso di una stanza allagata, il DM può pianificare in che modo il livello dell'acqua che sale può influenzare l'area a ogni round. L'acqua potrebbe arrivare alle caviglie alla fine del primo round, alle ginocchia alla fine del round successivo e così via. Non solo l'acqua comporta il rischio di annegare, ma rende anche più difficili i movimenti nell'area. D'altro canto, il livello dell'acqua che sale può consentire ai personaggi di nuotare fino alla parte superiore della camera e arrivare a parti che dal pavimento non sarebbe stato possibile raggiungere.

Alcuni elementi dinamici possono entrare in gioco anche in reazione alle azioni dei personaggi. Disattivare un elemento di una trappola potrebbe rendere gli altri elementi più letali. Disinnescare una runa che innesca una statua che esala un getto di fiamme potrebbe provocare l'esplosione della statua.

Inneschi

I consigli relativi agli inneschi forniti per le trappole semplici sono applicabili anche alle trappole complesse, con un'eccezione. Le trappole complesse sono dotate di più inneschi o sono concepite in modo che chi evita un innesco non possa raggiungere l'area protetta dalla trappola. Altre trappole complesse usano degli inneschi magici che si attivano soltanto in condizioni specifiche, come per esempio quando si apre una porta o qualcuno entra in un'area senza portare il distintivo, l'amuleto o le vesti specificate.

Il DM dovrà esaminare la sua mappa e chiedersi quando vuole che la trappola entri in azione. È meglio che una trappola complessa si inneschi dopo che i personaggi hanno iniziato l'esplorazione di un'area. Una trappola semplice potrebbe attivarsi quando i personaggi aprono una porta. Una trappola complessa che si inneschi così presto lascerebbe i personaggi ancora fuori dalla stanza della trappola, in una posizione in cui potrebbero decidere di chiudere la porta e passare oltre. Una trappola semplice mira a tenere gli intrusi alla larga. Una trappola complessa cerca di attirarli all'interno, in modo che una volta attivata, gli intrusi debbano necessariamente affrontarla prima di poter fuggire.

L'innesco di una trappola complessa dovrebbe essere a prova di errore, per quanto le circostanze lo consentano. La costruzione di una trappola complessa richiede un investimento ingente in termini di lavoro e di energia magica. Nessuno costruisce una trappola del genere rendendola facile da evitare. Le prove di Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Indagare) potrebbero non essere in grado di avvistare un innesco, specialmente se magico, ma potrebbero comunque fornire qualche indizio sulla trappola prima che si inneschi. Macchie di sangue, cenere, solchi sul pavimento e altri indizi simili possono fungere da tracce della presenza della trappola.

Iniziativa

Una trappola complessa agisce ripetutamente, ma a differenza dei personaggi e dei mostri, le trappole non tirano per l'iniziativa. In quanto congegni meccanici o magici, i loro elementi attivi agiscono a cicli periodici. Quando il DM crea una trappola complessa, deve decidere quando e con che frequenza i suoi elementi attivi produrranno i loro effetti.

In una trappola dove più elementi attivi funzionano all'unisono, tali elementi agiranno a conteggi di iniziativa diversi. Per esempio, a conteggio di iniziativa 20, una serie di lame attraversa una tesoreria, costringendo i personaggi a indietreggiare nel corridoio. A iniziativa 10, le statue nel corridoio scagliano dei dardi magici e una saracinesca cala dall'alto per bloccare i personaggi.

Iniziativa 10. Se un elemento attivo di una trappola richiede del tempo per generare il suo effetto, agisce a conteggio di iniziativa 10. Questa opzione è la più adatta a una trappola che funziona unitamente alla presenza di mostri alleati o altri guardiani; il ritardo prima della sua azione può offrire alle guardie la possibilità di muoversi fuori dall'area o di obbligare i personaggi a entrare nell'area prima che la trappola si inneschi.

Iniziativa 20. Se un elemento è concepito per cogliere di sorpresa gli intrusi e colpirli prima che possano reagire, quell'elemento agisce a conteggio di iniziativa 20. Questa opzione è generalmente la migliore per una trappola complessa e va considerata come quella di default. Una trappola del genere agisce abbastanza rapidamente da anticipare la maggior parte dei personaggi, mentre certi personaggi agili come i ladri, i ranger e i monaci hanno probabilità migliori di allontanarsi dall'area prima che l'elemento si attivi.

Iniziativa 20 e 10. Alcuni elementi attivi funzionano a una velocità talmente straordinaria da falcidiare gli intrusi nel giro di pochi istanti, se non vengono contrastati. Agiscono a conteggio di iniziativa 20 e 10.

Sconfiggere le Trappole Complesse

Una singola prova non basta mai a sconfiggere una trappola complessa. Ogni prova effettuata con successo neutralizza una sua parte o degrada le sue prestazioni. Ogni elemento della trappola deve essere neutralizzato singolarmente per sconfiggere la trappola nella sua interezza.

Per determinare in che modo una trappola possa essere neutralizzata, il DM può esaminare la mappa e chiedersi dove dovranno trovarsi i personaggi per effettuare un'azione che possa neutralizzare parte della trappola. Come regola generale, i personaggi dovrebbero essere adiacenti o accanto a un elemento per avere la possibilità di influenzarlo. Un elemento può essere concepito in modo che si protegga da solo. Un guerriero potrebbe riuscire a spezzare una lama turbinante, ma se si muove abbastanza vicino da attaccarla, fornirà alla lama un'opportunità di colpire.

Quali metodi sono efficaci contro una trappola? Le potenziali attività più adatte sono quelle coperte dallo stesso tipo di prove usate per sconfiggere le trappole semplici, ma il DM può ispirarsi a ciò che sa sulla natura della trappola per identificare altre opzioni. Una valvola che spruzza gas velenoso in una stanza può essere tappata. Una statua che emette un'aura letale può essere rovesciata e fatta a pezzi. Gli attacchi, gli incantesimi e le capacità speciali possono tutti avere un'utilità quando si tratta di neutralizzare una trappola.

Il DM dovrebbe anche lasciare spazio all'improvvisazione dei personaggi. È sconsigliabile creare poche soluzioni predeterminate e aspettare che i giocatori scoprano l'approccio giusto. Se il DM conosce il meccanismo su cui si basa il funzionamento di una trappola, potrà rispondere molto più facilmente alle idee dei giocatori. Se un personaggio vuole tentare qualcosa che il DM non aveva previsto, è sufficiente che il DM scelga una caratteristica, valuti le probabilità di successo e chieda un tiro.

Per disattivare una parte di una trappola complessa solitamente sono richiesti più successi. Di default, sono richieste tre azioni o prove effettuate con successo per disinnescare un elemento. La prima prova effettuata con successo può ridurre la CD del tiro salvezza o il bonus di attacco dell'elemento. La seconda prova effettuata con successo potrebbe dimezzare i danni dell'elemento e l'ultima prova effettuata con successo lo disattiverà.

Nel caso di elementi che non attaccano, ogni prova effettuata con successo dovrebbe ridurre l'efficacia di quell'elemento di un terzo. La CD di una serratura viene ridotta o una porta si apre quel tanto che basta da consentire a un personaggio Piccolo di oltrepassarla stringendosi. Un meccanismo che pompa gas nella stanza diventa difettoso e i danni del gas aumentano più lentamente o non aumentano affatto.

Serve tempo per disinnescare una trappola complessa. Tre personaggi non possono effettuare prove in rapida successione per disattivare una trappola complessa nel giro di pochi secondi: finirebbero per ostacolarsi a vicenda e minare i loro sforzi a vicenda. Una volta che un personaggio ha effettuato una prova con successo, un altro personaggio non può tentare la stessa prova contro lo stesso elemento della trappola fino alla fine del turno successivo del personaggio che ha avuto successo.

Non tutte le opzioni dei personaggi devono mirare a impedire a una trappola di funzionare. I personaggi potrebbero anche fare qualcosa per mitigare gli effetti di una trappola o evitarli. Rendere una trappola vulnerabile a questo tipo di sforzi è un modo per coinvolgere quei personaggi che sarebbero poco adatti ad affrontare la trappola direttamente. Una prova di Intelligenza (Religione) effettuata con successo potrebbe fornire informazioni relative alle immagini presenti nella trappola in un tempio o in un santuario, fornendo agli altri personaggi un indizio su dove o come concentrare i loro sforzi. Un personaggio potrebbe piazzarsi di fronte a una trappola che scaglia dardi impugnando uno scudo che i dardi possano colpire senza fare danni, mentre gli altri personaggi innescano quell'elemento nel tentativo di disattivarlo.

Trappole Complesse e Mostri Leggendari

Una trappola complessa è come un mostro leggendario sotto certi aspetti. Possiede vari trucchi che può usare nel suo turno e rimane una minaccia nel corso di tutto il round, non soltanto nel suo turno. Gli elementi attivi della trappola sono come le azioni normali di una creatura leggendaria, mentre i suoi elementi costanti equivalgono alle azioni leggendarie, con la differenza che sono collegati ad alcune aree specifiche della stanza che contiene la trappola.

Mentre una creatura leggendaria può muoversi, improvvisare azioni e così via, una trappola è vincolata a una programmazione specifica: un aspetto che rischia di rendere una trappola complessa trita e prevedibile. È qui che entrano in gioco gli elementi dinamici, perché mantengono i giocatori sul chi vive e rendono la sfida di ogni trappola complessa una situazione impegnativa e mutevole.

Attività Fuori Servizio Rivisitate

È possibile che i personaggi inizino una campagna al 1° livello, si tuffino in una storia epica e arrivino al 10° livello o oltre in un lasso di tempo di gioco relativamente breve. Anche se questo ritmo funziona benissimo in molte campagne, alcuni DM preferiscono inserire delle pause nella storia delle loro campagne e includere dei momenti in cui gli avventurieri non vanno all'avventura. Le regole delle attività fuori servizio in questa sezione possono essere usate in alternativa all'approccio descritto nel *Player's Handbook* e nella *Dungeon Master's Guide* oppure possono fungere da ispirazione affinché il DM crei le sue opzioni personali.

Coinvolgendo i personaggi in attività fuori servizio che richiedano settimane o addirittura mesi per essere completate, il DM può dotare la sua campagna di una cronologia più ampia, una in cui gli eventi del mondo si svolgono nell'arco di anni. Le guerre iniziano e finiscono, i tiranni vanno e vengono e le dinastie reali ascendono e cadono nel corso della storia che il DM e i personaggi raccontano.

Le regole delle attività fuori servizio forniscono inoltre ai personaggi vari modi di spendere (o di perdere) i tesori monetari che hanno accumulato nel corso delle loro avventure.

Il sistema presentato in questa sezione è composto da due elementi. Per prima cosa, introduce il concetto dei rivali. Descrive inoltre varie attività fuori servizio a cui i personaggi possono dedicarsi.

Rivali

I rivali sono PNG che si contrappongono ai personaggi e fanno sentire la loro presenza ogni volta che i personaggi si dedicano alle attività fuori servizio. Un rivale potrebbe essere un nemico che il DM ha usato nelle avventure passate o ha intenzione di usare in futuro. I rivali possono anche includere individui buoni o neutrali, ma ai ferri corti con i personaggi, forse perché hanno obiettivi contrapposti o magari perché non si piacciono. Il cultista di Orcus i cui piani sono stati sventati dai personaggi, l'ambizioso principe mercante che vuole regnare sulla città con un pugno di ferro e il sommo sacerdote di Helm ficcanaso, convinto che i personaggi non abbiano in mente niente di buono, sono tutti esempi di rivali.

Gli obiettivi di un rivale possono cambiare nel corso del tempo. Mentre i personaggi si dedicano alle attività fuori servizio soltanto tra un'avventura e l'altra, i loro rivali non riposano quasi mai, continuando a tramare e ad

agire contro i personaggi anche quando questi ultimi sono impegnati a fare qualcos'altro.

Creare un Rivale

In pratica, un rivale è un PNG parzialmente specializzato. Il DM può usare il capitolo 4 della *Dungeon Master's Guide* per creare un nuovo PNG da usare a questo scopo oppure sceglierne uno dalla sua attuale riserva di personaggi secondari e arricchirlo nel modo descritto di seguito.

È possibile che i personaggi abbiano due o tre rivali alla volta, ognuno con un obiettivo diverso. Almeno uno di questi rivali dovrebbe essere un nemico, ma gli altri potrebbero essere neutrali o buoni; i conflitti con quei rivali potrebbero essere di natura sociale o politica, anziché manifestarsi come attacchi diretti.

I rivali migliori sono legati ai loro avversari a livello personale. Il DM può trovare dei collegamenti nelle storie passate dei personaggi o negli eventi delle avventure recenti che spieghino cosa spinge il rivale ad agire. I guai migliori in cui mettere i personaggi sono i guai che essi stessi creano.

Esempi di Rivali

d20	Rivale
1	Un esattore delle tasse convinto che i personaggi vogliano evadere il fisco
2	Un politico convinto che i personaggi provochino più guai di quanti ne risolvano
3	Un sommo sacerdote preoccupato che i personaggi sminuiscano il prestigio del tempio
4	Un mago che incolpa i personaggi dei suoi più recenti problemi
5	Un gruppo di avventurieri rivali
6	Un bardo patito di scandali al punto di provocarne uno personalmente
7	Un rivale d'infanzia o un membro di un clan rivale
8	Un fratello, sorella o genitore disdegnato
9	Un mercante che incolpa i personaggi del cattivo andamento dei suoi affari
10	Un nuovo arrivato disposto a tutto pur di lasciare il segno nel mondo
11	Un fratello, sorella o alleato di un nemico sconfitto
12	Un ufficiale che tenta di ripristinare una reputazione compromessa
13	Un avversario letale travestito da rivale sociale
14	Un immondo che cerca di condurre i personaggi sulla via del male
15	Un interesse romantico respinto
16	Un opportunista politico in cerca di un capro espiatorio
17	Un nobile traditore che tenta di fomentare una rivoluzione
18	Un aspirante tiranno che non tollera gli oppositori
19	Un nobile in esilio in cerca di vendetta
20	Un ufficiale corrotto preoccupato che le sue malefatte recenti vengano alla luce

Per aggiungere il giusto ammontare di dettagli al rivale che si desidera creare, basta pensare a cosa quel PNG tenta di compiere e a quali risorse e metodi può utilizzare come rivale contro i personaggi.

Obiettivi. Un rivale efficace ha un evidente motivo per interferire nelle vite dei personaggi. Il DM dovrà chiedersi cosa vuole il rivale, come e perché i personaggi stanno sulla sua strada e in che modo il conflitto può essere risolto. Auspicabilmente, l'obiettivo di un rivale coinvolge direttamente i personaggi o qualcosa a cui tengono.

Risorse. Il DM deve pensare alle risorse che il rivale può schierare. Il personaggio ha abbastanza denaro per corrompere o ingaggiare una piccola banda di mercenari? Il rivale esercita un certo influsso su qualche gilda, tempio o gruppo di altro tipo? Il DM può compilare una lista delle risorse del rivale e riflettere su come utilizzarle.

Piani. Le fondamenta della presenza di un rivale nella campagna sono le azioni che egli intraprende o gli eventi che si verificano a seguito dei suoi obiettivi. Ogni volta che il DM risolve una o più settimane di attività fuori servizio, sceglie uno dei modi in cui il rivale potrebbe portare avanti i suoi piani e lo introduce nel gioco.

Il DM dovrà pensare a come agirebbe un rivale al fine di portare a compimento un piano specifico e annotare tre o quattro tipi di **azioni** che il rivale potrebbe intraprendere. Alcune di queste azioni potrebbero essere delle versioni delle attività fuori servizio descritte successivamente in questa sezione, ma nella maggior parte dei casi si tratta di sforzi specifici compiuti dal rivale.

L'azione di un rivale potrebbe essere un attacco diretto, come per esempio un tentativo di assassinio, da giocare nel corso di una sessione, oppure un'attività di secondo piano descritta dal DM che altererà in qualche modo la campagna. Per esempio, un rivale che vuole incrementare il prestigio del tempio di un dio della guerra potrebbe indire una festa offrendo cibo, bevande e giochi dei gladiatori. Anche se i personaggi non restano direttamente coinvolti, l'evento è sulla bocca di tutti in paese.

Alcuni elementi dei piani di un rivale potrebbero coinvolgere degli **eventi** nel mondo che non sono sotto il controllo del rivale. Che tali eventi possano essere facilmente previsti o meno, i piani del rivale potrebbero includere una o più contingenze per approfittare di tali vicende.

Esempio di Rivale: Marina Rodemus

Il clan Rodemus era una piccola ma potente famiglia di mercanti in città, ma anni fa levò le tende e lasciò il paese nottetempo. Marina Rodemus, la figlia più giovane, ha ora fatto ritorno per ripristinare il buon nome della famiglia.

In realtà, la famiglia fuggì perché i suoi membri avevano contratto la licantropia. Si erano uniti a un clan di topi mannari e si erano dedicati al contrabbando in una città lontana, temendo che fosse impossibile per loro mantenere il segreto nella loro vecchia dimora. Dopo essersi fatta strada combattendo fino ai vertici dei clan di topi mannari, Marina ha fatto ritorno assieme a un piccolo esercito di seguaci per reclamare un posto tra i pezzi grossi della città. Ha giurato che se non ce la farà, ridurrà la città in rovina.

Obiettivi. Marina vuole diventare la mercante più rispettata e importante in paese... qualcuno a cui anche il principe debba piegarsi.

Risorse. Marina possiede una piccola fortuna in monete d'oro, le sue capacità come topo mannaro, alchimista e necromante, un gruppo di topi mannari a lei fedeli e un guardiano protettore che veglia su di lei.

Piani. Marina si dà da fare per discreditare e rovinare gli altri mercanti: i suoi topi mannari spiano gli avversari, si intrufolano nei magazzini e scatenano orde di topi per rovinare le loro merci. Marina ha sabotato anche alcuni dei suoi magazzini per evitare di essere sospettata.

Se i suoi piani falliscono, Marina ha in serbo un'alternativa terribile. Grazie alla sua conoscenza dell'alchimia, può creare un'epidemia che diffonderà in città attraverso i suoi topi. Se non può comandare lei la città, nessun altro lo farà.

I Piani di Marina

Elemento	Descrizione
Evento	I topi diventano un serio problema nelle strade. Negli isolati più poveri, circolano interi sciami e i cittadini chiedono che sia fatto qualcosa.
Azione	Le razzie delle carovane da parte dei goblinoidi diventano più comuni e la gente parla di radunare una milizia. Marina contribuisce generosamente allo sforzo.
Azione	I magazzini sono invasi dai topi, che rovinano merce per migliaia di monete d'oro. Marina incolpa le autorità cittadine di non essersi sforzate per arginare il problema.
Azione	Se i personaggi interferiscono, Marina invia i suoi assassini contro di loro.
Evento	Un temporale improvviso provoca un piccolo allagamento e i cadaveri di dozzine di topi malati e rigonfi emergono dalle fognature. In tutto il paese, dilaga la paura di una potenziale epidemia.
Azione	Marina soffia sulle fiamme del panico, diffondendo la voce secondo cui i personaggi o altri rivali in paese sarebbero i responsabili della malattia.

Esempio di Rivale: Il Sommo Sacerdote Cheldar

Il tempio di Pholtus, dio del sole, cerca di radunare il maggior numero possibile di fedeli sotto le sue insegne. Anche se è presente in paese soltanto da due anni, si è già dimostrato una forza influente grazie alla determinazione e alla brillante oratoria di Cheldar, il suo sommo sacerdote.

Obiettivi. Cheldar vuole che il culto di Pholtus diventi la religione più popolare in paese, garantendo pace e sicurezza a tutti. Crede che mettere gli avventurieri al guinzaglio o allontanarli dal paese sia un passo importante del suo piano.

Risorse. Il carismatico sommo sacerdote dispone di un'abile oratoria, della capacità di lanciare incantesimi divini e di un centinaio di popolani convertiti di recente alla causa del tempio.

Piani. Cheldar è un individuo severo ma fondamentalmente buono. Cerca di garantirsi il sostegno della gente attraverso opere di beneficienza, promuovendo la pace e collaborando per portare la legge e l'ordine. Si dimostra però scettico nei confronti dei personaggi, convinto che siano dei combinaguai e dei disturbatori della pace. Vuole che siano soltanto le autorità del paese o le forze del tempio a gestire le eventuali crisi che potrebbero presentarsi. Crede fermamente nei suoi obiettivi, ma un personaggio di buon cuore potrebbe riuscire a trasformarlo in un alleato.

Quando gli scagnozzi tornano da una missione, a volte li mando a fare compere.

Le compere sono questa bizzarra cosa in cui gli scagnozzi cedono la loro roba ad altra gente e ottengono dall'altra gente roba diversa.

È stranissimo.

I Piani di Cheldar

Elemento	Descrizione
Evento	In occasione della grande festa di Pholtus, le strade si riempiono di severi veneratori, che si cimentano in una veglia a luce di torcia lunga un giorno. Il tempio di Pholtus offre cibo, bevande e riparo a tutti.
Azione	Cheldar, assieme a un piccolo gruppo di seguaci, compare in una taverna frequentata dagli avventurieri e cerca nuovi adepti. Alcuni PNG avventurieri si uniscono alla sua causa.
Azione	Durante un sermone pubblico nella piazza del paese, Cheldar inveisce contro le forze del caos, incolpando dei problemi recenti gli avventurieri che si impicciano di cose che sarebbe meglio lasciar stare.
Evento	I personaggi scoprono che tutti gli avventurieri in paese ricevono un'accoglienza a dir poco gelida.
Azione	Cheldar esige che la città imponga tasse ingenti agli avventurieri, dichiarando che devono pagare il giusto tributo per mantenere la città al sicuro.

Attività Fuori Servizio

Le attività fuori servizio sono compiti che solitamente richiedono una settimana lavorativa (5 giorni) o più per essere svolte. Questi compiti possono includere comprare o creare oggetti magici, mettere a segno crimini o dedicarsi a un mestiere. Un personaggio sceglie un'attività fuori servizio tra quelle disponibili e paga il costo di quell'attività in tempo e denaro. Il DM applica poi le regole di quell'attività per risolverla, informando il giocatore dei risultati e delle eventuali complicazioni che ne seguono.

Il DM può prendere in considerazione la possibilità di gestire le attività fuori servizio al di fuori del tavolo di gioco. Per esempio, i giocatori potrebbero scegliere le loro attività fuori servizio alla fine di una sessione e il DM può comunicare loro l'esito di queste attività via mail o messaggio, prima di rincontrarli di persona.

Risolvere le Attività

Ogni attività indica nella propria descrizione le modalità di risoluzione. Molte attività richiedono una prova di caratteristica, quindi il DM dovrà assicurarsi di annotare i modificatori di caratteristica rilevanti del personaggio. Poi si svolgono i passi dell'attività e si determinano i risultati.

La maggior parte delle attività fuori servizio richiede una settimana lavorativa (5 giorni) per essere completata. Altre attività richiedono giorni, settimane (7 giorni) o mesi (30 giorni). Un personaggio deve dedicare almeno 8 ore di ogni giorno all'attività fuori servizio affinché quel giorno conti ai fini del completamento dell'attività.

Non è necessario che i giorni di un'attività siano consecutivi; un personaggio può distribuirli all'interno di un periodo di tempo più lungo di quello richiesto per l'attività. Quel periodo di tempo non dovrebbe però essere più lungo del doppio di quello richiesto; altrimenti, il DM dovrà introdurre delle complicazioni extra (vedi sotto) e forse raddoppiare i costi dell'attività per rappresentare l'inefficienza del progresso del personaggio.

Complicazioni

La descrizione di ogni attività illustra anche le complicazioni che il DM può mettere sulla strada dei personaggi. Le conseguenze di una complicazione potrebbero generare intere avventure, introdurre PNG con

cui tormentare il gruppo o fornire ai personaggi grattacapi o vantaggi in mille modi diversi.

Ognuna di queste sezioni include una tabella che elenca possibili complicazioni. Il DM può tirare per determinare una complicazione casualmente, sceglierne una dalla tabella o idearne una personalmente e condividerla con il giocatore.

Esempi di Attività Fuori Servizio

Le attività seguenti sono adatte a qualsiasi personaggio che sia in grado di dedicarvisi. Il DM ha sempre l'ultima parola sulle attività disponibili per i personaggi. Le attività consentite potrebbero dipendere dalla natura dell'area in cui i personaggi si trovano. Per esempio, il DM potrebbe vietare la creazione di oggetti magici o decidere che i personaggi si trovino in un paese troppo isolato dai mercati principali per comprare tali oggetti.

Acquistare un Oggetto Magico

L'acquisto di un oggetto magico richiede tempo e denaro per mettersi alla ricerca di un contatto disposto a vendere tali oggetti. E anche in caso di successo, non è detto che un venditore sia in possesso degli oggetti che un personaggio desidera.

Risorse. Per trovare un oggetto magico da acquistare, è necessario dedicare almeno una settimana lavorativa a questo compito e una spesa di 100 mo. Investendo più tempo e più denaro in questo compito, aumentano le probabilità di trovare un oggetto di alta qualità.

Risoluzione. Quando un personaggio tenta di acquistare un oggetto magico, effettua una prova di Carisma (Persuasione) per determinare la qualità del venditore trovato. Il personaggio ottiene un bonus di +1 alla prova per ogni settimana lavorativa oltre la prima trascorsa a cercare un venditore e un bonus di +1 per ogni 100 mo aggiuntive spese per le ricerche, fino a un bonus massimo di +10. Il costo monetario include uno stile di vita ricco, in quanto il compratore deve fare colpo sui potenziali soci in affari.

Come mostrato nella tabella "Acquistare Oggetti Magici", il totale della prova indica su quale tabella della *Dungeon Master's Guide* si tira per determinare quali oggetti sono disponibili sul mercato. In alternativa, il DM può tirare per gli oggetti su qualsiasi tabella associata a un totale inferiore nella tabella "Acquistare Oggetti Magici". Come ulteriore opzione per rappresentare la disponibilità di oggetti nella campagna, il DM può applicare una penalità di –10 per le campagne a basso contenuto di magia o un bonus di +10 per le campagne ad alto contenuto di magia. Inoltre, nelle campagne a basso contenuto di magia può raddoppiare i costi degli oggetti magici.

Usando la tabella "Prezzo degli Oggetti Magici", il DM assegna poi i prezzi agli oggetti disponibili, basandosi sulla loro rarità. I prezzi degli eventuali oggetti consumabili, come per esempio una pozione o una pergamena, vanno dimezzati quando si usa la tabella per determinare un prezzo richiesto.

Il DM ha l'ultima parola nel determinare quali oggetti sono in vendita e il loro prezzo definitivo, a prescindere da ciò che dicono le tabelle.

Se i personaggi cercano un oggetto magico specifico, per prima cosa il DM deve decidere se è un oggetto magico che vuole consentire nel gioco. In caso affermativo, include l'oggetto desiderato tra quelli in vendita se il totale della prova è pari o superiore a 10 nel caso di un oggetto comune, se è pari o superiore a 15 nel caso di un oggetto non comune, se è pari o superiore a 20 nel caso di un oggetto raro, se è pari o superiore a 25 nel caso di un oggetto molto raro e se è pari o superiore a 30 nel caso di un oggetto leggendario.

Acquistare Oggetti Magici

Totale della Prova	Oggetti Acquisiti
1–5	Si tira 1d6 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici A".
6–10	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici B".
11–15	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici C".
16–20	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici D".
21–25	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici E".
26–30	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici F".
31–35	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici G".
36–40	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici H".
41 o più	Si tira 1d4 volte sulla "Tabella degli Oggetti Magici I".

Prezzo degli Oggetti Magici

Rarità	Prezzo Richiesto*
Comune	(1d6 + 1) × 10 mo
Non comune	1d6 × 100 mo
Raro	2d10 × 1.000 mo
Molto raro	(1d4 + 1) × 10.000 mo
Leggendario	2d6 × 25.000 mo

*Dimezzato nel caso di un oggetto consumabile, come una pozione o una pergamena

Complicazioni. Il commercio di oggetti magici è denso di pericoli. Le grandi somme di denaro coinvolte e il potere offerto dagli oggetti magici attira ladri, truffatori e nemici di ogni genere. Se il DM vuole rendere le cose più interessanti per i personaggi, può tirare sulla tabella "Complicazioni nell'Acquisto degli Oggetti Magici" o inventare le proprie complicazioni personali.

Complicazioni nell'Acquisto degli Oggetti Magici

d12	Complicazione
1	L'oggetto è un falso, piazzato da un nemico*.
2	L'oggetto viene rubato dai nemici del gruppo*.
3	L'oggetto è maledetto da un dio.
4	Il proprietario originale dell'oggetto è disposto a uccidere pur di riaverlo; i nemici del gruppo spargono la voce della sua vendita*.
5	L'oggetto è al centro di una profezia oscura.
6	Il venditore viene assassinato prima della vendita*.
7	Il venditore è un diavolo che vuole stringere un patto.
8	L'oggetto è cruciale per liberare un'entità malvagia.
9	Una terza parte fa un'offerta per l'oggetto, raddoppiandone il prezzo*.
10	L'oggetto è un'entità intelligente asservita.
11	L'oggetto è collegato a un culto.
12	I nemici del gruppo mettono in giro la voce che quell'oggetto è un artefatto malvagio*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Addestrarsi

Se un personaggio ha abbastanza tempo libero e può ricorrere ai servigi di un istruttore, può imparare un linguaggio o acquisire competenza in uno strumento.

Risorse. Per ricevere addestramento in un linguaggio o in uno strumento, solitamente servono almeno dieci

settimane lavorative, ma questo periodo è ridotto di un numero di settimane lavorative pari al modificatore di Intelligenza del personaggio (una penalità di Intelligenza non aumenta il tempo richiesto). L'addestramento ha un costo di 25 mo per settimana lavorativa.

Complicazioni. Le complicazioni che si verificano durante l'addestramento solitamente coinvolgono l'istruttore. Ogni dieci settimane lavorative trascorse ad addestrarsi comportano una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nell'Addestrarsi" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nell'Addestrarsi

d6	Complicazione
1	L'istruttore scompare, costringendo il personaggio a sprecare una settimana lavorativa per trovarne un altro*.
2	L'istruttore insegna al personaggio dei metodi insoliti e arcaici che fanno discutere.
3	L'istruttore è una spia inviata a scoprire i piani del personaggio*.
4	L'istruttore è un criminale ricercato.
5	L'istruttore è un crudele aguzzino.
6	L'istruttore chiede l'aiuto del personaggio per sventare una minaccia.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Baldoria

Fare baldoria è un'attività fuori servizio di default per molti personaggi. Tra un'avventura e l'altra, chi non vuole rilassarsi bevendo qualcosa assieme a un gruppo di amici in una taverna?

Risorse. Fare baldoria richiede una settimana lavorativa di buon cibo, bevande forti e attività sociali. Un personaggio può tentare di fare baldoria presso la gente di classe inferiore, di classe media o di classe superiore. Un personaggio può fare baldoria con la classe inferiore con 10 mo per coprire le spese o 50 mo per fare baldoria con la classe media. Per fare baldoria con la classe superiore, è necessario spendere 250 mo nella settimana lavorativa e avere accesso alla nobiltà locale.

Un personaggio con il background del nobile può mescolarsi liberamente con la classe superiore, ma gli altri personaggi potranno farlo soltanto se il DM ritiene che abbiano contatti a sufficienza. In alternativa, un personaggio può usare i trucchi per il camuffamento e l'abilità Inganno per spacciarsi per un nobile in visita, proveniente da una lontana città.

Risoluzione. Dopo una settimana lavorativa di baldoria, un personaggio stringe nuovi contatti presso la classe sociale selezionata. Il personaggio effettua una prova di Carisma (Persuasione) usando la tabella "Baldoria".

Baldoria

Totale della Prova	Risultato
1–5	Il personaggio ha guadagnato un contatto ostile.
6–10	Il personaggio non ha guadagnato nuovi contatti.
11–15	Il personaggio ha guadagnato un contatto alleato.
16–20	Il personaggio ha guadagnato due contatti alleati.
21 o più	Il personaggio ha guadagnato tre contatti alleati.

I contatti sono PNG che ora condividono un legame con il personaggio. Ogni contatto deve al personaggio un favore o ha un motivo per portargli rancore. Un contatto

ostile agisce contro il personaggio: tenta di ostacolarlo, ma non si spinge al punto di commettere crimini o atti di violenza. I contatti alleati sono amici disposti ad aiutare il personaggio, ma non al punto di rischiare la vita.

I contatti di classe inferiore includono criminali, manovali, mercenarie, guardie cittadine e tutti i tipi di avventori che normalmente frequentano le taverne più economiche del paese.

I contatti di classe media includono membri delle gilde, incantatori, funzionari cittadini e altri avventori che frequentano locali di buona fama.

I contatti di classe superiore includono i nobili e i loro servitori personali. Fare baldoria con queste figure prevede frequentare banchetti formali, cene di stato e così via.

Una volta che un contatto ha aiutato o ostacolato un personaggio, il personaggio dovrà fare baldoria di nuovo per rientrare nelle grazie del PNG. Un contatto fornisce aiuto una volta sola, non per tutta la vita. Il contatto rimane amichevole, cosa che può influenzare l'interpretazione del personaggio e le interazioni con gli altri personaggi, ma non garantisce il suo aiuto.

Il DM può assegnare certi PNG specifici come contatti. Potrebbe decidere che l'oste della Gorgone Scellerata e una guardia stanziata alla porta occidentale della città siano i contatti alleati del personaggio. L'assegnazione di certi PNG specifici offre ai giocatori delle opzioni concrete, infonde vita alla campagna e popola l'area di PNG a cui i personaggi finiscono per affezionarsi. D'altro canto, tenere il conto dei contatti può essere difficoltoso e c'è il rischio di rendere un contatto inutile se quel personaggio non entra in gioco.

In alternativa, il DM può consentire al giocatore di trasformare un PNG in un contatto immediatamente, dopo avere fatto baldoria. Quando i personaggi si trovano nell'area in cui hanno fatto baldoria, un giocatore può spendere un contatto alleato e designare un PNG che ha incontrato come contatto, presumendo che il PNG appartenga alla classe sociale corretta che il personaggio ha scelto per

fare baldoria. Il giocatore dovrà fornire una spiegazione ragionevole di questo rapporto e inserirla nel gioco.

Usare un misto dei due approcci è una buona idea, in quanto fornisce al DM la profondità aggiuntiva dell'uso dei contatti specifici e ai giocatori la libertà di assicurarsi che i contatti accumulati siano utili.

La stessa procedura può applicarsi ai contatti ostili. Il DM può fornire ai personaggi un PNG specifico da evitare o può introdurne uno in un momento particolarmente inopportuno o teatrale.

In qualsiasi momento, un personaggio può avere un numero massimo di contatti alleati non specificati pari a 1 + il proprio modificatore di Carisma (fino a un minimo di 1). I contatti specifici e dotati di un nome non contano ai fini di questo limite: solo quelli che possono essere usati in qualsiasi momento per dichiarare che un PNG è un contatto contano a tale scopo.

Complicazioni. I personaggi che fanno baldoria rischiano di essere coinvolti in risse da taverna, di ritrovarsi al centro di sgradevoli pettegolezzi o di sviluppare una brutta reputazione in città. Come regola generale, ogni settimana lavorativa di baldoria di un personaggio comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione.

Complicazioni della Baldoria con Classe Inferiore

d8	Complicazione
1	Un borseggiatore sottrae al personaggio 1d10 × 5 mo*.
2	Il personaggio è segnato da una cicatrice dopo una rissa da taverna*.
3	Il personaggio ricorda vagamente di avere fatto qualcosa di molto, molto illegale, ma non ricorda cosa di preciso.
4	Al personaggio è proibito entrare in una taverna dopo essersi comportato in modo molesto*.
5	Dopo qualche bicchiere di troppo, il personaggio ha giurato sulla piazza cittadina di intraprendere un'impresa pericolosa.
6	Sorpresa! Ora il personaggio è sposato.
7	Correre nudo per strada sembrava un'idea divertente al momento.
8	Tutti chiamano il personaggio con uno strano soprannome imbarazzante, come Succhiapozzanghere o Spaccapanche, ma nessuno spiega perché*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Complicazioni della Baldoria con Classe Media

d8	Complicazione
1	Il personaggio ha insultato per sbaglio un maestro di gilda e solo scusandosi pubblicamente potrà continuare a fare affari con la gilda in questione*.
2	Il personaggio ha giurato di compiere un'impresa di qualche tipo per conto di un tempio o di una gilda.
3	A seguito di una gaffe sociale, ora tutto il paese parla del personaggio*.
4	Una persona particolarmente fastidiosa si è follemente infatuata del personaggio*.
5	Il personaggio si è inimicato un incantatore locale*.
6	Il personaggio è stato coinvolto nell'organizzazione di una festa, una rappresentazione teatrale o un evento locale simile.
7	Da ubriaco, il personaggio ha fatto un brindisi che ha scandalizzato i convenuti.
8	Il personaggio ha speso 100 mo aggiuntive nel tentativo di fare colpo sulla gente.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Complicazioni della Baldoria con Classe Superiore

d8	Complicazione
1	Una famiglia nobile assillante vuole che il personaggio sposi uno dei suoi rampolli*.
2	Il personaggio è inciampato ed è caduto durante un ballo e la gente non smette più di parlarne.
3	Il personaggio ha acconsentito a sobbarcarsi i debiti di un nobile.
4	Il personaggio è stato sfidato a un torneo cavalleresco da un cavaliere*.
5	Il personaggio si è inimicato un nobile locale*.
6	Un nobile noioso insiste affinché il personaggio gli faccia visita ogni giorno per ascoltare lunghe e tediose teorie sulla magia.
7	Il personaggio è diventato l'oggetto di numerosi pettegolezzi imbarazzanti*.
8	Il personaggio ha speso 500 mo aggiuntive nel tentativo di fare colpo sulla gente.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Combattimenti nelle Fosse

I combattimenti nelle fosse includono il pugilato, la lotta libera e altre forme di combattimento non letali in un circuito organizzato con abbinamenti predeterminati. Se il DM desidera introdurre i combattimenti competitivi in modalità all'ultimo sangue, a quel genere di attività si applicano le regole di combattimento standard.

Risorse. Per dedicarsi a questa attività, è necessaria una settimana lavorativa di sforzi da parte di un personaggio.

Risoluzione. Il personaggio deve effettuare una serie di prove, con una CD determinata casualmente in base alla qualità degli avversari che deve affrontare. Buona parte della sfida nei combattimenti delle fosse consiste nella natura ignota degli avversari di un personaggio.

Il personaggio effettua tre prove: Forza (Atletica), Destrezza (Acrobazia) e una prova speciale di Costituzione con un bonus pari a un tiro del Dado Vita più grande del personaggio (il dado non viene speso per questo tiro). Se lo desidera, il personaggio può sostituire una di queste prove di abilità con un tiro per colpire usando una delle sue armi. La CD di ogni prova è pari a 5 + 2d10, generando una CD separata per ogni prova. Si consulta la tabella "Risultati dei Combattimenti nelle Fosse" per determinare la prestazione del personaggio.

Risultati dei Combattimenti nelle Fosse

Risultato	Valore
0 successi	Il personaggio perde gli incontri, non guadagna niente.
1 successo	Il personaggio vince 50 mo.
2 successi	Il personaggio vince 100 mo.
3 successi	Il personaggio vince 200 mo.

Complicazioni. I personaggi che partecipano ai combattimenti nelle fosse devono vedersela con gli avversari, con la gente che scommette sull'esito degli incontri e con i promotori degli incontri. Ogni settimana lavorativa dedicata ai combattimenti nelle fosse comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nei Combattimenti nelle Fosse" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nei Combattimenti nelle Fosse

d6	Complicazione
1	Un avversario giura di vendicarsi del personaggio*.
2	Un signore del crimine approccia il personaggio e si offre di ricompensarlo se perderà intenzionalmente alcuni incontri*.
3	Il personaggio sconfigge un campione locale molto popolare e si attira la collera del pubblico.
4	Il personaggio sconfigge il servitore di un nobile e si attira la collera della casata del nobile*.
5	Il personaggio viene accusato di barare. Che l'accusa sia fondata o meno, la sua reputazione è compromessa*.
6	Il personaggio infligge accidentalmente una ferita quasi fatale a un avversario.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Condurre Ricerche

Uomo avvisato, mezzo salvato. L'attività fuori servizio di condurre ricerche consente a un personaggio di recuperare informazioni relative a un mostro, un luogo, un oggetto magico o altri argomenti particolari.

Risorse. Solitamente, un personaggio deve poter accedere a una biblioteca o a un sapiente per condurre delle ricerche. Presumendo che disponga di tale accesso, condurre ricerche richiede una settimana lavorativa di sforzi e almeno 50 mo da usare per materiali, tentativi di corruzione, doni e altre spese.

Risoluzione. Il personaggio dichiara l'argomento della ricerca (una persona, un luogo o un oggetto specifici). Dopo una settimana lavorativa, il personaggio effettua una prova di Intelligenza con un bonus di +1 per ogni 100 mo spese oltre le 100 iniziali, fino a un massimo di +6. Inoltre, un personaggio che possa accedere a una biblioteca particolarmente ben fornita o a un sapiente molto autorevole dispone di vantaggio a questa prova. Le informazioni che un personaggio apprende vengono determinate usando la tabella "Esiti delle Ricerche".

Esiti delle Ricerche

Totale della Prova	Esito
1–5	Nessun effetto.
6–10	Il personaggio apprende un'informazione.
11–20	Il personaggio apprende due informazioni.
21 o più	Il personaggio apprende tre informazioni.

Ogni informazione equivale a un'affermazione veritiera su una persona, un luogo o un oggetto. Alcuni esempi includono la conoscenza delle resistenze di una creatura, la parola d'ordine per entrare in un livello sigillato di un dungeon, gli incantesimi comunemente preparati da un ordine di maghi e così via.

Il DM ha sempre l'ultima parola su ciò che un personaggio apprende con esattezza. Nel caso di un mostro o di un PNG, il DM può rivelare elementi delle sue statistiche o della sua personalità. Nel caso di un luogo, può rivelare certi segreti

di quel luogo, come un'entrata nascosta, la risposta a un enigma o la natura di una creatura che lo sorveglia.

Complicazioni. Il più grande rischio del condurre ricerche è scoprire informazioni false. Non tutte le informazioni recuperate sono accurate o veritiere e un rivale ferrato negli studi potrebbe tentare di sviare le ricerche del personaggio, specialmente se l'oggetto della ricerca in questione gli è noto. Il rivale potrebbe diffondere informazioni false, corrompere un sapiente affinché fornisca consigli errati o trafugare i tomi essenziali per scoprire la verità.

Un personaggio potrebbe inoltre imbattersi in altre complicazioni nel corso delle ricerche. Ogni settimana lavorativa passata a condurre ricerche comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni delle Ricerche" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni delle Ricerche

d6	Complicazione
1	Il personaggio danneggia accidentalmente un libro raro.
2	Il personaggio offende un sapiente, che come ammenda esige un dono stravagante*.
3	Se il personaggio avesse saputo che il libro era maledetto, non l'avrebbe mai aperto.
4	Un sapiente vuole ostinatamente convincere il personaggio della validità delle sue strane teorie sulla realtà*.
5	A seguito di certe sue azioni, il personaggio è bandito da una biblioteca finché non farà debita ammenda*.
6	Il personaggio ha scoperto alcune conoscenze utili, ma ha dovuto promettere di portare a termine un'impresa pericolosa in cambio.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Crimine

A volte il crimine paga. Questa attività fornisce al personaggio l'occasione di guadagnare denaro extra, correndo però il rischio di essere arrestato.

Risorse. Un personaggio deve trascorrere una settimana e spendere almeno 25 mo a raccogliere informazioni sui potenziali bersagli prima di poter commettere il crimine pianificato.

Risoluzione. Il personaggio deve effettuare una serie di prove, la cui CD è scelta dal giocatore stesso in base all'ammontare del profitto che si desidera ottenere dal crimine.

La CD scelta può essere 10, 15, 20 o 25. Un crimine portato a termine con successo fornisce il numero di monete d'oro indicato nella tabella "Valore del Bottino".

Per tentare un crimine, il personaggio effettua tre prove: Destrezza (Furtività), Destrezza usando gli arnesi da scasso e una prova a scelta del giocatore tra Intelligenza (Indagare), Saggezza (Percezione) o Carisma (Inganno).

Se nessuna delle prove ha successo, il personaggio viene catturato e incarcerato. Il personaggio dovrà pagare una multa pari al profitto che il crimine gli avrebbe fruttato e dovrà trascorrere una settimana in prigione per ogni 25 mo della multa.

Se il personaggio ha effettuato con successo solo una prova, il colpo fallisce ma il personaggio fugge.

Se il personaggio ha effettuato con successo due prove, il colpo ha successo in parte e procura al personaggio metà del bottino previsto.

Se il personaggio ha effettuato con successo tutte e tre le prove, ottiene il valore completo del bottino.

Valore del Bottino

CD	Valore
10	50 mo, rapina a un mercante in difficoltà
15	100 mo, rapina a un ricco mercante
20	200 mo, rapina a un nobile
25	1.000 mo, rapina a una delle figure cittadine più ricche

Complicazioni. La vita di un criminale è piena di complicazioni. Il DM tira sulla tabella "Complicazioni del Crimine" (o crea una complicazione personale) se il personaggio effettua solo una prova con successo. Se il rivale del personaggio è coinvolto nel crimine o fa parte delle forze della legge, si verifica una complicazione nel caso il personaggio effettui solo due prove con successo.

Complicazioni del Crimine

d8	Complicazione
1	Una taglia pari ai guadagni del personaggio viene offerta in cambio di informazioni sul suo crimine*.
2	Un individuo ignoto contatta il personaggio, minacciando di rivelare il suo crimine se non sbrigherà per lui un servizio*.
3	La vittima del personaggio è finita sul lastrico a seguito del suo crimine.
4	Qualcuno al corrente del crimine del personaggio è stato arrestato per questioni non correlate*.
5	Il bottino del personaggio è un singolo oggetto facilmente riconoscibile che non può essere ricettato in questa regione.
6	Il personaggio ha rapinato qualcuno che godeva della protezione di un signore del crimine locale e che ora vuole vendetta.
7	La vittima del personaggio chiede un favore a una guardia, affinché raddoppi gli sforzi per risolvere il caso.
8	La vittima del personaggio chiede a un compagno avventuriero del personaggio di risolvere il crimine.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Fabbricare un Oggetto

Se un personaggio dispone del tempo, del denaro e degli strumenti richiesti può dedicare le sue attività fuori servizio alla fabbricazione di armature, armi, abiti o altri tipi di oggetti non magici.

Risorse e Risoluzione. Oltre agli strumenti appropriati per l'oggetto da fabbricare, un personaggio ha bisogno di materiali grezzi per un valore pari a metà del costo di vendita dell'oggetto. Per determinare quante settimane lavorative sono richieste per creare un oggetto, si divide il suo costo in monete d'oro per 50. Un personaggio può completare più oggetti in una settimana lavorativa se il costo totale degli oggetti è pari o inferiore a 50 mo. Gli oggetti che costano più di 50 mo possono essere completati nel corso di un periodo di tempo più lungo, purché l'oggetto in lavorazione sia custodito in un luogo sicuro.

Più personaggi possono unire i loro sforzi. Si divide il tempo necessario per creare un oggetto per il numero di personaggi che ci lavorano. Il DM valuterà con il buon senso quanti personaggi possono collaborare alla lavorazione di un oggetto. Per esempio, un oggetto particolarmente minuscolo come un anello potrebbe consentire soltanto a uno o due personaggi di partecipare alla sua lavorazione, mentre un oggetto grande e complesso potrebbe consentire a quattro o più personaggi di partecipare.

Un personaggio deve essere competente negli strumenti richiesti per fabbricare un oggetto e accedere all'equipaggiamento appropriato. Chiunque collabori deve possedere competenza negli strumenti appropriati. Il DM dovrà decidere in base al buon senso se il personaggio è in possesso dell'equipaggiamento giusto o meno. La tabella seguente fornisce alcuni esempi.

Competenza	Oggetti
Borsa da erborista	Antitossina, *pozione di guarigione*
Strumenti da conciatore	Armature di cuoio, stivali
Strumenti da fabbro	Armi, armature
Strumenti da tessitore	Mantelli, abiti

Se tutti i requisiti soprastanti sono soddisfatti, il risultato della procedura è un oggetto del tipo desiderato. Un personaggio può vendere un oggetto fabbricato in questo modo al prezzo elencato.

Fabbricare Oggetti Magici. La creazione di un oggetto magico richiede più di tempo, sforzo e materiali. È una procedura a lungo termine che prevede una o più avventure per recuperare i materiali rari e le conoscenze richieste per la creazione dell'oggetto.

Le *pozioni di guarigione* e le *pergamene magiche* sono eccezioni alle regole seguenti. Per ulteriori informazioni, vedi la voce sottostante "Mescere Pozioni di Guarigione" in questa sezione e, più avanti nel capitolo, la sezione "Scrivere una Pergamena Magica".

Per prima cosa, un personaggio ha bisogno di una formula per l'oggetto magico che intende creare. La formula è come una ricetta che elenca i materiali necessari e i passi richiesti per creare l'oggetto.

Un oggetto richiede invariabilmente un materiale esotico per completarlo. Questo materiale può variare dalla pelle di uno yeti a una fiala d'acqua prelevata da un vortice sul Piano Elementale dell'Acqua. Trovare quel materiale dovrebbe essere uno degli obiettivi di un'avventura.

La tabella "Ingredienti degli Oggetti Magici" suggerisce il grado di sfida di una creatura che i personaggi devono affrontare per recuperare i materiali di un oggetto. È importante ricordare che affrontare una creatura non significa necessariamente che i personaggi debbano strappare gli oggetti dal suo cadavere. La creatura potrebbe semplicemente proteggere un luogo o una risorsa a cui i personaggi dovranno accedere.

Ingredienti degli Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Intervallo del GS
Comune	1–3
Non comune	4–8
Raro	9–12
Molto raro	13–18
Leggendario	19 o più

Se appropriato, il DM sceglie un mostro o un luogo che sia tematicamente adatto all'oggetto che deve essere fabbricato. Per esempio, la creazione di un'*armatura del marinaio* potrebbe richiedere l'essenza di un fatale dell'acqua, mentre la creazione di un *bastone dello charme* potrebbe richiedere la collaborazione di uno specifico arcanaloth, che aiuterà i personaggi solo se porteranno a termine un'impresa per suo conto. La creazione di un *bastone del potere* potrebbe richiedere un frammento di un'antica pietra toccata un tempo dal dio della magia... una pietra ora protetta da una diffidente androsfinge.

Oltre ad affrontare una specifica creatura, la creazione di un oggetto prevede anche un costo in monete d'oro che copra gli altri materiali, gli strumenti e così via, basandosi sulla rarità dell'oggetto. Quei valori, nonché il tempo di cui un personaggio ha bisogno per lavorare al fine di completare un oggetto, sono indicati nella tabella "Tempi e Costi di Fabbricazione degli Oggetti Magici". Nel caso degli oggetti consumabili, il tempo di creazione e il prezzo elencato si dimezzano.

Tempi e Costi di Fabbricazione degli Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Settimane Lavorative*	Costo*
Comune	1	50 mo
Non comune	2	200 mo
Raro	10	2.000 mo
Molto raro	25	20.000 mo
Leggendario	50	100.000 mo

*Da dimezzare nel caso di un oggetto consumabile come una pozione o una pergamena

Per completare un oggetto magico, un personaggio ha bisogno anche di essere competente negli strumenti appropriati, come nel caso della fabbricazione di un oggetto non magico, o di essere competente nell'abilità Arcano.

Se i requisiti soprastanti sono soddisfatti, il risultato della procedura è un oggetto magico del tipo desiderato.

Complicazioni. La maggior parte delle complicazioni relative alla creazione di qualcosa, specialmente di un oggetto magico, è collegata alla difficoltà di trovare gli ingredienti rari o le componenti richieste per completare il lavoro. Le complicazioni che un personaggio potrebbe incontrare durante la procedura di creazione sono interessanti soprattutto quando l'oggetto in lavorazione è un oggetto magico: ogni cinque settimane lavorative trascorse a fabbricare un oggetto comportano una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nella Fabbricazione" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nella Fabbricazione

d6	Complicazione
1	Corre voce che il personaggio stia lavorando a qualcosa di instabile o di pericoloso per la comunità*.
2	Qualcuno ruba gli strumenti del personaggio, costringendolo ad acquistarne altri*.
3	Un mago locale dimostra interesse per il lavoro del personaggio e insiste per poterlo osservare.
4	Un potente nobile offre una cifra esorbitante per il lavoro del personaggio e non accetterà un no come risposta*.
5	Un clan nanico accusa il personaggio di avere trafugato le conoscenze segrete dei nani per poter progredire con il suo lavoro*.
6	Un concorrente mette in giro la voce che i lavori del personaggio sono di pessima fattura e tendono a guastarsi*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Mescere Pozioni di Guarigione. Le *pozioni di guarigione* rientrano in una categoria speciale di creazione degli oggetti, separata dagli altri oggetti magici. Un personaggio dotato di competenza nella borsa da erborista può creare queste pozioni. I tempi e i costi richiesti per farlo sono riassunti nella tabella "Creazione delle Pozioni di Guarigione".

Creazione delle Pozioni di Guarigione

Tipo	Tempo	Costo
Guarigione	1 giorno	25 mo
Guarigione maggiore	1 settimana lavorativa	100 mo
Guarigione superiore	3 settimane lavorative	1.000 mo
Guarigione suprema	4 settimane lavorative	10.000 mo

Giocare d'Azzardo

I giochi d'azzardo possono consentire di accumulare una fortuna rapidamente... e forse di perderla ancora più rapidamente.

Risorse. Questa attività richiede una settimana lavorativa di sforzi più una posta di almeno 10 mo, fino a un massimo di 1.000 mo o più, a discrezione del DM.

Risoluzione. Il personaggio deve effettuare una serie di prove, con una CD determinata casualmente in base ai concorrenti in cui il personaggio si imbatte. Parte del rischio nel giocare d'azzardo consiste nel fatto che non si sa mai chi si incontrerà al tavolo da gioco.

Il personaggio effettua tre prove: Saggezza (Intuizione), Carisma (Inganno) e Carisma (Intimidire). Se il personaggio possiede competenza nel gioco in questione, quella competenza nello strumento può sostituirsi all'abilità rilevante in qualsiasi prova. La CD di ogni prova è pari a 5 + 2d10, generando una CD separata per ogni prova. Si consulta la tabella "Risultati del Giocare d'Azzardo" per determinare la prestazione del personaggio.

Risultati del Giocare d'Azzardo

Risultato	Valore
0 successi	Il personaggio perde tutto il denaro che ha scommesso e accumula un debito pari a quella somma.
1 successo	Il personaggio perde metà del denaro che ha scommesso.
2 successi	Il personaggio vince il denaro che ha scommesso più la metà di quella somma.
3 successi	Il personaggio vince il doppio del denaro che ha scommesso.

Complicazioni. Giocare d'azzardo tende ad attirare individui di dubbia moralità. Le potenziali complicazioni possono variare dalle incursioni dei rappresentanti della legge al coinvolgimento di criminali collegati all'attività. Ogni settimana lavorativa dedicata a giocare d'azzardo comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nel Giocare d'Azzardo" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nel Giocare d'Azzardo

d6	Complicazione
1	Il personaggio è accusato di barare. Il giocatore decide se il personaggio ha barato veramente o è stato incastrato*.
2	Le guardie cittadine fanno irruzione nella sala da gioco e mettono in prigione il personaggio*.
3	Un nobile in paese perde una cifra notevole con il personaggio e giura a gran voce di vendicarsi*.
4	Il personaggio ha vinto una somma da un membro di basso rango di una gilda di ladri e la gilda rivuole il suo denaro.
5	Un signore del crimine locale insiste affinché il personaggio frequenti la sua sala da gioco e nessun'altra.
6	Un giocatore d'azzardo professionista arriva in paese e insiste affinché il personaggio si sieda al suo tavolo.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Lavorare

Quando tutto il resto non funziona, un avventuriero può sempre dedicarsi a un onesto mestiere per guadagnarsi da vivere. Questa attività rappresenta il tentativo di un personaggio di trovare un lavoro temporaneo, la cui qualità e il cui salario sono difficili da prevedere.

Risorse. Per svolgere un lavoro, è richiesta una settimana lavorativa di sforzi.

Risoluzione. Per determinare quanto denaro guadagna, un personaggio effettua una prova di caratteristica: Forza (Atletica), Destrezza (Acrobazia), Intelligenza usando una serie di strumenti, Carisma (Intrattenere) o Carisma usando uno strumento musicale. Si consulta la tabella "Salari" per determinare quanto denaro viene generato in base al totale della prova.

Salari

Totale della Prova	Guadagni
9 o meno	Stile di vita povero per la settimana
10–14	Stile di vita modesto per la settimana
15–20	Stile di vita agiato per la settimana
21 o più	Stile di vita agiato per la settimana + 25 mo

Complicazioni. Un lavoro ordinario è raramente turbato da complicazioni significative. Tuttavia, la tabella "Complicazioni nel Lavorare" può aggiungere alcune difficoltà alla vita di un lavoratore. Ogni settimana lavorativa di attività comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione.

Complicazioni nel Lavorare

d6	Complicazione
1	Un cliente difficile o una lite con un collega riducono di una categoria il salario guadagnato dal personaggio*.
2	A causa delle difficoltà finanziarie del datore di lavoro, il personaggio non viene pagato*.
3	Un collega che ha dei contatti con una famiglia importante in paese prende il personaggio in antipatia*.
4	Il datore di lavoro è coinvolto con un culto oscuro o un'attività criminale.
5	Un'organizzazione criminale prende di mira l'attività del personaggio a scopi di estorsione*.
6	Il personaggio sviluppa la fama di essere pigro (giustificatamente o meno, a scelta del DM) e subisce svantaggio alle prove effettuate per questa attività fuori sevizio per le sei settimane lavorative successive ad essa dedicate*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Rilassarsi

A volte la cosa migliore da fare tra un'avventura e l'altra è rilassarsi. Sia che un personaggio decida di concedersi una meritata vacanza, sia che debba riprendersi dalle ferite, rilassarsi è l'opzione ideale per gli avventurieri che hanno bisogno di fare una pausa. Questa opzione è ideale anche per quei giocatori che non vogliono utilizzare il sistema delle attività fuori servizio.

Risorse. Per rilassarsi è richiesta una settimana. Un personaggio deve condurre almeno uno stile di vita modesto per ottenere il beneficio dell'attività quando si rilassa.

Risoluzione. I personaggi che conducono almeno uno stile di vita modesto ottengono vari benefici quando si rilassano. Un personaggio che si rilassa ottiene vantaggio ai tiri salvezza per riprendersi dalle malattie a lungo termine e dai veleni. Inoltre, alla fine della settimana, un personaggio può porre fine a un effetto che gli impedisce di recuperare punti ferita o può ripristinare un punteggio di caratteristica che è stato ridotto a meno del suo valore normale. Questo beneficio non può essere usato se l'effetto nocivo è stato causato da un incantesimo o da un altro effetto magico continuato.

Complicazioni. È raro che rilassarsi comporti complicazioni. Se il DM vuole complicare la vita ai personaggi, può introdurre un'azione o un evento collegato a un rivale.

Scrivere una Pergamena Magica

Con tempo e pazienza, un incantatore può trasferire un incantesimo in una pergamena, creando una *pergamena magica*.

Risorse. Per trascrivere una *pergamena magica*, è richiesto un ammontare di tempo e denaro dipendente dall'incantesimo che il personaggio vuole trascrivere, come indicato nella tabella "Costi delle Pergamene Magiche". Il personaggio deve inoltre avere competenza nell'abilità Arcano e deve fornire le eventuali componenti materiali richieste per lanciare l'incantesimo. Infine, il personaggio deve avere preparato quell'incantesimo o averlo tra i propri incantesimi conosciuti, al fine di scrivere una pergamena che lo contenga.

Se l'incantesimo trascritto è un trucchetto, la versione sulla pergamena funziona come se l'incantatore fosse di 1° livello.

Costi delle Pergamene Magiche

Livello dell'Incantesimo	Tempo	Costo
Trucchetto	1 giorno	15 mo
1°	1 giorno	25 mo
2°	3 giorni	250 mo
3°	1 settimana lavorativa	500 mo
4°	2 settimane lavorative	2.500 mo
5°	4 settimane lavorative	5.000 mo
6°	8 settimane lavorative	15.000 mo
7°	16 settimane lavorative	25.000 mo
8°	32 settimane lavorative	50.000 mo
9°	48 settimane lavorative	250.000 mo

Complicazioni. Fabbricare una *pergamena magica* è un compito solitario che raramente attira l'attenzione altrui. Le eventuali complicazioni possono più probabilmente nascere dalla preparazione richiesta dall'attività. Ogni settimana lavorativa comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nella Scrittura delle Pergamene" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nella Scrittura delle Pergamene

d6	Complicazione
1	Il personaggio ha comprato l'ultima boccetta di inchiostro raro usato per scrivere le pergamene, suscitando la collera di un mago cittadino.
2	Il sacerdote di un tempio buono accusa il personaggio di praticare la magia nera*.
3	Un mago impaziente di includere un incantesimo del personaggio nel suo libro fa pressioni per poter acquistare la pergamena.
4	A causa di uno strano errore nella creazione della pergamena, l'incantesimo che essa contiene è un altro incantesimo casuale dello stesso livello.
5	Sul foglio di pergamena rara che il personaggio ha acquistato, compare una mappa a malapena visibile.
6	Un ladro tenta di fare irruzione nel laboratorio del personaggio*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Servizio Religioso

I personaggi di indole religiosa potrebbero passare il tempo fuori servizio ad aiutare un tempio, magari contribuendo a officiare le funzioni religiose o a fare proselitismo nella comunità. Un personaggio che intraprende questa attività ha la possibilità di guadagnarsi il favore dei capi del tempio.

Risorse. Per intraprendere il servizio religioso è necessario poter accedere (e spesso frequentare) un tempio le cui convinzioni e principi etici coincidano con quelli del personaggio. Se un tale posto è disponibile, l'attività richiede una settimana lavorativa di tempo, ma non prevede alcuna spesa in monete d'oro.

Risoluzione. Alla fine del tempo richiesto, il personaggio sceglie se effettuare una prova di Intelligenza (Religione) o di Carisma (Persuasione). Il totale della prova determina i benefici del servizio, come indicato nella tabella "Servizio Religioso".

Servizio Religioso

Totale della Prova	Risultato
1–10	Nessun effetto. Nonostante gli sforzi, il personaggio non riesce a fare una buona impressione.
11–20	Il personaggio guadagna un favore.
21 o più	Il personaggio guadagna due favori.

Un favore, in termini generici, è una promessa di futura assistenza da un rappresentante del tempio. Può essere riscosso chiedendo aiuto al tempio per risolvere un problema specifico, per ottenere un generico sostegno politico o sociale oppure per ridurre del 50 per cento il costo del lancio di un incantesimo da chierico. Un favore può anche assumere la forma di un intervento divino, come un presagio, una visione o un miracolo minore fornito in un momento cruciale. Quest'ultimo tipo di favore viene speso dal DM, che ne determina la natura.

I favori guadagnati non devono necessariamente essere riscossi subito, ma è possibile accumularne solo un certo numero. Un personaggio può avere un numero massimo di favori inutilizzati pari a 1 + il suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di un favore inutilizzato).

Complicazioni. Un tempio può rivelarsi un vero e proprio labirinto di intrighi politici e sociali. Anche la setta spinta dalle migliori intenzioni può cadere preda delle rivalità. Un personaggio al servizio di un tempio rischia di rimanere invischiato in queste lotte intestine. Ogni settimana lavorativa trascorsa prestando servizio religioso comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni del Servizio Religioso" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni del Servizio Religioso

d6	Complicazione
1	Il personaggio ha offeso un sacerdote con le sue parole o le sue azioni*.
2	Una bestemmia è pur sempre una bestemmia, anche se il personaggio l'ha pronunciata involontariamente.
3	Una setta segreta all'interno del tempio invita il personaggio a unirsi ai suoi ranghi.
4	Un altro tempio cerca di reclutare il personaggio come spia*.
5	Gli anziani del tempio implorano il personaggio di intraprendere un'impresa sacra.
6	Il personaggio scopre accidentalmente che una figura importante del tempio in realtà venera gli immondi.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Vendere un Oggetto Magico

La vendita di un oggetto magico è un'impresa tutt'altro che facile. Ladri e truffatori sono sempre in cerca di un colpo facile e, anche quando trova un compratore legittimo, non è detto che un personaggio riceva una buona offerta.

Risorse. Un personaggio può trovare un compratore per un oggetto magico spendendo 25 mo e dedicando una settimana lavorativa a spargere la voce della vendita. Un personaggio dovrà scegliere un oggetto alla volta da vendere.

Risoluzione. Un personaggio che vuole vendere un oggetto deve effettuare una prova di Carisma (Persuasione) per determinare che tipo di offerta riceve. Il personaggio può sempre decidere di non vendere, sacrificando la settimana lavorativa dei suoi sforzi e riprovando successivamente. Per determinare il prezzo di vendita, si usano le tabelle "Prezzi Base degli Oggetti Magici" e "Offerta per gli Oggetti Magici".

Prezzi Base degli Oggetti Magici

Rarità	Prezzo Base*
Comune	100 mo
Non comune	400 mo
Raro	4.000 mo
Molto raro	40.000 mo
Leggendario	200.000 mo

*Dimezzato nel caso di un oggetto consumabile come una pozione o una pergamena

Offerta per gli Oggetti Magici

Totale della Prova	Offerta
1–10	50% del prezzo base
11–20	100% del prezzo base
21 o più	150% del prezzo base

Complicazioni. Il rischio principale della vendita di un oggetto magico consiste nell'attirare l'attenzione dei ladri o di chi vuole l'oggetto ma non vuole pagare per averlo. Altre figure potrebbero cercare di minare l'accordo per agevolare i propri affari o screditare il personaggio come legittimo venditore. Ogni settimana lavorativa dedicata a vendere un oggetto comporta una probabilità del 10 per cento che si verifichi una complicazione. La tabella "Complicazioni nella Vendita degli Oggetti Magici" fornisce alcuni esempi.

Complicazioni nella Vendita degli Oggetti Magici

d6	Complicazione
1	Un nemico orchestra in segreto l'acquisto dell'oggetto per usarlo contro il personaggio*.
2	Una gilda di ladri, informata della vendita, tenta di rubare l'oggetto*.
3	Un avversario mette in giro la voce che l'oggetto è falso*.
4	Uno stregone afferma che l'oggetto gli appartiene per diritto di nascita ed esige che il personaggio glielo ceda.
5	Il proprietario precedente dell'oggetto, o i suoi alleati sopravvissuti, giurano di riprendersi l'oggetto con la forza.
6	Il compratore viene assassinato prima che la vendita sia conclusa*.

*Potrebbe coinvolgere un rivale

Assegnare Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono premi ambiti da tutti gli avventurieri di D&D e sono spesso la ricompensa principale di un'avventura. Le regole per gli oggetti magici sono presentate, assieme alle tabelle "Cumulo di Tesori", nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide*. Questa sezione espande quelle regole offrendo al DM un modo alternativo di determinare quali oggetti magici finiscono in possesso dei personaggi e aggiungendo una collezione di oggetti magici comuni. Questa sezione si conclude con una serie di tabelle che raggruppano gli oggetti magici in base alla rarità.

Il sistema della *Dungeon Master's Guide* è concepito in modo che il DM possa generare tutti i tesori casualmente e le tabelle governano anche il numero di oggetti magici che i personaggi ricevono. In breve, sono le tabelle a fare tutto il lavoro. Tuttavia, quando un DM crea o modifica un'avventura, potrebbe voler scegliere gli oggetti magici che entrano in gioco. In questo caso, può usare le regole di questa sezione per personalizzare i suoi cumuli di tesori pur restando entro i limiti del gioco relativi al numero di oggetti che i personaggi finiranno per accumulare.

Distribuzione per Rarità

Questo metodo alternativo di determinazione dei tesori si concentra sulla scelta degli oggetti magici basandosi sulla loro rarità, anziché tirando sulle tabelle della *Dungeon Master's Guide*. Questo metodo usa due tabelle: "Oggetti Magici Assegnati per Rango" e "Oggetti Magici Assegnati per Rarità".

Per Rango. La tabella "Oggetti Magici Assegnati per Rango" indica il numero di oggetti magici che un gruppo di D&D solitamente ottiene durante una campagna e culmina con il gruppo che accumula cento oggetti magici al 20° livello. La tabella mostra quanti di questi oggetti vanno assegnati nell'arco di ognuno dei quattro ranghi di gioco. Il maggior numero di oggetti che i personaggi ricevono nel corso del secondo rango (livelli 5–10) rispetto agli altri ranghi è voluto. Il secondo rango è quello che vede la maggior parte dell'azione in una tipica campagna di D&D e gli oggetti ottenuti in quel rango servono anche a preparare i personaggi alle avventure di livello più alto.

Per Rarità. La tabella "Oggetti Magici Assegnati per Rarità" prende i numeri della tabella "Oggetti Magici Assegnati per Rango" e li suddivide per mostrare il numero di oggetti di ogni rarità che i personaggi dovrebbero avere una volta giunti alla fine di un rango.

Oggetti Maggiori e Minori. Entrambe le tabelle di questa sezione fanno distinzione tra oggetti magici maggiori e oggetti magici minori. Questa distinzione esiste nella *Dungeon Master's Guide*, ma quel libro non fa uso di quei termini. In quel libro, gli oggetti minori sono elencati nelle "Tabelle degli Oggetti Magici" dalla A alla E, mentre gli oggetti maggiori compaiono nelle "Tabelle degli Oggetti Magici" dalla F alla I. Come risulta evidente dalle tabelle "Cumulo di Tesori" di quel libro, gli oggetti magici maggiori sono concepiti per essere distribuiti più sporadicamente rispetto agli oggetti minori, anche ai livelli di gioco più alti.

Dietro le Quinte: Distribuzione degli Oggetti Magici

La *Dungeon Master's Guide* presume che i personaggi trovino un certo ammontare di tesori nel corso di una campagna. Nell'arco di venti tipici livelli di gioco, si presume che il DM tiri quarantacinque volte sulle tabelle "Cumulo di Tesori", distribuendo i tiri come segue:

- Sette tiri sulla tabella di Sfida 0–4
- Diciotto tiri sulla tabella di Sfida 5–10
- Dodici tiri sulla tabella di Sfida 11–16
- Otto tiri sulla tabella di Sfida 17 o più

Dato che molti risultati di quelle tabelle forniscono più di un oggetto magico, quei quarantacinque tiri finiranno per fornire ai personaggi circa cento oggetti. Il sistema opzionale descritto in questa sezione fornisce lo stesso numero di oggetti, distribuiti in modo appropriato tra le varie categorie di rarità, consentendo al DM di controllare con esattezza quali oggetti i personaggi hanno la possibilità di acquisire.

Oggetti Magici Assegnati per Rango

Livello del Personaggio	Oggetti Minori	Oggetti Maggiori	Tutti gli Oggetti
1–4	9	2	11
5–10	28	6	34
11–16	24	6	30
17–20	19	6	25
Totale	**80**	**20**	**100**

Scegliere gli Oggetti Livello per Livello

Il DM decide quando inserire un oggetto in un'avventura di sua creazione o da lui modificata, solitamente perché pensa che la storia richieda un oggetto magico, i personaggi ne abbiano bisogno o ai giocatori farebbe piacere riceverne uno.

Quando il DM vuole selezionare un oggetto come tesoro per un incontro, la tabella "Oggetti Magici Assegnati per Rarità" funge da suo budget di oggetti. La tabella si usa nel modo seguente:

1. Il DM copia la tabella nei suoi appunti, in modo che possa modificarne i numeri man mano che seleziona gli oggetti da collocare in un'avventura.
2. Consulta la riga della colonna Livello/GS corrispondente a uno dei valori seguenti (a sua scelta): il livello dei personaggi giocanti, il grado di sfida del proprietario dell'oggetto magico o il grado di sfida del gruppo di creature che custodisce l'oggetto. I numeri su quella riga della tabella indicano il totale di oggetti che sarebbe appropriato i personaggi ricevessero alla fine del rango rappresentato da quella riga.
3. Il DM sceglie un oggetto magico di una rarità il cui numero su quella riga sia diverso da 0.
4. Quando i personaggi ottengono un oggetto, il DM modifica i suoi appunti per indicare da quale parte del budget proviene questa assegnazione, sottraendo 1 dal numero appropriato della tabella.

In futuro, se il DM sceglie un oggetto la cui rarità non è disponibile nel rango attuale ma è ancora disponibile a un rango inferiore, il DM sottrarrà l'oggetto dal rango inferiore.

Oggetti Magici Assegnati per Rarità

	Oggetti Magici Minori					Oggetti Magici Maggiori			
Livello/GS	Comuni	Non Comuni	Rari	Molto Rari	Leggendari	Non Comuni	Rari	Molto Rari	Leggendari
1–4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5–10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11–16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17 o più	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Totale	**19**	**20**	**19**	**15**	**7**	**8**	**4**	**4**	**4**

Se nessuno dei ranghi inferiori contiene oggetti della rarità indicata, sottrarrà l'oggetto da un rango superiore.

Scegliere gli Oggetti Gradualmente

Se il DM preferisce un metodo più liberale di scegliere gli oggetti magici, può semplicemente selezionare ogni oggetto magico che intende elargire; poi, quando i personaggi ne acquisiscono uno, lo sottrae dalla tabella "Oggetti Magici Assegnati per Rarità" nei suoi appunti. Ogni volta che lo fa, parte dal rango più basso e sottrae l'oggetto dal primo numero che incontra nella colonna della rarità appropriata per l'oggetto, che sia minore o maggiore. Se quel rango non contiene un numero superiore a 0 per quella rarità, il DM sale di rango finché non ne incontra uno e sottrae l'oggetto magico da quel numero. Seguendo questa procedura, ridurrà a zero ogni riga della tabella procedendo nell'ordine, passando dai livelli più bassi a quelli più alti.

Oggetti in Eccesso nelle Avventure

Le tabelle degli oggetti magici in questa sezione sono basate sul numero di oggetti che i personaggi dovrebbero ricevere e non sul numero di oggetti disponibili in un'avventura. Quando il DM crea o modifica un'avventura, dovrà presumere che i personaggi non troveranno tutti gli oggetti che egli ha inserito nell'avventura, a meno che buona parte del bottino non si trovi in luoghi facili da raggiungere. La regola seguente può essere una buona norma generale: un'avventura può includere un numero di oggetti superiore del 25 per cento rispetto ai numeri nelle tabelle (arrotondando per eccesso). Per esempio, un'avventura concepita per portare i personaggi dal 1° al 4° livello potrebbe includere quattordici oggetti anziché undici, ipotizzando che tre di quegli oggetti non vengano trovati.

Oggetti Magici Comuni

La *Dungeon Master's Guide* include molti oggetti magici di ogni rarità; ad eccezione degli oggetti comuni, una categoria di cui presenta pochi esemplari. Questa sezione ne introduce altri nel gioco. Questi oggetti raramente aumentano il potere di un personaggio, ma probabilmente divertiranno i giocatori e offriranno spunti di interpretazione interessanti.

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico.

Abito della Riparazione

Oggetto meraviglioso, comune

Questo elegante abito da viaggiatore si ricuce magicamente da solo per contrastare gli strappi e l'usura giornaliera. Quei pezzi dell'abito che vengono distrutti non possono essere riparati in questo modo.

Amuleto del Frammento Oscuro

Oggetto meraviglioso, comune
(richiede sintonia con un warlock)

Questo amuleto è ricavato da un singolo frammento di materiale extraplanare resiliente che proviene dal reame del patrono del warlock. Finché il personaggio lo indossa, ottiene i benefici seguenti:

- Il personaggio può usare l'amuleto come focus da incantatore per i suoi incantesimi da warlock.
- Il personaggio può tentare di lanciare un trucchetto che non conosce. Il trucchetto deve essere incluso nella lista degli incantesimi da warlock e il personaggio deve effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10. Se la prova ha successo, il personaggio lancia l'incantesimo. Se fallisce, anche l'incantesimo fallisce e l'azione usata per lanciare l'incantesimo è sprecata. In ogni caso, il personaggio non può usare di nuovo questa proprietà finché non completa un riposo lungo.

Amuleto Meccanico

Oggetto meraviglioso, comune

Questo amuleto di rame contiene dei minuscoli ingranaggi interconnessi ed è alimentato dalla magia di Mechanus, un piano di ingranaggi e di prevedibilità. Se una creatura appoggia l'orecchio sull'amuleto, sente un debole ticchettio e una serie di ronzii provenire dall'interno.

Quando il personaggio effettua un tiro per colpire mentre indossa l'amuleto, può rinunciare a tirare il d20 per ottenere un risultato di 10 al tiro del dado. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba successiva.

Armatura della Rimozione Rapida

Armatura (leggera, media o pesante), comune

Il personaggio può togliere quest'armatura con un'azione.

Armatura Fumigante

Armatura (qualsiasi), comune

Sbuffi di fumo innocuo e inodore si levano da questa armatura finché viene indossata.

Armatura Scintillante

Armatura (qualsiasi media o pesante), comune

Quest'armatura non si sporca mai.

Asta Comprimibile

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio impugna quest'asta lunga 3 metri, può usare un'azione per pronunciare una parola d'ordine e trasformarla in una verga lunga 30 cm, più facile da trasportare. Il peso dell'asta non cambia. Il personaggio può usare un'azione per pronunciare una parola d'ordine diversa e ritrasformarla in un'asta; tuttavia, la verga si allungherà solo di quanto lo spazio circostante le consenta.

Asta della Pesca

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio impugna quest'asta lunga 3 metri, può pronunciare una parola d'ordine e trasformarla in una canna da pesca con tanto di lenza, amo e mulinello. Pronunciando di nuovo la parola d'ordine, la canna da pesca torna a essere una normale asta di 3 metri.

Gli Oggetti Magici Sono Necessari in una Campagna?

Il gioco di D&D si basa sull'assunto che gli oggetti magici compaiano sporadicamente e che siano sempre un beneficio, a meno che un oggetto non racchiuda una maledizione. I personaggi e i mostri sono sviluppati per affrontarsi a vicenda senza l'aiuto di oggetti magici, il che significa che un personaggio con un oggetto magico a disposizione è sempre più potente o più versatile di un personaggio generico dello stesso livello. Il DM non deve mai preoccuparsi di assegnare oggetti magici affinché i personaggi tengano testa alle minacce della campagna. Gli oggetti magici sono dei veri e propri trofei. Sono utili? Assolutamente sì. Sono necessari? No.

Gli oggetti magici possono passare da graditi a necessari nel raro caso di un gruppo in cui non ci siano incantatori, monaci o PNG in grado di lanciare *arma magica*. Senza magia il gruppo avrebbe serie difficoltà a sconfiggere i mostri dotati di resistenza o immunità ai danni non magici. In una campagna del genere, il DM dovrà essere generoso nell'elargire armi magiche o evitare di usare questi tipi di mostri.

Bacchetta dei Cipigli

Bacchetta, comune

Questa bacchetta possiede 3 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche e bersagliare un umanoide situato entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 10, altrimenti sarà costretto ad assumere un'espressione accigliata per 1 minuto.

La bacchetta recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si trasforma in una *bacchetta dei sorrisi*.

Bacchetta dei Fuochi d'Artificio

Bacchetta, comune

Questa bacchetta possiede 7 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche e generare un'esplosione innocua di luci multicolore in un punto situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. L'esplosione di luce è accompagnata da un rumore crepitante che può essere sentito fino a una distanza di 90 metri. La luce è intensa quanto la fiamma di una torcia, ma dura solo un secondo.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta esplode in un innocuo spettacolo pirotecnico ed è distrutta.

Bacchetta dei Sorrisi

Bacchetta, comune

Questa bacchetta possiede 3 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche e bersagliare un umanoide situato entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 10, altrimenti sarà costretto a sorridere per 1 minuto.

La bacchetta recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, la bacchetta si trasforma in una *bacchetta dei cipigli*.

Bacchetta della Conduzione

Bacchetta, comune

Questa bacchetta possiede 3 cariche. Finché il personaggio la impugna, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche e generare una musica orchestrale agitandola nell'aria. La musica è udibile entro una gittata di 18 metri e termina quando il personaggio smette di agitare la bacchetta.

La bacchetta recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Con un risultato di 1, nell'aria echeggia il triste squillo di un trombone, la bacchetta si sbriciola in polvere ed è distrutta.

Bambola Parlante

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Finché questa bambola di pezza si trova entro 1,5 metri dal personaggio, quest'ultimo può trascorrere un riposo breve insegnandole a pronunciare fino a sei frasi, ognuna delle quali deve avere una lunghezza massima di sei parole, e definire una condizione in cui la bambola pronuncerà ogni frase. Può anche sostituire le vecchie frasi con frasi nuove. Ognuna delle condizioni deve verificarsi entro 1,5 metri dalla bambola affinché essa parli. Per esempio, ogni volta che qualcuno la raccoglie, la bambola può dire "Voglio una caramella". Le frasi della bambola vanno perdute quando termina la sintonia del personaggio con la bambola.

Bastone da Passeggio del Veterano

Oggetto meraviglioso, comune

Quando il personaggio impugna questo bastone da passeggio e usa un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine, il bastone si trasforma in una spada lunga ordinaria e smette di essere magico.

Bastone dei Fiori

Bastone, comune

Questo bastone di legno possiede 10 cariche. Finché il personaggio lo impugna, può usare un'azione per spendere 1 carica del bastone e fare in modo che un fiore spunti da una chiazza di terra o di terriccio entro 1,5 metri da lui o dal bastone stesso. Se il personaggio non sceglie un tipo di fiore specifico, il bastone crea una margherita leggermente profumata. Il fiore è innocuo, non è magico e cresce o avvizzisce come farebbe un fiore normale.

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone si sfalda in un nugolo di petali ed è perduto per sempre.

Bastone del Richiamo degli Uccelli

Bastone, comune

Questo bastone di legno è decorato con le incisioni di vari uccelli e possiede 10 cariche. Finché il personaggio lo impugna, può usare un'azione per spendere 1 carica del bastone e fare in modo che esso emetta uno dei suoni seguenti entro un raggio di 18 metri: il cinguettio di un fringuello, il gracchiare di un corvo, lo schiamazzare di un'anatra, il chiocciare di una gallina, lo starnazzare di un'oca, il canto di una strolaga, il gloglottio di un tacchino, il grido di un gabbiano, il bubolare di un gufo o lo stridio di un'aquila.

Il bastone recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba. Se il personaggio spende l'ultima carica, tira un d20. Con un risultato di 1, il bastone esplode in una innocua nube di piume d'uccello ed è perduto per sempre.

Bastone delle Decorazioni

Bastone, comune

Se il personaggio colloca un oggetto di peso pari o inferiore a 0,5 kg (come una scheggia di cristallo, un uovo o una pietra) sopra la cima del bastone mentre lo impugna, l'oggetto fluttua a pochi centimetri dalla cima del bastone e rimane in quella posizione finché non viene rimosso o finché il bastone non è più in possesso del personaggio. Il bastone può avere fino a tre oggetti di questo tipo che fluttuano sopra la sua cima in qualsiasi momento. Finché il personaggio impugna il bastone, può far roteare lentamente o girare su se stesso uno o più degli oggetti.

Boccale della Sobrietà

Oggetto meraviglioso, comune

Su un lato di questo boccale, è scolpito un volto dall'espressione severa. Il personaggio può bere birra, vino o qualsiasi altra bevanda alcolica non magica versata all'interno del boccale senza ubriacarsi. Il boccale non ha effetto sui liquidi magici o sulle sostanze nocive come i veleni.

Candela delle Profondità

Oggetto meraviglioso, comune

La fiamma di questa candela non si estingue quando viene immersa nell'acqua. Emana luce e calore come una candela normale.

Cappello dei Parassiti

Oggetto meraviglioso, comune

Questo cappello possiede 3 cariche. Finché il personaggio lo indossa, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche e pronunciare una parola d'ordine che evoca un **pipistrello**, una **rana** o un **topo**, a scelta del personaggio (vedi il *Player's Handbook* o il *Monster Manual* per le statistiche). La creatura evocata compare magicamente nel cappello e tenta di allontanarsi dal personaggio più in fretta possibile. La creatura non è né amichevole né ostile e non è sotto il controllo del personaggio. Si comporta come una creatura ordinaria del suo tipo e scompare dopo 1 ora o quando scende a 0 punti ferita. Il cappello recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba.

Cappello della Magia Accademica

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia con un mago)

Questo antiquato cappello a forma di cono è decorato con stelle e falci di luna dorate. Finché il personaggio lo indossa, ottiene i benefici seguenti:

- Il personaggio può usare il cappello come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.
- Il personaggio può tentare di lanciare un trucchetto che non conosce. Il trucchetto deve essere incluso nella lista degli incantesimi da mago e il personaggio deve effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 10. Se la prova ha successo, il personaggio lancia l'incantesimo. Se fallisce, anche l'incantesimo fallisce e l'azione usata per lanciare l'incantesimo è sprecata. In ogni caso, il personaggio non può usare di nuovo questa proprietà finché non completa un riposo lungo.

Chiave del Mistero

Oggetto meraviglioso, comune

La testa di questa chiave è scolpita a forma di punto interrogativo. La chiave ha una probabilità del 5 per cento di aprire qualsiasi serratura in cui viene inserita. Quando riesce ad aprire qualcosa, la chiave scompare.

Corda Autoriparante

Oggetto meraviglioso, comune

Il personaggio può tagliare questo rotolo di corda di canapa da 15 metri in un qualsiasi numero di pezzi più piccoli e poi usare un'azione per pronunciare una parola d'ordine che risalderà assieme i pezzi. I pezzi in questione devono essere in contatto tra loro e non devono essere utilizzati in altri modi. Una *corda autoriparante* si accorcia definitivamente se una sua sezione va perduta o distrutta.

Cornetto Acustico

Oggetto meraviglioso, comune

Quando il personaggio appoggia questo cornetto all'orecchio, gli effetti della condizione di assordato sono soppressi e il personaggio può udire normalmente.

Corno dell'Allarme Silenzioso

Oggetto meraviglioso, comune

Questo corno possiede 4 cariche. Quando il personaggio usa un'azione per suonarlo, una creatura a sua scelta può sentire lo squillo del corno, purché si trovi entro 180 metri dal corno e non sia assordata. Nessun'altra creatura sente alcun suono uscire dal corno. Il corno recupera 1d4 cariche spese ogni giorno all'alba.

Dado del Ciarlatano

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Ogni volta che il personaggio tira questo dado a sei facce, può controllare quale sarà il risultato.

Elmo del Terrore

Oggetto meraviglioso, comune

Questo temibile elmo d'acciaio fa risplendere di luce rossastra gli occhi del personaggio che lo indossa.

Freccia Infrangibile

Arma (freccia), comune

Questa freccia non può essere rotta, a meno che non si trovi all'interno di un *campo antimagia*.

Globo del Tempo

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio tiene in mano questo globo, può usare un'azione per determinare se all'esterno è mattina, pomeriggio, sera o notte. Questa proprietà funziona solo sul Piano Materiale.

Globo dell'Orientamento

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio tiene in mano questo globo, può usare un'azione per determinare da che parte si trova il nord. Questa proprietà funziona solo sul Piano Materiale.

Libro degli Incantesimi Resistente

Oggetto meraviglioso, comune

Questo libro degli incantesimi, assieme a tutto ciò che è scritto sulle sue pagine, non può essere danneggiato dal fuoco o dall'immersione nell'acqua. Inoltre, il libro degli incantesimi non viene deteriorato dall'usura del tempo.

Mantello delle Molte Mode

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio indossa questo mantello, può usare un'azione bonus per cambiare lo stile, il colore e la qualità apparente dell'indumento. Il peso del mantello non cambia. A prescindere dal suo aspetto, il mantello non può diventare nulla di diverso da un mantello. Anche se può duplicare l'aspetto di altri mantelli magici, non ottiene le loro proprietà magiche.

Mantello Svolazzante

Oggetto meraviglioso, comune

Finché il personaggio indossa questo mantello, può usare un'azione bonus per farlo svolazzare in modo teatrale.

Munizione dell'Impatto

Arma (qualsiasi munizione), comune

Questa munizione esercita un violento impatto sul bersaglio. Una creatura colpita dalla munizione deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 10, altrimenti viene buttata a terra prona.

Occhio Finto

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Quest'occhio artificiale prende il posto di un occhio vero che è andato perduto o rimosso. Finché l'*occhio finto* è inserito nell'orbita vuota del personaggio, può essere rimosso soltanto dal personaggio stesso, che può vedere attraverso il minuscolo globo come se fosse un occhio normale.

Perla Dissetante

Oggetto meraviglioso, comune

Questa perla gelatinosa, spugnosa e insapore si liquefa, trasformandosi in mezzo litro di acqua fresca e potabile. La perla non ha alcun effetto sui liquidi magici o sulle sostanze nocive come i veleni.

Perla Nutriente

Oggetto meraviglioso, comune

Questa perla gelatinosa, spugnosa e insapore si scioglie sulla lingua e fornisce nutrimento equivalente a 1 giorno di razioni.

Pipa dei Mostri di Fumo

Oggetto meraviglioso, comune

Mentre il personaggio fuma questa pipa, può usare un'azione per esalare uno sbuffo di fumo che assume la forma di una singola creatura come un drago, un flumph o un froghemoth. La forma deve essere abbastanza piccola da entrare in un cubo con spigolo di 30 cm e permane solo per alcuni secondi, poi torna a essere un normale sbuffo di fumo.

Pratico Borsello delle Spezie di Heward

Oggetto meraviglioso, comune

Questo borsello da cintura sembra vuoto e possiede 10 cariche. Quando il personaggio tiene in mano il borsello, può usare un'azione per spendere 1 delle sue cariche, pronunciare il nome di un qualsiasi condimento culinario non magico (come per esempio sale, pepe, zafferano o coriandolo) e rimuovere un pizzico del condimento richiesto dal borsello. Un pizzico è sufficiente a condire un singolo pasto. Il borsello recupera 1d6 + 4 cariche spese ogni giorno all'alba.

Profumo Ammaliante

Oggetto meraviglioso, comune

Questa minuscola fiala contiene una singola dose di profumo magico. Il personaggio può usare un'azione per applicare a se stesso il profumo, il cui effetto dura 1 ora. Per quella durata, il personaggio dispone di vantaggio a tutte le prove di Carisma correlate agli umanoidi con grado di sfida pari o inferiore a 1. Chi è soggetto all'effetto del profumo non è consapevole di essere stato influenzato dalla magia.

Rubino del Mago della Guerra

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia con un incantatore)

Questo rubino del diametro di 2,5 cm e ricoperto di incisioni runiche permette al personaggio di usare un'arma semplice o da guerra come focus da incantatore per i suoi incantesimi. Affinché questa proprietà funzioni, il personaggio deve attaccare il rubino all'arma premendolo contro di essa per almeno 10 minuti. Fatto questo, il rubino non può essere rimosso a meno che il personaggio non lo stacchi con un'azione o l'arma non sia distrutta. Nemmeno un *campo anti-magia* può staccarlo. Il rubino si stacca dall'arma se termina la sua sintonia con il personaggio.

Scudo dell'Espressione

Armatura (scudo), comune

Il lato frontale di questo scudo è scolpito a forma di un volto. Finché il personaggio porta lo scudo, può usare un'azione bonus per alterare l'espressione del volto.

Frecce Infrangibili

Serratura dell'Inganno

Oggetto meraviglioso, comune

Questa serratura sembra una serratura ordinaria (del tipo descritto nel capitolo 5 del *Player's Handbook*) ed è dotata di una singola chiave. I cilindri di questa serratura si modificano magicamente per ostacolare gli scassinatori. Le prove di Destrezza effettuate per scassinare la serratura subiscono svantaggio.

Spada del Tocco Lunare

Arma (qualsiasi spada), comune

Nell'oscurità, la lama sfoderata di questa spada diffonde la luce della luna, proiettando luce intensa nel raggio di 4,5 metri e luce fioca per altri 4,5 metri.

Stivali delle False Tracce

Oggetto meraviglioso, comune

Soltanto gli umanoidi possono indossare questi stivali. Mentre il personaggio indossa questi stivali, può scegliere di lasciare tracce simili a quelle di un altro tipo di umanoide della sua taglia.

Strumento Musicale della Scrittura

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Questo strumento musicale possiede 3 cariche. Finché il personaggio lo suona, può usare un'azione per spendere 1 carica dello strumento e scrivere un messaggio magico

su una superficie o un oggetto non magico situato entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il messaggio può avere una lunghezza massima di sei parole e deve essere scritto in un linguaggio che il personaggio conosce. Se il personaggio è un bardo, può scrivere sette parole aggiuntive e scegliere di far risplendere debolmente il messaggio, facendo in modo che sia visibile nell'oscurità non magica. Lanciando *dissolvi magie* sul messaggio, lo si cancella. Altrimenti, il messaggio scompare dopo 24 ore.

Lo strumento recupera tutte le cariche spese ogni giorno all'alba.

Strumento Musicale delle Illusioni

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio suona questo strumento musicale, può creare effetti visivi illusori e innocui entro una sfera con raggio di 1,5 metri centrata sullo strumento. Se il personaggio è un bardo, il raggio aumenta a 4,5 metri. Alcuni effetti visivi di esempio possono essere note musicali luminose, un danzatore spettrale, farfalle o fiocchi di neve che scendono dolcemente. Gli effetti magici non sono tangibili e non emettono suoni, e risultano palesemente illusori. Gli effetti terminano quando il personaggio smette di suonare.

Vaso del Risveglio

Oggetto meraviglioso, comune

Se il personaggio pianta un normale cespuglio in questo vaso di terracotta del peso di 5 kg e lo lascia crescere per 30 giorni, il cespuglio si trasforma magicamente in un **cespuglio risvegliato** (vedi il *Monster Manual* per le statistiche) alla fine di quel periodo. Quando il cespuglio si risveglia, le sue radici rompono il vaso e lo distruggono.

Il cespuglio risvegliato è amichevole nei confronti del personaggio. Se non riceve da lui alcun comando, non fa nulla.

Tabelle degli Oggetti Magici

Le tabelle di questa sezione ripartiscono gli oggetti magici della *Dungeon Master's Guide* e quelli nuovi presentati in questa sezione in oggetti maggiori e oggetti minori, per poi suddividere gli oggetti di ogni gruppo in base alla rarità. La voce di ogni tabella indica il tipo di oggetto e la necessità o meno di entrare in sintonia con esso. Gli artefatti non sono inclusi in queste tabelle; vanno ben oltre gli oggetti maggiori in termini di potere e di importanza.

Oggetti Minori Comuni

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Abito della riparazione	Ogg. merav.	No
Amuleto del frammento oscuro	Ogg. merav.	Sì (warlock)
Amuleto meccanico	Ogg. merav.	No
Armatura della rimozione rapida	Armatura	No

Creare Ulteriori Oggetti Comuni

La sezione "Tratti Speciali" nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* può risultare utile se il DM desidera ideare altri oggetti magici comuni. Per esempio, la tabella "Quale Proprietà Minore Possiede?" può ispirarlo a creare un oggetto magico che consenta a un personaggio di parlare e capire il linguaggio Goblin (basandosi sulla proprietà Linguaggio della tabella), un oggetto magico che risplenda in presenza degli immondi (basandosi sulla proprietà Sentinella) o un oggetto magico che proietti la voce del personaggio a lunghe distanze (basandosi sulla proprietà Stentoreo).

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Armatura fumigante	Armatura	No
Armatura scintillante	Armatura	No
Asta comprimibile	Ogg. merav.	No
Asta della pesca	Ogg. merav.	No
Bacchetta dei cipigli	Bacchetta	No
Bacchetta dei fuochi d'artificio	Bacchetta	No
Bacchetta dei sorrisi	Bacchetta	No
Bacchetta della conduzione	Bacchetta	No
Bambola parlante	Ogg. merav.	Sì
Bastone da passeggio del veterano	Ogg. merav.	No
Bastone dei fiori	Bastone	No
Bastone del richiamo degli uccelli	Bastone	No
Bastone delle decorazioni	Bastone	No
Boccale della sobrietà	Ogg. merav.	No
Candela delle profondità	Ogg. merav.	No
Cappello dei parassiti	Ogg. merav.	No
Cappello della magia accademica	Ogg. merav.	Sì (mago)
Chiave del mistero	Ogg. merav.	No
Corda autoriparante	Ogg. merav.	No
Cornetto acustico	Ogg. merav.	No
Corno dell'allarme silenzioso	Ogg. merav.	No
Dado del ciarlatano	Ogg. merav.	Sì
Elmo del terrore	Ogg. merav.	No
Freccia infrangibile	Arma	No
Globo del tempo	Ogg. merav.	No
Globo dell'orientamento	Ogg. merav.	No
Libro degli incantesimi resistente	Ogg. merav.	No
Mantello delle molte mode	Ogg. merav.	No
Mantello svolazzante	Ogg. merav.	No
Munizione dell'impatto	Arma	No
Occhio finto	Ogg. merav.	Sì
Pergamena magica (trucchetto)	Pergamena	No
Pergamena magica (1° livello)	Pergamena	No
Perla dissetante	Ogg. merav.	No
Perla nutriente	Ogg. merav.	No
Pipa dei mostri di fumo	Ogg. merav.	No
Pozione di guarigione	Pozione	No
Pozione di scalare	Pozione	No
Pratico borsello delle spezie di Heward	Ogg. merav.	No
Profumo ammaliante	Ogg. merav.	No
Rubino del mago della guerra	Ogg. merav.	Sì (incantatore)
Scudo dell'espressione	Armatura	No
Serratura dell'inganno	Ogg. merav.	No
Spada del tocco lunare	Arma	No
Stivali delle false tracce	Ogg. merav.	No
Strumento musicale della scrittura	Ogg. merav.	Sì
Strumento musicale delle illusioni	Ogg. merav.	Sì
Vaso del risveglio	Ogg. merav.	No

Oggetti Minori Non Comuni

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Anello del nuotare	Anello	No
Armatura del marinaio	Armatura	No
Armatura in mithral	Armatura	No
Bacchetta dei segreti	Bacchetta	No
Bacchetta di individuazione del magico	Bacchetta	No
Borsa conservante	Ogg. merav.	No
Caraffa dell'acqua eterna	Ogg. merav.	No
Copricapo del respirare sott'acqua	Ogg. merav.	No
Corda per scalare	Ogg. merav.	No
Elmo della comprensione dei linguaggi	Ogg. merav.	No
Filtro d'amore	Pozione	No
Gemma elementale	Ogg. merav.	No
Giara alchemica	Ogg. merav.	No
Globo fluttuante	Ogg. merav.	No
Lanterna della rivelazione	Ogg. merav.	No
Lenti della visione dettagliata	Ogg. merav.	No
Mantello della manta	Ogg. merav.	No
Munizione +1	Arma	No
Occhiali della notte	Ogg. merav.	No
Olio della scivolosità	Pozione	No
Pergamena magica (2° livello)	Pergamena	No
Pergamena magica (3° livello)	Pergamena	No
Pietre parlanti	Ogg. merav.	No
Polvere della sparizione	Ogg. merav.	No
Polvere dello starnuto e del soffocamento	Ogg. merav.	No
Polvere prosciugante	Ogg. merav.	No
Pozione del respirare sott'acqua	Pozione	No
Pozione del soffio di fuoco	Pozione	No
Pozione della forza dei giganti delle colline	Pozione	No
Pozione di amicizia con gli animali	Pozione	No
Pozione di crescita	Pozione	No
Pozione di guarigione maggiore	Pozione	No
Pozione di resistenza	Pozione	No
Pozione velenosa	Pozione	No
Sella del cavaliere	Ogg. merav.	No
Talismano della salute	Ogg. merav.	No
Tunica degli oggetti utili	Ogg. merav.	No
Unguento di Keoghtom	Ogg. merav.	No
Verga inamovibile	Verga	No

Oggetti Minori Rari

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Barca pieghevole	Ogg. merav.	No
Biglia di forza	Ogg. merav.	No
Borsa dei fagioli magici	Ogg. merav.	No
Buco portatile	Ogg. merav.	No
Campana dell'apertura	Ogg. merav.	No
Collana delle palle di fuoco	Ogg. merav.	No
Elisir della salute	Pozione	No
Ferri della velocità	Ogg. merav.	No
Munizione +2	Arma	No
Olio della forma eterea	Pozione	No
Pergamena di protezione	Pergamena	No
Pergamena magica (4° livello)	Pergamena	No
Pergamena magica (5° livello)	Pergamena	No
Piuma di Quaal	Ogg. merav.	No
Pozione della forma gassosa	Pozione	No
Pozione della forza dei giganti del fuoco	Pozione	No
Pozione della forza dei giganti del gelo	Pozione	No
Pozione della forza dei giganti delle pietre	Pozione	No
Pozione di chiaroveggenza	Pozione	No
Pozione di diminuzione	Pozione	No
Pozione di eroismo	Pozione	No
Pozione di guarigione superiore	Pozione	No
Pozione di invulnerabilità	Pozione	No
Pozione di lettura della mente	Pozione	No
Zainetto pratico di Heward	Ogg. merav.	No

Oggetti Minori Molto Rari

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Borsa divorante	Ogg. merav.	No
Ferri dello zefiro	Ogg. merav.	No
Freccia assassina	Arma	No
Munizione +3	Arma	No
Olio dell'affilatura	Pozione	No
Pergamena magica (6° livello)	Pergamena	No
Pergamena magica (7° livello)	Pergamena	No
Pergamena magica (8° livello)	Pergamena	No
Pigmenti meravigliosi di Nolzur	Ogg. merav.	No
Pozione della forza dei giganti delle nuvole	Pozione	No
Pozione di guarigione suprema	Pozione	No
Pozione di invisibilità	Pozione	No
Pozione di longevità	Pozione	No
Pozione di velocità	Pozione	No
Pozione di vitalità	Pozione	No
Pozione di volare	Pozione	No

Oggetti Minori Leggendari

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Colla meravigliosa	Ogg. merav.	No
Pergamena magica (9° livello)	Pergamena	No
Pozione della forza dei giganti delle tempeste	Pozione	No
Solvente universale	Ogg. merav.	No

Oggetti Maggiori Non Comuni

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Amuleto anti-individuazione e localizzazione	Ogg. merav.	Sì
Anello del calore	Anello	Sì
Anello del camminare sull'acqua	Anello	No
Anello del saltare	Anello	Sì
Anello di scudo mentale	Anello	Sì
Arma +1	Arma	No
Arma dell'avvertimento	Arma	Sì
Armatura adamantina	Armatura	No
Bacchetta dei dardi incantati	Bacchetta	No
Bacchetta del mago da guerra +1	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta della ragnatela	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bastone del pitone	Bastone	Sì (chierico, druido o warlock)
Bastone della vipera	Bastone	Sì (chierico, druido o warlock)
Borsa dei trucchi	Ogg. merav.	No
Bottiglia del fumo perenne	Ogg. merav.	No
Bracciali dell'arciere	Ogg. merav.	Sì
Cappello del camuffamento	Ogg. merav.	Sì
Collana dell'adattamento	Ogg. merav.	Sì
Diadema incandescente	Ogg. merav.	No
Elmo della telepatia	Ogg. merav.	Sì
Faretra di Ehlonna	Ogg. merav.	No
Fascia dell'intelletto	Ogg. merav.	Sì
Fermaglio dello scudo	Ogg. merav.	Sì
Flauto dei topi	Ogg. merav.	Sì
Flauto incantatore	Ogg. merav.	No
Gemma della luminosità	Ogg. merav.	No
Giavellotto del fulmine	Arma	No
Guanti catturaproiettili	Ogg. merav.	Sì
Guanti del nuotare e scalare	Ogg. merav.	Sì
Guanti del potere orchesco	Ogg. merav.	Sì
Guanti ladreschi	Ogg. merav.	No
Lenti dell'aquila	Ogg. merav.	Sì
Lenti dello charme	Ogg. merav.	Sì
Mantello della protezione	Ogg. merav.	Sì
Mantello elfico	Ogg. merav.	Sì
Mazzo delle illusioni	Ogg. merav.	No
Medaglione dei pensieri	Ogg. merav.	Sì
Pantofole del ragno	Ogg. merav.	Sì
Perla del potere	Ogg. merav.	Sì (incantatore)
Pietra della buona fortuna (pietrafortuna)	Ogg. merav.	Sì
Scopa volante	Ogg. merav.	No
Scudo +1	Armatura	No
Scudo sentinella	Armatura	No
Spada della vendetta	Arma	Sì
Statuina del potere meraviglioso (corvo d'argento)	Ogg. merav.	No
Stivali alati	Ogg. merav.	Sì
Stivali dell'inverno	Ogg. merav.	Sì
Stivali elfici	Ogg. merav.	No
Stivali molleggiati	Ogg. merav.	Sì
Strumento dei bardi (bandura di Fochlucan)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Strumento dei bardi (cetera di Mac-Fuirmidh)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Strumento dei bardi (liuto di Doss)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Talismano della rimarginazione	Ogg. merav.	Sì
Tridente del comando dei pesci	Arma	Sì
Ventaglio	Ogg. merav.	No
Verga del patto rispettato +1	Verga	Sì (warlock)

Oggetti Maggiori Rari

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Ali del volo	Ogg. merav.	Sì
Ammazzadraghi	Arma	No
Ammazzagiganti	Arma	No
Amuleto della salute	Ogg. merav.	Sì
Anello accumula incantesimi	Anello	Sì
Anello dell'ariete	Anello	Sì
Anello della caduta morbida	Anello	Sì
Anello della libertà di azione	Anello	Sì
Anello della vista a raggi X	Anello	Sì
Anello di eludere	Anello	Sì
Anello di influenza sugli animali	Anello	No
Anello di protezione	Anello	Sì
Anello di resistenza	Anello	Sì
Arma +2	Arma	No
Arma spietata	Arma	No
Armatura +1	Armatura	No
Armatura della resistenza	Armatura	Sì
Armatura della vulnerabilità	Armatura	Sì
Armatura di cuoio borchiato incantata	Armatura	No
Ascia del berserker	Arma	Sì
Bacchetta dei fulmini	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta del legame	Bacchetta	Sì (incantatore)

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Bacchetta del mago da guerra +2	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta della paralisi	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta della paura	Bacchetta	Sì
Bacchetta delle meraviglie	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta delle palle di fuoco	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta di individuazione dei nemici	Bacchetta	Sì
Bastone dei boschi	Bastone	Sì (druido)
Bastone del deperimento	Bastone	Sì (chierico, druido o warlock)
Bastone della guarigione	Bastone	Sì (bardo, chierico o druido)
Bastone dello charme	Bastone	Sì (bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)
Bastone dello sciame di insetti	Bastone	Sì (bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock)
Boccia del comando degli elementali dell'acqua	Ogg. merav.	No
Bracciali della difesa	Ogg. merav.	Sì
Braciere del comando degli elementali del fuoco	Ogg. merav.	No
Cappa del saltimbanco	Ogg. merav.	No
Cintura della forza dei giganti delle colline	Ogg. merav.	Sì
Cintura nanica	Ogg. merav.	Sì
Collana del rosario	Ogg. merav.	Sì (chierico, druido o paladino)
Corda intralciante	Ogg. merav.	No
Corno del Valhalla (argento o ottone)	Ogg. merav.	No
Corno della distruzione	Ogg. merav.	No
Cubo di forza	Ogg. merav.	Sì
Elmo del teletrasporto	Ogg. merav.	Sì
Fasce metalliche di Bilarro	Ogg. merav.	No
Fortezza istantanea di Daern	Ogg. merav.	No
Gemma della visione	Ogg. merav.	Sì
Giaco di maglia elfico	Armatura	No
Incensiere del controllo degli elementali dell'aria	Ogg. merav.	No
Lama del sole	Arma	Sì
Lingua di fiamme	Arma	Sì
Manette dimensionali	Ogg. merav.	No
Mantello del pipistrello	Ogg. merav.	Sì
Mantello distorcente	Ogg. merav.	Sì
Manto della resistenza agli incantesimi	Ogg. merav.	Sì
Mazza del terrore	Arma	Sì
Mazza della distruzione	Arma	Sì
Mazza della punizione	Arma	No
Pietra del controllo degli elementali della terra	Ogg. merav.	No
Pietra di Ioun (consapevolezza)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (protezione)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (riserva)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (sostentamento)	Ogg. merav.	Sì
Pugnale avvelenato	Arma	No
Scudo +2	Armatura	No
Scudo attiraproiettili	Armatura	Sì
Scudo catturafrecce	Armatura	Sì
Spada del ferimento	Arma	Sì
Spada del furto vitale	Arma	Sì
Statuina del potere meraviglioso (cane d'onice)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (capre d'avorio)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (elefante di marmo)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (grifone di bronzo)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (gufo di serpentino)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (leoni d'oro)	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (mosca d'ebano)	Ogg. merav.	No
Stivali della levitazione	Ogg. merav.	Sì
Stivali della velocità	Ogg. merav.	Sì
Strumento dei bardi (lira di Cli)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Strumento dei bardi (mandolino di Canaith)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Talismano anti-veleno	Ogg. merav.	No
Tunica degli occhi	Ogg. merav.	Sì
Verga dei tentacoli	Verga	Sì
Verga del patto rispettato +2	Verga	Sì (warlock)
Verga della sovranità	Verga	Sì

Ricaricare Oggetti Senza un'Alba

Alcuni oggetti magici possono essere usati un numero limitato di volte ma si ricaricano quando arriva l'alba. Ma cosa succede se il personaggio si trova su un piano d'esistenza dove non c'è nulla di vagamente simile a un'alba? Il DM dovrà scegliere un momento specifico che si ripete ogni 24 ore in cui gli oggetti magici si ricaricano su quel piano d'esistenza.

Anche in un mondo dove il sole sorge ogni giorno, il DM è libero di scegliere un momento diverso (magari mezzogiorno, il tramonto o mezzanotte) in cui certi oggetti magici si ricaricano.

Oggetti Maggiori Molto Rari

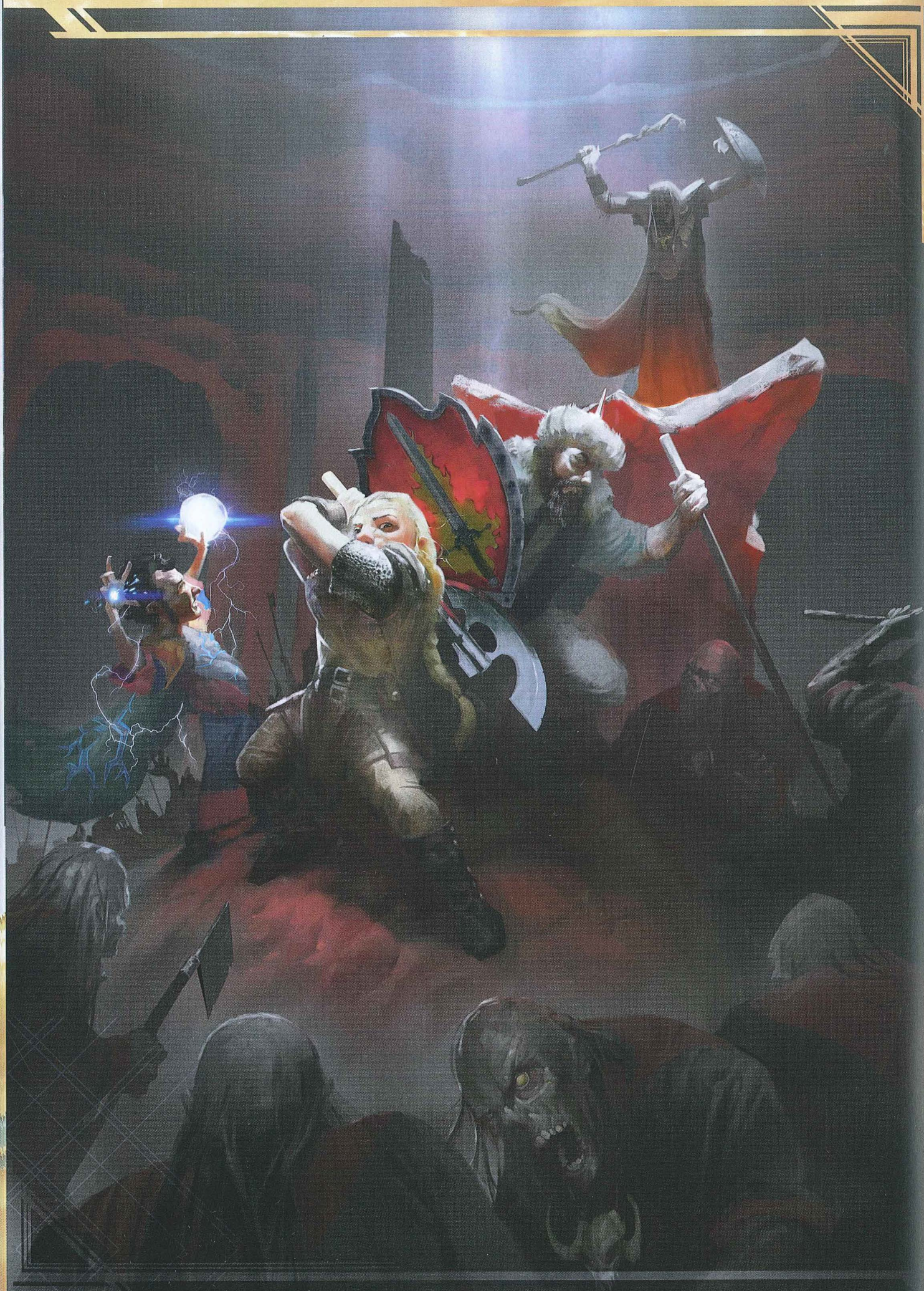
Oggetto	Tipo	Sintonia?
Amuleto dei piani	Ogg. merav.	Sì
Anello delle stelle cadenti	Anello	Sì (di notte, all'esterno)
Anello di rigenerazione	Anello	Sì
Anello di telecinesi	Anello	Sì
Arco del giuramento	Arma	Sì
Arma +3	Arma	No
Armatura +2	Armatura	No
Armatura completa nanica	Armatura	No
Armatura demoniaca	Armatura	Sì
Bacchetta del mago da guerra +3	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bacchetta della metamorfosi	Bacchetta	Sì (incantatore)
Bastone dei tuoni e fulmini	Bastone	Sì
Bastone del colpo possente	Bastone	Sì
Bastone del fuoco	Bastone	Sì (druido, mago, stregone o warlock)
Bastone del gelo	Bastone	Sì (druido, mago, stregone o warlock)
Bastone del potere	Bastone	Sì (mago, stregone o warlock)
Bottiglia dell'efreeti	Ogg. merav.	No
Candela dell'invocazione	Ogg. merav.	Sì
Cintura della forza dei giganti del fuoco	Ogg. merav.	Sì
Cintura della forza dei giganti del gelo/delle pietre	Ogg. merav.	Sì
Corazza di scaglie di drago	Armatura	Sì
Corno del Valhalla (bronzo)	Ogg. merav.	No
Elmo della luminosità	Ogg. merav.	Sì
Mantello dell'aracnide	Ogg. merav.	Sì
Manuale dei golem	Ogg. merav.	No
Manuale dell'esercizio fisico	Ogg. merav.	No
Manuale della salute	Ogg. merav.	No
Manuale della velocità di azione	Ogg. merav.	No
Martello nanico da lancio	Arma	Sì (nano)
Pietra di Ioun (agilità)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (assorbimento)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (autorità)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (forza)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (intelletto)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (intuizione)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (tempra)	Ogg. merav.	Sì
Scimitarra della velocità	Arma	Sì
Scudo +3	Armatura	No
Scudo animato	Armatura	Sì

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Scudo anti-incantesimi	Armatura	Sì
Sfera di cristallo (molto rara)	Ogg. merav.	Sì
Spada affilata	Arma	Sì
Spada danzante	Arma	Sì
Spada ruba nove vite	Arma	Sì
Spadone del gelo	Arma	Sì
Specchio imprigionante	Ogg. merav.	No
Statuina del potere meraviglioso (stallone di ossidiana)	Ogg. merav.	No
Strumento dei bardi (arpa di Anstruth)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Tappeto volante	Ogg. merav.	No
Tomo del comando e dell'influenza	Ogg. merav.	No
Tomo del nitido pensiero	Ogg. merav.	No
Tomo della comprensione	Ogg. merav.	No
Tunica dei colori scintillanti	Ogg. merav.	Sì
Tunica delle stelle	Ogg. merav.	Sì
Verga del patto rispettato +3	Verga	Sì (warlock)
Verga dell'allerta	Verga	Sì
Verga dell'assorbimento	Verga	Sì
Verga della sicurezza	Verga	No

Oggetti Maggiori Leggendari

Oggetto	Tipo	Sintonia?
Ampolla di ferro	Ogg. merav.	No
Anello dei tre desideri	Anello	No
Anello del comando degli elementali del fuoco	Anello	Sì
Anello del comando degli elementali dell'acqua	Anello	Sì
Anello del comando degli elementali dell'aria	Anello	Sì
Anello del comando degli elementali della terra	Anello	Sì
Anello di evocazione del djinni	Anello	Sì
Anello di invisibilità	Anello	Sì
Anello rifletti incantesimo	Anello	Sì
Apparato di Kwalish	Ogg. merav.	No
Armatura +3	Armatura	No
Armatura completa della forma eterea	Armatura	Sì
Armatura dell'invulnerabilità	Armatura	Sì
Bastone dei magi	Bastone	Sì (mago, stregone o warlock)
Cintura della forza dei giganti delle nuvole	Ogg. merav.	Sì
Cintura della forza dei giganti delle tempeste	Ogg. merav.	Sì
Corno del Valhalla (ferro)	Ogg. merav.	No
Cotta di maglia dell'efreeti	Armatura	Sì
Cubo dei portali	Ogg. merav.	No
Difensiva	Arma	Sì
Lama della fortuna	Arma	Sì
Mantello dell'invisibilità	Ogg. merav.	Sì
Martello dei fulmini	Arma	Sì (Anatema dei Giganti)
Mazzo delle meraviglie	Ogg. merav.	No
Pietra di Ioun (assorbimento superiore)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (maestria)	Ogg. merav.	Sì
Pietra di Ioun (rigenerazione)	Ogg. merav.	Sì
Pozzo dei mondi	Ogg. merav.	No
Sacro vendicatore	Arma	Sì (paladino)
Scarabeo di protezione	Ogg. merav.	Sì
Sfera annientatrice	Ogg. merav.	No
Sfera di cristallo (leggendaria)	Ogg. merav.	Sì
Spada delle risposte	Arma	Sì (creatura dello stesso allineamento della spada)
Spada vorpal	Arma	Sì
Strumento dei bardi (arpa di Ollamh)	Ogg. merav.	Sì (bardo)
Talismano del bene puro	Ogg. merav.	Sì (creatura di allineamento buono)
Talismano del male estremo	Ogg. merav.	Sì (creatura di allineamento malvagio)
Talismano della sfera	Ogg. merav.	Sì
Tomo della lingua essiccata	Ogg. merav.	Sì (mago)
Tunica dell'arcimago	Ogg. merav.	Sì (mago, stregone o warlock)
Verga della potenza divina	Verga	Sì
Verga della resurrezione	Verga	Sì (chierico, druido o paladino)

Mai fidarsi degli oggetti magici. Sono capricciosi. Un istante prima funzionano, un istante dopo no. Sì, no, sì no... cambiano idea ogni volta che sbatto un occhio!



Capitolo 3
Incantesimi

Molte classi di personaggio del Player's *Handbook* imbrigliano la magia in forma di incantesimi. Questo capitolo fornisce nuovi incantesimi per quelle classi e per i mostri incantatori. È il Dungeon Master a decidere quali di questi incantesimi sono disponibili in una campagna e come possono essere appresi. Per esempio, un DM potrebbe decidere che alcuni incantesimi siano liberamente disponibili, che altri siano impossibili da ottenere e che una manciata possa essere reperita solo dopo una missione speciale, magari ritrovandoli in un tomo di magia perduto da tempo. Gli incantesimi da mago in particolare possono essere introdotti in una campagna all'interno dei libri degli incantesimi rinvenuti come tesori.

Quando un DM aggiunge degli incantesimi in una campagna, deve prendere in considerazione in modo speciale i chierici, i druidi e i paladini. Quando i personaggi di quelle classi preparano i loro incantesimi, accedono all'intera lista degli incantesimi per quella classe. Di conseguenza, il DM dovrebbe agire con prudenza nel rendere tutti questi nuovi incantesimi disponibili per un giocatore a cui siano presentate coi tante opzioni. Per un giocatore del genere, forse vale la pena aggiungere alla sua lista degli incantesimi soltanto gli incantesimi appropriati narrativamente.

Liste degli Incantesimi

Le liste degli incantesimi seguenti indicano quali nuovi incantesimi sono disponibili per una classe. La scuola di magia di un incantesimo è annotata tra parentesi dopo il suo nome. Se un incantesimo può essere lanciato come rituale, il descrittore rituale compare tra parentesi.

Quindi, perché quelli che usano la magia non lo fanno tutto il tempo? Io posso disintegrare le cose ogni volta che voglio. Per esempio così. E così. E così. E così... Ehi, dove sono finiti tutti quanti?

Incantesimi da Bardo

Trucchetti (Livello 0)
Rombo di tuono (invocazione)

1° Livello
Scossa tellurica (invocazione)

2° Livello
Pirotecnica (trasmutazione)
Scritta celeste (trasmutazione, rituale)
Vento di interdizione (invocazione)

3° Livello
Nemici in abbondanza (ammaliamento)
Sonnellino (ammaliamento)

4° Livello
Charme sui mostri (ammaliamento)

5° Livello
Abilità potenziata (trasmutazione)
Scossa sinaptica (ammaliamento)

9° Livello
Metamorfosi di massa (trasmutazione)
Urlo psichico (ammaliamento)

Incantesimi da Chierico

Trucchetti (Livello 0)
Parola radiosa (invocazione)
Rintocco dei morti (necromanzia)

1° Livello
Cerimonia (abiurazione, rituale)

3° Livello
Trasferimento di vita (necromanzia)

5° Livello
Alba (invocazione)
Arma sacra (invocazione)

7° Livello
Tempio degli dèi (evocazione)

Incantesimi da Druido

Trucchetti (Livello 0)
Controllare fiamme (trasmutazione)
Creare falò (evocazione)
Ferocia primordiale (trasmutazione)
Folata (trasmutazione)
Infestazione (evocazione)
Modellare acqua (trasmutazione)
Modellare terra (trasmutazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Pietra magica (trasmutazione)
Rombo di tuono (invocazione)

1° Livello
Assorbire elementi (abiurazione)
Coltello di ghiaccio (evocazione)
Legame con le bestie (divinazione)
Scossa tellurica (invocazione)
Trabocchetto (abiurazione)

2° Livello
Diavoletto di polvere (evocazione)
Scritta celeste (trasmutazione, rituale)
Spirito guaritore (evocazione)
Vento di interdizione (invocazione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° Livello
Eruzione terrestre (trasmutazione)
Frecce infuocate (trasmutazione)
Muro d'acqua (invocazione)
Onda di marea (evocazione)

4° Livello
Anatema elementale (trasmutazione)
Charme sui mostri (ammaliamento)
Guardiano della natura (trasmutazione)
Sfera acquea (evocazione)

5° Livello
Collera della natura (invocazione)
Controllare venti (trasmutazione)
Maelstrom (invocazione)
Trasmutare roccia (trasmutazione)

6° Livello
Boschetto druidico (abiurazione)
Interdizione primordiale (abiurazione)
Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)
Ossa della terra (trasmutazione)

7° Livello
Turbine (invocazione)

Incantesimi da Mago

Trucchetti (Livello 0)
Controllare fiamme (trasmutazione)
Creare falò (evocazione)
Folata (trasmutazione)
Infestazione (evocazione)
Modellare acqua (trasmutazione)
Modellare terra (trasmutazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Rintocco dei morti (necromanzia)
Rombo di tuono (invocazione)

1° Livello
Assorbire elementi (abiurazione)
Catapulta (trasmutazione)
Coltello di ghiaccio (evocazione)
Incuti paura (necromanzia)
Scossa tellurica (invocazione)
Trabocchetto (abiurazione)

2° Livello
Aculeo mentale (divinazione)
Diavoletto di polvere (evocazione)
Lama d'ombra (illusione)
Pirotecnica (trasmutazione)
Sciame di palle di neve di Snilloc (invocazione)
Scritta celeste (trasmutazione, rituale)
Soffio del drago (trasmutazione)
Stretta della terra di Maximilian (trasmutazione)
Vampa di Aganazzar (invocazione)
Vento di interdizione (invocazione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° Livello
Eruzione terrestre (trasmutazione)
Evoca demoni minori (evocazione)
Frecce infuocate (trasmutazione)
Minuscole meteore di Melf (invocazione)
Muro d'acqua (invocazione)
Muro di sabbia (invocazione)
Nemici in abbondanza (ammaliamento)
Onda di marea (evocazione)
Passo del tuono (evocazione)
Servitore minuscolo (trasmutazione)
Sonnellino (ammaliamento)
Trasferimento di vita (necromanzia)

4° Livello
Anatema elementale (trasmutazione)
Charme sui mostri (ammaliamento)
Evoca demone maggiore (evocazione)
Fulgore nauseante (invocazione)
Sfera acquea (evocazione)
Sfera al vetriolo (invocazione)
Sfera della tempesta (invocazione)

5° Livello
Abilità potenziata (trasmutazione)
Alba (invocazione)
Colpo del vento d'acciaio (evocazione)
Controllare venti (trasmutazione)
Danza macabra (necromanzia)
Debilitazione (necromanzia)
Flusso di energia negativa (necromanzia)
Immolazione (invocazione)
Muro di luce (invocazione)
Passo remoto (evocazione)
Richiamo infernale (evocazione)
Scossa sinaptica (ammaliamento)
Trasmutare roccia (trasmutazione)

6° Livello
Creare omuncolo (trasmutazione)
Disperdere (evocazione)
Gabbia dell'anima (necromanzia)
Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)
Prigione mentale (illusione)
Trasformazione di Tenser (trasmutazione)

7° Livello
Corona di stelle (invocazione)
Parola del potere dolore (ammaliamento)
Turbine (invocazione)

8° Livello
Drago illusorio (illusione)
Fortezza possente (evocazione)
Orrido avvizzimento di Abi-Dalzim (necromanzia)
Oscurità della follia (invocazione)

9° Livello
Invulnerabilità (abiurazione)
Metamorfosi di massa (trasmutazione)
Urlo psichico (ammaliamento)

Incantesimi da Paladino

1° Livello
Cerimonia (abiurazione, rituale)

4° Livello
Trova cavalcatura superiore (evocazione)

5° Livello
Arma sacra (invocazione)

Incantesimi da Ranger

1° Livello
Assorbire elementi (abiurazione)
Colpo dello zefiro (trasmutazione)
Legame con le bestie (divinazione)
Trabocchetto (abiurazione)

2° Livello
Spirito guaritore (evocazione)

3° Livello
Frecce infuocate (trasmutazione)

4° Livello
Guardiano della natura (trasmutazione)

5° Livello
Collera della natura (invocazione)
Colpo del vento d'acciaio (evocazione)

Incantesimi da Stregone

Trucchetti (Livello 0)
Controllare fiamme (trasmutazione)
Creare falò (evocazione)
Folata (trasmutazione)
Infestazione (evocazione)
Modellare acqua (trasmutazione)
Modellare terra (trasmutazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Rombo di tuono (invocazione)

1° Livello
Assorbire elementi (abiurazione)
Catapulta (trasmutazione)
Coltello di ghiaccio (evocazione)
Dardo di caos (invocazione)
Scossa tellurica (invocazione)

2° Livello
Aculeo mentale (divinazione)
Diavoletto di polvere (evocazione)
Lama d'ombra (illusione)
Pirotecnica (trasmutazione)
Sciame di palle di neve di Snilloc (invocazione)
Soffio del drago (trasmutazione)
Stretta della terra di Maximilian (trasmutazione)
Vampa di Aganazzar (invocazione)
Vento di interdizione (invocazione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° Livello
Eruzione terrestre (trasmutazione)
Frecce infuocate (trasmutazione)
Minuscole meteore di Melf (invocazione)
Muro d'acqua (invocazione)
Nemici in abbondanza (ammaliamento)
Onda di marea (evocazione)
Passo del tuono (evocazione)
Sonnellino (ammaliamento)

4° Livello
Charme sui mostri (ammaliamento)
Fulgore nauseante (invocazione)
Sfera acquea (evocazione)
Sfera al vetriolo (invocazione)
Sfera della tempesta (invocazione)

5° Livello
Abilità potenziata (trasmutazione)
Controllare venti (trasmutazione)
Debilitazione (necromanzia)
Immolazione (invocazione)
Muro di luce (invocazione)
Passo remoto (evocazione)
Scossa sinaptica (ammaliamento)

6° Livello
Disperdere (evocazione)
Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)
Prigione mentale (illusione)

7° Livello
Corona di stelle (invocazione)
Parola del potere dolore (ammaliamento)
Turbine (invocazione)

8° Livello
Orrido avvizzimento di Abi-Dalzim (necromanzia)

9° Livello
Metamorfosi di massa (trasmutazione)
Urlo psichico (ammaliamento)

Incantesimi da Warlock

Trucchetti (Livello 0)
Creare falò (evocazione)
Infestazione (evocazione)
Morsa del gelo (invocazione)
Pietra magica (trasmutazione)
Rintocco dei morti (necromanzia)
Rombo di tuono (invocazione)

1° Livello
Incuti paura (necromanzia)

2° Livello
Aculeo mentale (divinazione)
Lama d'ombra (illusione)
Vincolo della terra (trasmutazione)

3° Livello
Evoca demoni minori (evocazione)
Nemici in abbondanza (ammaliamento)
Passo del tuono (evocazione)

4° Livello
Anatema elementale (trasmutazione)
Charme sui mostri (ammaliamento)
Evoca demone maggiore (evocazione)
Fulgore nauseante (invocazione)
Ombra di Moil (necromanzia)

5° Livello
Danza macabra (necromanzia)
Debilitazione (necromanzia)
Flusso di energia negativa (necromanzia)
Muro di luce (invocazione)
Passo remoto (evocazione)
Richiamo infernale (evocazione)
Scossa sinaptica (ammaliamento)

6° Livello
Disperdere (evocazione)
Gabbia dell'anima (necromanzia)
Investitura del ghiaccio (trasmutazione)
Investitura del vento (trasmutazione)
Investitura della fiamma (trasmutazione)
Investitura della pietra (trasmutazione)
Prigione mentale (illusione)

7° Livello
Corona di stelle (invocazione)
Parola del potere dolore (ammaliamento)

8° Livello
Oscurità della follia (invocazione)

9° Livello
Urlo psichico (ammaliamento)

Descrizione degli Incantesimi

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

Abilità Potenziata

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Grazie alla magia, l'incantatore consente a una creatura di sviluppare una maggiore comprensione delle proprie doti. L'incantatore tocca una creatura consenziente e le conferisce maestria in un'abilità a scelta dell'incantatore; finché l'incantesimo non termina, la creatura raddoppia il suo bonus di competenza nelle prove di caratteristica che effettua per usare l'abilità scelta.

L'incantatore deve scegliere un'abilità in cui il bersaglio sia competente e che non benefici già di un effetto, come per esempio Maestria, che raddoppia il suo bonus di competenza.

Aculeo Mentale

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore si insinua nella mente di una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se lo fallisce, subisce 3d8 danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se lo fallisce, l'incantatore sa sempre dove si trova il bersaglio fino alla fine dell'incantesimo, ma solo se entrambi si trovano sullo stesso piano d'esistenza. Finché l'incantatore è in possesso di queste conoscenze, il bersaglio non può nascondersi da lui e, se è invisibile, non ottiene alcun beneficio da quella condizione contro di lui.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Alba

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pendente che raffigura un sole splendente del valore di almeno 100 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La luce dell'alba risplende su un luogo specificato dall'incantatore entro gittata. Finché l'incantesimo non termina, un cilindro del raggio di 9 metri e alto 12 metri di luce intensa risplende in quel luogo. La sua luce è considerata luce del sole.

Quando il cilindro compare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 4d10 danni radiosi, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche ogni volta che termina il proprio turno nel cilindro.

Se l'incantatore si trova entro 18 metri dal cilindro, può muoverlo di un massimo di 18 metri come azione bonus nel proprio turno.

Anatema Elementale

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere e sceglie uno dei tipi di danno seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà influenzato dall'incantesimo per la sua durata. La prima volta in ogni turno in cui il bersaglio influenzato subisce danni del tipo scelto, esso subisce 2d6 danni extra di quel tipo. Il bersaglio perde inoltre qualsiasi resistenza a quel tipo di danno finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°. Le creature devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Arma Sacra

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore infonde di potere sacro un'arma che sta toccando. Finché l'incantesimo non termina, l'arma emette luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Inoltre, gli attacchi effettuati con l'arma infliggono 2d8 danni radiosi extra se colpiscono. Se l'arma non è già un'arma magica, diventa tale per la durata dell'incantesimo.

Come azione bonus nel proprio turno, l'incantatore può congedare l'incantesimo e fare in modo che dall'arma si sprigioni un'esplosione radiosa. Ogni creatura a sua scelta, situata entro 9 metri e che egli sia in grado di vedere, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione: se lo fallisce, subisce 4d8 danni radiosi ed è accecata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è accecata. Alla fine di ogni suo turno, una creatura accecata può effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo supera, l'effetto su se stessa termina.

Assorbire Elementi

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono
Gittata: Incantatore
Componenti: S
Durata: 1 round

L'incantesimo cattura parte dell'energia in arrivo, ammortizzando i suoi effetti sull'incantatore e consentendogli di incamerarla per il suo attacco in mischia successivo. L'incantatore possiede resistenza al tipo di danno innescante fino all'inizio del proprio turno successivo. Inoltre, la prima volta che colpisce con un attacco in mischia nel suo turno successivo, il bersaglio subisce 1d6 danni extra del tipo innescante e l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Boschetto Druidico

Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (vischio, che l'incantesimo consuma, raccolto con un falcetto d'oro alla luce della luna piena)
Durata: 24 ore

L'incantatore invoca gli spiriti della natura per proteggere un'area esterna o sotterranea. L'area può variare da un minimo di un cubo con spigolo di 9 metri a un massimo di un cubo con spigolo di 27 metri. Gli edifici e le altre strutture sono esclusi dall'area influenzata. Se l'incantatore lancia questo incantesimo nella stessa area ogni giorno per un anno, l'effetto dura finché non viene dissolto.

L'incantesimo crea gli effetti seguenti all'interno dell'area. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può specificare le creature amiche che saranno immuni ai suoi effetti. Può anche specificare una parola d'ordine che, se pronunciata a voce alta, renderà chi la pronuncia immune ai suoi effetti.

L'intera area dell'interdizione irradia magia. Un *dissolvi magie* lanciato sull'area con successo rimuove soltanto uno degli effetti seguenti, non l'intera area. L'incantatore che lancia quell'incantesimo decide a quale effetto porre termine. Soltanto quando tutti i suoi effetti sono scomparsi questo incantesimo è dissolto.

Nebbia Solida. L'incantatore può riempire di fitta nebbia un qualsiasi numero di quadrati con lato di 1,5 metri sul terreno, rendendoli pesantemente oscurati. La nebbia arriva a un'altezza di 3 metri. Inoltre, ogni 30 cm di movimento attraverso la nebbia costa 60 cm extra. A una creatura immune a questo effetto, la nebbia non oscura niente e appare come una leggera foschia, con scintille di luce verde che fluttuano nell'aria.

Sottobosco Afferrante. L'incantatore può riempire un qualsiasi numero di quadrati con lato di 1,5 metri sul terreno, che non siano già occupati dalla nebbia, con un groviglio di erbacce e rampicanti, come se fossero soggetti all'incantesimo *intralciare*. A una creatura immune a questo effetto, le erbacce e i rampicanti risultano soffici e si modellano per fungere da sedie o letti temporanei.

Guardiani del Boschetto. L'incantatore può animare fino a quattro alberi nell'area, facendo in modo che si sradichino dal terreno. Questi alberi hanno le stesse statistiche di un albero risvegliato, che compare nel *Monster Manual*, con la differenza che non possono parlare e che la loro corteccia è ricoperta di simboli druidici. Se qualsiasi creatura non immune a questo effetto entra nell'area protetta, i guardiani del boschetto combattono finché non respingono o uccidono gli intrusi. I guardiani del boschetto obbediscono ai comandi parlati dell'incantatore (senza che sia richiesta alcuna azione da parte sua) che egli impartisce mentre si trova all'interno dell'area. Se l'incantatore non impartisce comandi e nessun intruso è presente, i guardiani del boschetto non fanno nulla. I guardiani del boschetto non possono uscire dall'area protetta. Quando l'incantesimo termina, la magia che li anima svanisce e gli alberi mettono radici di nuovo, se possibile.

Effetto Magico Aggiuntivo. L'incantatore può collocare uno degli effetti magici seguenti a sua scelta all'interno dell'area protetta:

- Una *folata di vento* costante in due luoghi a sua scelta
- *Crescita di spine* in un luogo a sua scelta
- *Muro di vento* in due luoghi a sua scelta

A una creatura immune a questo effetto, i venti appaiono come una brezza fragrante e gentile e l'area di *crescita di spine* è innocua.

Catapulta

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto di peso compreso tra 0,5 e 2,5 kg, situato entro gittata e che non sia indossato o trasportato. L'oggetto vola in linea retta fino a 27 metri in una direzione a scelta dell'incantatore prima di cadere a terra, fermandosi prima se impatta contro una superficie solida. Se l'oggetto sta per colpire una creatura, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, l'oggetto colpisce il bersaglio e smette di muoversi. In ogni caso, sia l'oggetto che la creatura o la superficie solida subiscono 3d8 danni contundenti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il peso massimo degli oggetti che può bersagliare con questo incantesimo aumenta di 2,5 kg e i danni aumentano di 1d8, per ogni slot di livello superiore al 1°.

Cerimonia

Abiurazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere argentata per un valore di 25 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore effettua una cerimonia religiosa speciale infusa di magia. Quando lancia l'incantesimo, sceglie uno dei riti seguenti, il cui bersaglio deve trovarsi entro 3 metri da lui per tutto il tempo di lancio.

Benedire l'Acqua. L'incantatore tocca una fiala d'acqua e la fa diventare acqua santa.

Dedizione. L'incantatore tocca un umanoide che desidera dedicarsi al servizio del dio dell'incantatore. Per le 24 ore successive, ogni volta che il bersaglio effettua un tiro salvezza, può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto al tiro salvezza. Una creatura può beneficiare di questo rito una volta sola.

Espiazione. L'incantatore tocca una creatura consenziente il cui allineamento è cambiato ed effettua una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 20. In caso di successo, ripristina l'allineamento originale del bersaglio.

Ingresso nell'Età Adulta. L'incantatore tocca un umanoide che sia un giovane adulto. Per le 24 ore successive, ogni volta che il bersaglio effettua una prova di caratteristica, può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto alla prova di caratteristica. Una creatura può beneficiare di questo rito una volta sola.

Matrimonio. L'incantatore tocca due umanoidi adulti disposti a legarsi l'un l'altro in matrimonio. Per i 7 giorni successivi, ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA mentre si trova entro 9 metri dall'altro. Una creatura può beneficiare di nuovo di questo rito soltanto se resta vedova.

Rito Funebre. L'incantatore tocca un cadavere e, per i 7 giorni successivi, il bersaglio non può diventare non morto in alcun modo, ad eccezione di un incantesimo *desiderio*.

Charme sui Mostri

Ammaliamento di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

L'incantatore tenta di affascinare una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza e dispone di vantaggio se l'incantatore o i suoi compagni stanno combattendo contro di lei. Se lo fallisce, è affascinata dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore o i suoi compagni non la danneggiano in qualche modo. La creatura affascinata considera l'incantatore una figura amichevole. Quando l'incantesimo termina, la creatura capirà di essere stata affascinata dall'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 4°. Le creature devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Collera della Natura

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore si appella agli spiriti della natura e li scaglia contro i suoi nemici. Sceglie un punto situato entro gittata e che sia in grado di vedere e gli spiriti faranno in modo che gli alberi, le rocce e l'erba entro un cubo con spigolo di 18 metri centrato su quel punto diventino animati finché l'incantesimo non termina.

Erba e Sottobosco. Qualsiasi area di terreno all'interno del cubo che sia coperta di erba o sottobosco diventa terreno difficile per i suoi nemici.

Alberi. All'inizio di ogni turno dell'incantatore, ogni suo nemico situato entro 3 metri da un qualsiasi albero all'interno del cubo deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 4d6 danni taglienti dai rami sferzanti.

Radici e Rampicanti. Alla fine di ogni turno dell'incantatore, una creatura a sua scelta che si trovi sul terreno all'interno del cubo deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti diventa trattenuta finché l'incantesimo non termina. Una creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo; se ha successo, l'effetto su di lei termina.

Rocce. Come azione bonus nel proprio turno, l'incantatore può fare in modo che una roccia smossa all'interno del cubo si scagli contro una creatura situata all'interno del cubo e che egli sia in grado di vedere. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 3d8 danni contundenti non magici e deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti cade a terra prono.

Colpo del Vento d'Acciaio

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S, M (un'arma da mischia del valore di almeno 1 ma)
Durata: Istantanea

L'incantatore agita nell'aria l'arma usata per lanciare l'incantesimo e poi svanisce per colpire come il vento. L'incantatore sceglie fino a cinque creature situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Effettua un attacco con incantesimo in mischia contro ogni bersaglio. Se colpito, un bersaglio subisce 6d10 danni da forza.

L'incantatore può poi teletrasportarsi fino a uno spazio libero che sia in grado di vedere e sia situato entro 1,5 metri da uno dei bersagli che ha colpito o mancato.

Colpo dello Zefiro

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore si muove come il vento. Finché l'incantesimo non termina, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Una volta, prima che l'incantesimo termini, l'incantatore può conferire a se stesso vantaggio in un tiro per colpire con un'arma durante il proprio turno. Quell'attacco infligge 1d8 danni da forza extra se colpisce. Che l'attacco colpisca o manchi, la velocità base sul terreno dell'incantatore aumenta di 9 metri fino alla fine di quel turno.

Coltello di Ghiaccio

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S, M (una goccia d'acqua o un frammento di ghiaccio)
Durata: Istantanea

L'incantatore crea un frammento di ghiaccio e lo scaglia contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni perforanti. Che colpisca o manchi il bersaglio, il frammento poi esplode. Il bersaglio e ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui il ghiaccio è esploso devono superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subiscono 2d6 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni da freddo aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Controllare Fiamme

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea o 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie una fiamma non magica situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'incantatore la influenza in uno dei modi seguenti:

- L'incantatore espande istantaneamente la fiamma di 1,5 metri in una direzione, purché nella nuova direzione sia disponibile della legna o altro materiale combustibile.
- L'incantatore estingue istantaneamente le fiamme all'interno del cubo.
- L'incantatore raddoppia o dimezza l'area di luce intensa e luce fioca proiettata dalla fiamma, cambia il suo colore o entrambe le cose. Il cambiamento dura per 1 ora.
- L'incantatore fa in modo che alcune forme semplici (come la vaga forma di una creatura, un oggetto inanimato o un luogo) compaiano tra le fiamme e si animino a suo piacimento. Le forme permangono per 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente e può congedare uno di questi effetti con un'azione.

Controllare Venti

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore prende il controllo dell'aria all'interno di un cubo con spigolo di 30 metri situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie uno degli effetti seguenti. L'effetto permane per la durata dell'incantesimo, a meno che l'incantatore non usi la sua azione in un turno successivo per passare a un effetto diverso. Può anche usare la sua azione per interrompere temporaneamente un effetto o per riavviare un effetto interrotto.

Folate. All'interno del cubo, il vento prende velocità e soffia costantemente in una direzione orizzontale a scelta dell'incantatore, che può scegliere anche l'intensità del vento: calmo, moderato o forte. Se il vento è moderato o forte, gli attacchi delle armi a distanza che vi passano attraverso o sferrati contro i bersagli all'interno del cubo subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Se il vento è forte, qualsiasi creatura che si muove controvento deve spendere 30 cm extra di movimento per ogni 30 cm di movimento effettuati.

Corrente Discendente. L'incantatore genera una sostenuta raffica di vento forte che soffia verso il basso dall'alto del cubo. Gli attacchi delle armi a distanza che passano attraverso il cubo o sferrati contro i bersagli al suo interno subiscono svantaggio ai tiri per colpire. Una creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza se vola all'interno del cubo per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno al suo interno volando. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura si ritrova prona.

Corrente Ascendente. L'incantatore genera una sostenuta raffica di vento che soffia verso l'alto dal basso del cubo. Le creature che terminano una caduta all'interno del cubo subiscono soltanto metà danni dalla caduta. Quando una creatura nel cubo effettua un salto in alto, può saltare fino a 3 metri più in alto rispetto al normale.

Corona di Stelle

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

Sette scintille di luce simili a stelle appaiono e orbitano attorno alla testa dell'incantatore finché l'incantesimo non termina. L'incantatore può usare un'azione bonus per inviare una delle scintille sfrecciando verso una creatura o un oggetto situato entro 36 metri da lui. Quando lo fa, effettua un attacco con incantesimo a distanza. Se colpisce, il bersaglio subisce 4d12 danni radiosi. Sia che colpisca, sia che manchi, la scintilla è consumata. L'incantesimo termina anticipatamente se l'incantatore consuma l'ultima scintilla.

Se all'incantatore rimangono quattro o più scintille, esse proiettano luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Se all'incantatore rimangono da una a tre scintille, esse proiettano luce fioca nel raggio di 9 metri.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° o superiore, il numero di scintille create aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 7°.

Creare Falò

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un falò su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Finché l'incantesimo non termina, il falò occupa un cubo con spigolo di 1,5 metri. Ogni creatura nello spazio del falò nel momento in cui l'incantatore lancia l'incantesimo deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni da fuoco. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza anche quando entra nello spazio del falò per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno.

Il falò incendia gli oggetti infiammabili entro l'area che non siano indossati o trasportati.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Creare Omuncolo

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (argilla, cenere e radice di mandragora, che l'incantesimo consuma tutte, e un pugnale ingioiellato del valore di almeno 1.000 mo)
Durata: Istantanea

Recitando una complicata formula, l'incantatore si taglia con un pugnale ingioiellato, subendo 2d4 danni perforanti che non possono essere ridotti in alcun modo. Poi versa il suo sangue sulle altre componenti dell'incantesimo e le tocca, trasformandole in uno speciale costrutto chiamato omuncolo.

Le statistiche dell'omuncolo sono riportate nel *Monster Manual*. L'omuncolo è un fedele compagno dell'incantatore e muore se l'incantatore muore. Ogni volta che l'incantatore completa un riposo lungo, può spendere fino a metà dei suoi Dadi Vita se l'omuncolo si trova sul suo stesso piano d'esistenza. Quando lo fa, tira ogni dado e vi aggiunge il suo modificatore di Costituzione. Il massimo dei punti ferita dell'incantatore è ridotto di quel totale e sia il massimo dei punti ferita che i punti ferita attuali dell'omuncolo aumentano di quel totale. Questo procedimento non può ridurre l'incantatore a meno di 1 punto ferita e i cambiamenti ai punti ferita dell'incantatore e dell'omuncolo terminano quando l'incantatore completa il suo riposo lungo successivo. La riduzione al massimo dei punti ferita dell'incantatore non può essere rimossa in alcun modo prima di allora, se non dalla morte dell'omuncolo.

L'incantatore può possedere solo un omuncolo alla volta. Se lancia questo incantesimo mentre il suo omuncolo è vivo, l'incantesimo fallisce.

Danza Macabra

Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Filamenti di energia oscura si sprigionano dalle dita dell'incantatore e raggiungono fino a cinque cadaveri di taglia Media o Piccola situati entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Ogni cadavere si alza immediatamente e diventa un non morto. L'incantatore può decidere se si tratta di uno zombi o di uno scheletro

Danza Macabra

(le statistiche degli zombi e degli scheletri sono contenute nel *Monster Manual*). Ognuno di questi non morti ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri per i danni pari al modificatore di caratteristica da incantatore del personaggio.

L'incantatore può usare un'azione bonus per comandare mentalmente le creature ricavate da questo incantesimo, impartendo lo stesso comando a tutte. Per ricevere il comando, una creatura deve trovarsi entro 18 metri dall'incantatore. È l'incantatore a decidere quale azione le creature intraprendono e dove si muoveranno durante il loro turno successivo; in alternativa, l'incantatore può impartire un comando generale, come per esempio sorvegliare una camera o proteggere un corridoio dai suoi nemici. Se l'incantatore non impartisce alcun comando, le creature non fanno altro che difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, le creature continuano a seguirlo finché non completano il loro compito.

Le creature sono sotto il controllo dell'incantatore finché l'incantesimo non termina, dopodiché tornano a essere inanimate.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, anima fino a due cadaveri aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 5°.

Dardo di Caos

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una massa tremolante e gorgogliante di energia caotica contro una creatura entro gittata, effettuando un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d8 + 1d6 danni. L'incantatore sceglie uno dei d8. Il risultato ottenuto col tiro di quel dado determina il tipo di danno dell'attacco, come indicato di seguito.

d8	Tipo di Danno
1	Acido
2	Forza
3	Freddo
4	Fulmine
5	Fuoco
6	Psichico
7	Tuono
8	Veleno

Se l'incantatore ottiene lo stesso risultato con entrambi i d8, l'energia caotica balza dal bersaglio a una creatura diversa a scelta dell'incantatore situata entro 9 metri da esso. L'incantatore effettua un nuovo tiro per colpire contro il nuovo bersaglio e un nuovo tiro per i danni, che potrebbe far balzare di nuovo l'energia caotica.

Una creatura può essere bersagliata soltanto una volta da ogni lancio di questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, ogni bersaglio subisce 1d6 danni extra del tipo ottenuto con il tiro per ogni slot di livello superiore al 1°.

Debilitazione

Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un tentacolo di densa oscurità si protende dall'incantatore e tocca una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere per prosciugare la sua energia vitale. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo supera, subisce 2d8 danni necrotici e l'incantesimo termina. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d8 danni necrotici e, finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare la sua azione a ogni suo turno per infliggere automaticamente 4d8 danni necrotici al bersaglio. L'incantesimo termina se l'incantatore usa la sua azione per fare qualsiasi altra cosa, se il bersaglio si trova per qualsiasi motivo al di fuori della gittata dell'incantesimo o se il bersaglio beneficia di copertura totale dall'incantatore.

Ogni volta che l'incantesimo infligge danni a un bersaglio, l'incantatore recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà dei danni necrotici subiti dal bersaglio.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot incantesimo superiore al 5°.

Diavoletto di Polvere

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un cubo d'aria con spigolo di 1,5 metri libero, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una forza elementale simile a un diavoletto di polvere compare nel cubo e permane per la durata dell'incantesimo.

Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dal diavoletto di polvere deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo fallisce, subisce 1d8 danni contundenti e viene spinta lontano di 3 metri, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non viene spinta.

Come azione bonus, l'incantatore può muovere il diavoletto di polvere fino a 9 metri in qualsiasi direzione. Se il diavoletto di polvere si muove su sabbia, polvere, terriccio o ghiaia, risucchia il materiale e forma attorno a se stesso una nube di detriti del raggio di 3 metri che permane fino all'inizio del prossimo turno dell'incantatore. L'area occupata dalla nube è pesantemente oscurata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Disperdere

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'aria vibra attorno a un massimo di cinque creature a scelta dell'incantatore, situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una creatura non consenziente deve superare un tiro salvezza su Saggezza per resistere a questo incantesimo. L'incantatore teletrasporta ogni bersaglio influenzato in uno spazio libero situato entro 36 metri da sé e che egli sia in grado di vedere. Quello spazio deve trovarsi a terra o su un piano.

Drago Illusorio

Illusione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Radunando filamenti di sostanza d'ombra dalla Coltre Oscura, l'incantatore crea un drago Enorme fatto d'ombra in uno spazio libero entro gittata che egli sia in grado di vedere. L'illusione permane per la durata dell'incantesimo e occupa il suo spazio come se fosse una creatura.

Quando l'illusione compare, ogni nemico dell'incantatore che è in grado di vederla deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventato da essa per 1 minuto. Se una creatura spaventata termina il suo turno in un luogo dove non possiede linea di vista fino all'illusione, può ripetere il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto su se stessa termina.

Con un'azione bonus nel proprio turno, l'incantatore può muovere l'illusione di un massimo di 18 metri. In qualsiasi punto durante quel movimento, l'incantatore può fare esalare all'illusione una scarica di energia in un cono di 18 metri che ha origine dal suo spazio. Quando l'incantatore crea il drago, sceglie un tipo di danno: acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico o veleno. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza; se lo fallisce, subisce 7d6 danni del tipo scelto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

L'illusione è tangibile grazie alla sostanza d'ombra usata per crearla, ma gli attacchi la mancano automaticamente, supera tutti i tiri salvezza ed è immune a tutti i danni e a tutte le condizioni. Una creatura che usa un'azione per esaminare il drago può determinare che si tratta di un'illusione se effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce che è un'illusione, può vedere attraverso di essa e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il suo soffio.

Eruzione Terrestre

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un frammento d'ossidiana)
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un punto sul terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una fontana di terra e di pietre turbinanti sgorga in un cubo con spigolo di 6 metri centrato su quel punto. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d12 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Inoltre, il terreno in quell'area diventa terreno difficile finché non viene sgombrato. Ogni porzione quadrata con lato di 1,5 metri dell'area richiede almeno 1 minuto per essere sgombrata a mano.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d12 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Fortezza Possente

Evoca Demone Maggiore

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una fiala di sangue di un umanoide ucciso entro le ultime 24 ore)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Pronunciando empie parole, l'incantatore evoca un demone dal caos dell'Abisso. Sceglie il tipo del demone, che deve avere un grado di sfida pari o inferiore a 5, come un demone d'ombra o un barlgura. Il demone compare in uno spazio libero situato entro gittata che l'incantatore sia in grado di vedere e scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Il DM tira per l'iniziativa del demone, che agisce nei propri turni. Quando l'incantatore lo evoca e a ogni proprio turno successivo, può impartirgli un comando verbale (che non richiede alcuna azione da parte sua), dicendo al demone cosa dovrà fare nel suo turno successivo. Se l'incantatore non impartisce alcun comando, il demone usa il suo turno per attaccare qualsiasi creatura entro portata che lo abbia attaccato.

Alla fine di ogni proprio turno, il demone effettua un tiro salvezza su Carisma, ma subisce svantaggio a questo tiro salvezza se l'incantatore pronuncia il vero nome del demone. Se il demone fallisce il tiro salvezza, continua a obbedire all'incantatore. Se lo supera, il controllo dell'incantatore termina per il resto della durata e il demone usa i suoi turni per inseguire e attaccare le creature più vicine che non siano demoni al meglio delle sue capacità. Se l'incantatore smette di concentrarsi sull'incantesimo prima della fine della sua durata, un demone non controllato non scompare per 1d6 round se possiede ancora punti ferita.

Come parte del lancio dell'incantesimo, l'incantatore può tracciare un cerchio sul terreno con il sangue usato come componente materiale. Il cerchio è abbastanza grande da contenere lo spazio dell'incantatore. Finché l'incantesimo dura, il demone evocato non può attraversare il cerchio o danneggiarlo e non può bersagliare nessuno al suo interno. L'uso della componente materiale in questo modo la consuma al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Evoca Demoni Minori

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una fiala di sangue di un umanoide ucciso entro le ultime 24 ore)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Pronunciando empie parole, l'incantatore evoca alcuni demoni dal caos dell'Abisso. Si tira sulla tabella seguente per determinare cosa compare.

d6	Demoni Evocati
1–2	Due demoni con grado di sfida pari o inferiore a 1
3–4	Quattro demoni con grado di sfida pari o inferiore a 1/2
5–6	Otto demoni con grado di sfida pari o inferiore a 1/4

Il DM sceglie i demoni, come i mani o i dretch, e l'incantatore sceglie gli spazi liberi entro gittata che egli sia in grado di vedere dove essi compariranno. Un demone evocato scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

I demoni sono ostili a tutte le creature, incluso l'incantatore. Il DM tira l'iniziativa per i demoni evocati in gruppo, che agiscono al loro turno. I demoni inseguono e

attaccano le creature più vicine che non siano demoni al meglio delle loro capacità.

Come parte del lancio dell'incantesimo, l'incantatore può tracciare un cerchio sul terreno con il sangue usato come componente materiale. Il cerchio è abbastanza grande da contenere lo spazio dell'incantatore. Finché l'incantesimo dura, i demoni evocati non possono attraversare il cerchio o danneggiarlo e non possono bersagliare nessuno al suo interno. L'uso della componente materiale in questo modo la consuma al termine dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° o 7° livello, evoca il doppio dei demoni. Se lo lancia usando uno slot incantesimo di 8° o 9° livello, evoca il triplo dei demoni.

Ferocia Primordiale

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: S
Durata: Istantanea

L'incantatore incanala la magia primordiale e sviluppa denti o unghie affilate con cui sferrare un attacco corrosivo. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura situata entro 1,5 metri da lui. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da acido. Dopo che l'incantatore ha effettuato questo attacco, i suoi denti o le sue unghie tornano alla normalità.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d10 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

Flusso di Energia Negativa

Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (un osso spezzato e un quadretto di seta nera)
Durata: Istantanea

L'incantatore invia dei filamenti di energia negativa verso una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se non è un non morto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 5d12 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Un bersaglio ucciso da questi danni si anima come zombi all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Lo zombi persegue qualsiasi creatura che sia in grado di vedere a lui più vicina. Le statistiche dello zombi sono contenute nel *Monster Manual*.

Se l'incantatore bersaglia un non morto con questo incantesimo, il bersaglio non effettua un tiro salvezza. L'incantatore tira invece 5d12 e il bersaglio ottiene la metà del totale come punti ferita temporanei.

Folata

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore stringe il pugno nell'aria e la obbliga a generare uno degli effetti seguenti in un punto situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere:

- Una creatura di taglia Media o inferiore a scelta dell'incantatore deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti sarà spinta lontano da lui di un massimo di 1,5 metri.
- L'incantatore genera una piccola raffica di vento in grado di muovere un oggetto che non sia né trattenuto né trasportato e che non pesi più di 2,5 kg. L'oggetto viene spinto lontano da lui di un massimo di 3 metri. Non viene spinto con forza sufficiente da infliggere danni.
- L'incantatore crea un effetto sensoriale innocuo usando l'aria, come per esempio un fruscio di foglie, un'imposta che sbatte o una brezza che agita leggermente le sue vesti.

Fortezza Possente

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 1,5 km
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

Una fortezza di pietra prorompe da un'area quadrata di terreno a scelta dell'incantatore, situata entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. L'area misura 36 metri su ogni lato e deve essere sgombra da edifici o altre strutture. Ogni creatura nell'area viene sollevata in alto senza subire danni man mano che la fortezza emerge.

La fortezza è dotata di quattro torrette a base quadrata, ognuna con lato di 6 metri e alta 9 metri, situate ai quattro angoli. Le torrette sono collegate l'una all'altra da muri di pietra lunghi ognuno 24 metri, che formano un'area chiusa. Ogni muro è spesso 30 cm ed è composto da pannelli laghi 3 metri e alti 6 metri: ogni pannello è contiguo ad altri due pannelli o a un altro pannello e una torretta. L'incantatore può collocare fino a quattro porte di pietra lungo le mura esterne della fortezza.

Una piccola rocca si erge all'interno dell'area chiusa. La rocca ha una base quadrata con lato di 15 metri ed è composta da tre piani, ognuno alto 3 metri. Ogni piano può essere suddiviso nel numero di stanze che l'incantatore desidera, purché ogni stanza abbia il lato di almeno 1,5 metri. I piani della rocca sono collegati da scalinate di pietre, le pareti sono spesse 15 cm e le camere interne possono essere dotate di porte di pietra o di arcate aperte, a scelta dell'incantatore. La rocca è ammobiliata e decorata come l'incantatore preferisce e contiene cibo sufficiente a servire un banchetto di nove portate per un massimo di 100 persone al giorno. I mobili, il cibo e gli altri oggetti creati da questo incantesimo si sbriciolano in polvere se rimossi dalla fortezza.

Un personale composto da cento servitori invisibili obbedisce a ogni comando impartito dalle creature designate dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni servitore funziona come se fosse stato creato dall'incantesimo *servitore inosservato*.

Le mura, le torrette e la rocca sono tutte fatte di pietra che può essere danneggiata. Ogni sezione di 3 metri per 3 metri di pietra possiede CA 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. È immune ai danni psichici e da veleno. Se una sezione di pietra scende a 0 punti ferita, è distrutta e potrebbe provocare l'instabilità e il crollo delle sezioni ad essa collegate, a discrezione del DM.

Dopo 7 giorni, o quando l'incantatore lancia questo incantesimo altrove, la fortezza crolla senza infliggere danni e sprofonda nel terreno, depositando le creature al suo interno sul terreno senza nuocere.

Lanciando questo incantesimo nello stesso punto una volta ogni 7 giorni per un anno, la fortezza diventa permanente.

Frecce Infuocate

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una faretra contenente frecce o quadrelli. Quando un bersaglio è colpito da un attacco con arma a distanza che usa una munizione estratta dalla faretra, quel bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco extra. La magia dell'incantesimo sulla munizione termina quando colpisce o manca e l'incantesimo termina quando dodici munizioni sono state estratte dalla faretra.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il numero di munizioni che può influenzare con questo incantesimo aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 3°.

Fulgore Nauseante

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Una fioca luce verdastra si irradia entro una sfera con raggio di 9 metri centrata su un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. La luce si diffonde oltre gli angoli e dura finché l'incantesimo non termina.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 4d10 danni radiosi, subisce un livello di indebolimento ed emette una fioca luce verdastra in un raggio di 1,5 metri. Questa luce impedisce alla creatura di beneficiare dell'invisibilità. La luce e gli eventuali livelli di indebolimento causati da questo incantesimo se ne vanno quando l'incantesimo termina.

Gabbia dell'Anima

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando vede morire un umanoide entro 18 metri da sé
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una minuscola gabbia d'argento del valore di 100 mo)
Durata: 8 ore

Questo incantesimo ghermisce l'anima di un umanoide al momento della morte e la intrappola nella minuscola gabbia usata come componente materiale. Un'anima rubata rimane all'interno della gabbia finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non distrugge la gabbia, atto che termina l'incantesimo. Finché c'è un'anima intrappolata nella gabbia, l'incantatore può sfruttarla nei vari modi descritti di seguito. Un'anima intrappolata può essere usata fino a un massimo di sei volte. Una volta sfruttata un'anima per la sesta volta, essa viene liberata e l'incantesimo termina. Mentre un'anima è intrappolata, l'umanoide morto a cui essa apparteneva non può essere riportato in vita.

Rubare Vita. L'incantatore può usare un'azione bonus per risucchiare vigore dall'anima e recuperare 2d8 punti ferita.

Interrogare Anima. L'incantatore pone all'anima una domanda (non è richiesta alcuna azione) e riceve una breve risposta telepatica, che può capire a prescindere dal linguaggio utilizzato. L'anima sa solo ciò che sapeva quando era in vita, ma deve rispondere onestamente e al meglio delle sue capacità. La risposta può essere lunga una o due frasi al massimo e può essere criptica.

Esperienza in Prestito. L'incantatore può usare un'azione bonus per rafforzarsi con le esperienze di vita dell'anima, disponendo di vantaggio al suo prossimo tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza. Se non usa questo beneficio prima dell'inizio del suo turno successivo, tale beneficio va perduto.

Occhi dei Morti. L'incantatore può usare un'azione per nominare un luogo che l'umanoide ha visto in vita sua, creando in quel posto un sensore invisibile, purché il luogo si trovi sul suo stesso piano d'esistenza attuale. Il sensore rimane fintanto che l'incantatore si concentra, fino a 10 minuti (come se si concentrasse su un incantesimo). L'incantatore riceve informazioni visive e uditive dal sensore come se si trovasse in quello spazio e usasse i propri sensi.

Una creatura in grado di vedere il sensore (per esempio, una creatura che usi *vedere invisibilità* o vista pura) vede un'immagine trasparente dell'umanoide tormentato la cui anima è stata ingabbiata.

Guardiano della Natura

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Uno spirito della natura risponde al richiamo dell'incantatore e lo trasforma in un potente guardiano. La trasformazione dura finché l'incantesimo non termina. L'incantatore può scegliere di assumere una delle forme seguenti: Bestia Primordiale o Grande Albero.

Bestia Primordiale. Il corpo dell'incantatore si ricopre della pelliccia di una bestia, i suoi lineamenti diventano ferini e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- La sua velocità base sul terreno aumenta di 3 metri.
- Ottiene scurovisione entro un raggio di 36 metri.
- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire basati su Forza.
- I suoi attacchi con le armi da mischia infliggono 1d6 danni da forza extra se colpiscono.

Grande Albero. La pelle dell'incantatore diventa simile a corteccia, uno strato di foglie cresce tra i suoi capelli e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene 10 punti ferita temporanei.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione.
- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire basati su Destrezza e su Saggezza.
- Mentre si trova a terra, il terreno entro 4,5 metri da lui è considerato terreno difficile per i suoi nemici.

Immolazione

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura situata entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere viene avviluppata dalle fiamme. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Inoltre, in caso di tiro salvezza fallito, il bersaglio brucia per la durata dell'incantesimo. Un bersaglio in fiamme proietta luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza. Subisce 4d6 danni da fuoco in caso di tiro salvezza fallito, mentre l'incantesimo termina in caso di tiro salvezza riuscito. Queste fiamme magiche non possono essere estinte tramite mezzi non magici.

Se i danni di questo incantesimo uccidono un bersaglio, il bersaglio è ridotto in cenere.

Incuti Paura
Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore risveglia la percezione della mortalità in una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Un costrutto o un non morto è immune a questo effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa spaventato dall'incantatore finché l'incantesimo non termina. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto su se stesso in caso di successo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°. Le creature devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Infestazione
Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una pulce viva)
Durata: Istantanea

L'incantatore fa apparire temporaneamente una nube di termiti, pulci e altri parassiti su una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 1d6 danni da veleno e si muove di 1,5 metri in una direzione casuale se è in grado di muoversi e la sua velocità è di almeno 1,5 metri. Si tira un d4 per la direzione: 1, nord; 2, sud; 3, est; o 4, ovest. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità e, se la direzione indicata dal tiro è bloccata, il bersaglio non si muove.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

Interdizione Primordiale
Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore possiede resistenza ai danni da acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono per la durata dell'incantesimo.

Quando l'incantatore subisce danni di uno di quei tipi, può usare la sua reazione per ottenere immunità a quel tipo di danno, inclusi i danni innescanti. Se lo fa, le resistenze terminano e l'incantatore possiede l'immunità fino alla fine del suo turno successivo, quando l'incantesimo termina.

Investitura del Ghiaccio
Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il corpo dell'incantatore è ricoperto da una patina di ghiaccio e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- L'incantatore è immune ai danni da freddo e possiede resistenza ai danni da fuoco.
- L'incantatore può muoversi su un terreno difficile creato dal ghiaccio o dalla neve senza spendere movimento extra.
- Il terreno in un raggio di 3 metri attorno all'incantatore è ghiacciato ed è considerato terreno difficile per tutte le creature ad eccezione di lui. Il raggio si sposta assieme all'incantatore.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un cono di 4,5 metri di vento gelido che si estende dalla sua mano tesa in una direzione a sua scelta. Ogni creatura nel cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 4d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una creatura che fallisce il suo tiro salvezza contro questo effetto ha velocità dimezzata fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

Investitura del Vento
Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il vento turbina attorno all'incantatore, che ottiene i benefici seguenti:

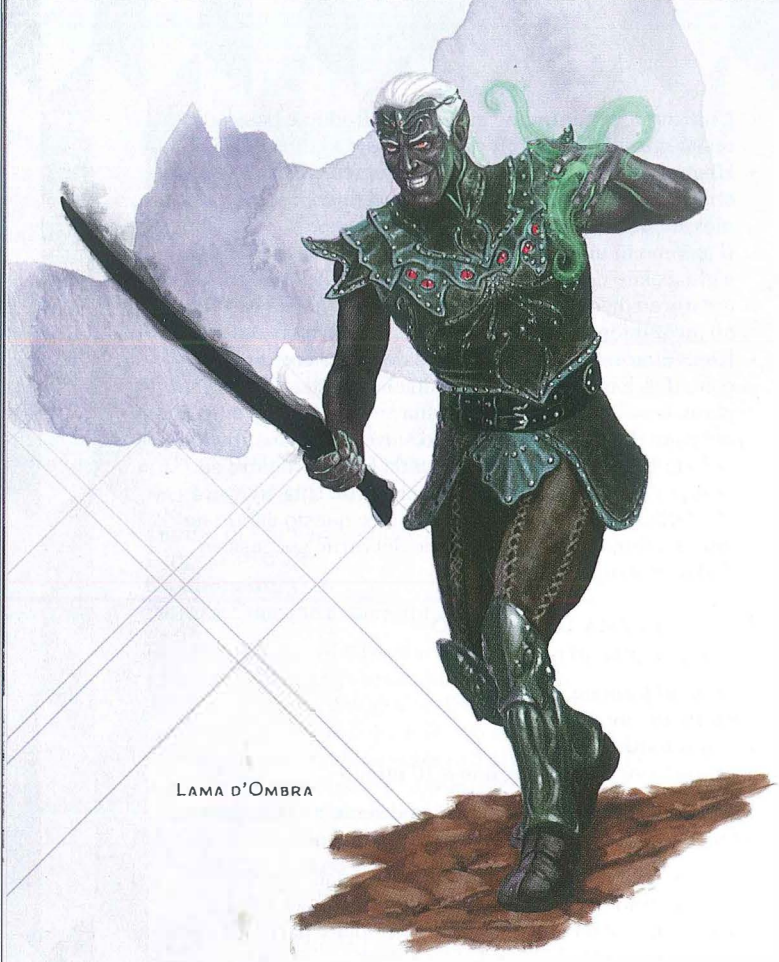
- Gli attacchi con arma a distanza effettuati contro l'incantatore subiscono svantaggio al tiro per colpire.
- L'incantatore ottiene una velocità di volare pari a 18 metri. Se è ancora in volo quando l'incantesimo termina, cade, a meno che non sia in grado di impedirlo in qualche modo.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un cubo con spigolo di 4,5 metri di vento turbinante centrato su un punto situato entro 18 metri dall'incantatore e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 2d10 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura di taglia Grande o inferiore fallisce il tiro salvezza, quella creatura viene anche spinta di un massimo di 3 metri lontano dal centro del cubo.

Investitura della Fiamma
Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Una cortina di fiamme corre lungo il corpo dell'incantatore, diffondendo luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per 9 metri aggiuntivi per la durata dell'incantesimo. Le fiamme non infliggono alcun danno all'incantatore. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- L'incantatore è immune ai danni da fuoco e possiede resistenza ai danni da freddo.
- Ogni creatura che giunge entro 1,5 metri dall'incantatore per la prima volta in un turno o termina il suo turno in quella posizione subisce 1d10 danni da fuoco.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare una linea di fuoco lunga 4,5 metri e larga 1,5 metri, che si estende da lui in una direzione a sua scelta. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.



Lama d'Ombra

Investitura della Pietra
Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, il corpo dell'incantatore si ricopre di frammenti rocciosi e l'incantatore ottiene i benefici seguenti:

- L'incantatore possiede resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici.
- L'incantatore può usare la sua azione per creare un piccolo terremoto sul terreno in un raggio di 4,5 metri incentrato su di sé. Le altre creature su quel terreno devono superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cadono a terra prone.
- L'incantatore può muoversi su un terreno difficile fatto di terra o di pietra senza spendere movimento extra. Può muoversi attraverso la terra solida o la pietra come se fosse aria e senza destabilizzarla, ma non può terminarvi il suo movimento. Se lo fa, viene espulso nello spazio libero più vicino, questo incantesimo termina e l'incantatore è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Invulnerabilità
Abiurazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un piccolo frammento di adamantio del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore è immune a tutti i danni finché l'incantesimo non termina.

Lama d'Ombra
Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore intreccia assieme dei filamenti d'ombra per creare una spada di oscurità solidificata nella sua mano. Questa spada magica dura finché l'incantesimo non termina. Conta come arma da mischia semplice in cui l'incantatore possiede competenza. Infligge 2d8 danni psichici se colpisce e possiede le proprietà accurata, leggera e da lancio (gittata 6/18). Inoltre, quando l'incantatore usa la spada per attaccare un bersaglio che si trova nella luce fioca o nell'oscurità, ottiene vantaggio al tiro per colpire.

Se l'incantatore lascia cadere l'arma o la lancia, essa si dissipa alla fine del turno. Da allora in poi, finché l'incantesimo permane, l'incantatore può usare un'azione bonus per far ricomparire la spada nella sua mano.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, i danni aumentano a 3d8. Quando lo lancia usando uno slot incantesimo di 5° o 6° livello, i danni aumentano a 4d8. Quando lo lancia usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, i danni aumentano a 5d8.

Legame con le Bestie
Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelliccia avvolto in un pezzo di stoffa)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore stabilisce un legame telepatico con una bestia con cui è in contatto, che è stata da lui affascinata o è amichevole nei suoi confronti. L'incantesimo fallisce se l'Intelligenza della bestia è pari o superiore a 4. Finché l'incantesimo non termina, il legame resta attivo fintanto che l'incantatore e la bestia rimangono entro linea di vista l'uno dall'altra. Attraverso il legame, la bestia può capire i messaggi telepatici che l'incantatore le invia e può a sua volta comunicare telepaticamente le emozioni e i concetti più semplici all'incantatore. Fintanto che il legame è attivo, la bestia dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura situata entro 1,5 metri dall'incantatore e che quest'ultimo sia in grado di vedere.

Maelstrom
Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un foglio di carta o una foglia a forma di imbuto)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una massa d'acqua profonda 1,5 metri compare e turbina in un raggio di 9 metri centrato su un punto entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il punto deve trovarsi sul terreno o su una massa d'acqua. Finché l'incantesimo non termina, quell'area è considerata terreno difficile e ogni creatura che vi inizi il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 6d6 danni contundenti e viene trascinata di 3 metri verso il centro.

Metamorfosi di Massa

Trasmutazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (il bozzolo di un bruco)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore trasforma fino a dieci creature a sua scelta entro gittata e che sia in grado di vedere. Un bersaglio non consenziente deve superare un tiro salvezza su Saggezza per resistere alla trasformazione. Un mutaforma non consenziente supera automaticamente il tiro salvezza.

Ogni bersaglio assume la forma di una bestia a scelta dell'incantatore, che può scegliere la stessa forma o forme diverse per ciascun bersaglio. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia che l'incantatore abbia visto e il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o a metà del livello del bersaglio, se esso non possiede un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, inclusi i punteggi di caratteristica mentali, vengono sostituite dalle statistiche della bestia scelta. Il bersaglio mantiene i suoi punti ferita, il suo allineamento e la sua personalità.

Ogni bersaglio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari ai punti ferita della sua nuova forma. Questi punti ferita temporanei non possono essere sostituiti dai punti ferita temporanei di altre fonti. Un bersaglio riassume la sua forma normale quando non ha più punti ferita temporanei o se muore. Se l'incantesimo termina prima di allora, la creatura perde tutti i suoi punti ferita temporanei e torna alla sua forma normale.

Le azioni della creatura sono limitate a quelle che la natura della sua nuova forma le consente di effettuare: non può parlare, lanciare incantesimi o effettuare qualsiasi altra azione che richieda l'uso delle mani o della parola.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, usare o impugnare gli oggetti del suo equipaggiamento, né trarne benefici in altri modi.

Minuscole Meteore di Melf

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (salnitro, zolfo e pece di pino mescolati in una biglia)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea sei minuscole meteore nel suo spazio. Le meteore fluttuano nell'aria e orbitano attorno all'incantatore per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantatore lancia l'incantesimo (e come azione bonus a ogni suo turno successivo) può spendere una o due meteore, inviandole verso uno o più punti a sua scelta entro 36 metri da lui. Quando una meteora raggiunge la sua destinazione o impatta contro una superficie solida, esplode. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui la meteora è esplosa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il numero di meteore create aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 3°.

Modellare Acqua

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea or 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie un'area d'acqua situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. Manipola quell'acqua in uno dei modi seguenti:

- L'incantatore muove istantaneamente o cambia in altri modi il corso dell'acqua in base al suo comando, fino a 1,5 metri in ogni direzione. Questo movimento non ha abbastanza forza da infliggere danni.
- L'incantatore ricava dall'acqua delle semplici forme che anima in base alle sue indicazioni. Questo cambiamento dura 1 ora.
- L'incantatore cambia il colore o l'opacità dell'acqua. L'intera massa d'acqua deve essere cambiata nello stesso modo. Questo cambiamento dura 1 ora.
- L'incantatore congela l'acqua, purché non ci siano creature in essa. L'acqua si scongela dopo 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a due dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente e può congedare uno di questi effetti con un'azione.

Modellare Terra

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea o 1 ora (vedi sotto)

L'incantatore sceglie una parte di terra o di pietra situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta entro un cubo con spigolo di 1,5 metri. Manipola quella terra in uno dei modi seguenti:

- Se l'incantatore bersaglia un'area di terra smossa, può istantaneamente scavarla, spostarla lungo il terreno e depositarla fino a 1,5 metri di distanza. Questo movimento non ha abbastanza forza da infliggere danni.
- L'incantatore fa comparire forme, colori o entrambe le cose sulla terra o sulla pietra, per formare parole, creare immagini o tracciare disegni. Questi cambiamenti permangono per 1 ora.
- Se il terriccio o la pietra modellati dall'incantatore si trovano sul terreno, l'incantatore può rendere quel terreno difficile. In alternativa, se quel terreno è già terreno difficile, l'incantatore può renderlo terreno normale. Questo cambiamento permane per 1 ora.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, non può avere attivi più di due suoi effetti non istantanei alla volta e può congedare uno di questi effetti con un'azione.

Morsa del Gelo

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore crea una patina di gelo che intorpidisce su una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 1d6 danni da freddo e subisce svantaggio al prossimo tiro per colpire con un'arma che effettua prima della fine del suo turno successivo.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

Muro d'Acqua

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca un muro d'acqua su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto fino a 3 metri e spesso 30 cm; in alternativa, l'incantatore può creare un muro circolare del diametro massimo di 6 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm. Il muro svanisce quando l'incantesimo termina. Lo spazio del muro è considerato terreno difficile.

Ogni attacco con arma a distanza che entra nello spazio del muro subisce svantaggio al tiro per colpire e i danni da fuoco sono dimezzati se l'effetto di fuoco passa attraverso il muro per raggiungere il bersaglio. Gli incantesimi che infliggono danni da freddo e che passano attraverso il muro fanno congelare e solidificare l'acqua (almeno una sezione quadrata con lato di 1,5 metri rimane congelata). Ogni sezione quadrata con lato di 1,5 metri congelata possiede CA 5 e 15 punti ferita. Se una sezione congelata scende a 0 punti ferita, è distrutta. Quando una sezione è distrutta, l'acqua del muro non va a riempirla.

Muro di Luce

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (uno specchietto)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Uno scintillante muro di luce intensa compare in un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. Il muro compare in qualsiasi orientamento a scelta dell'incantatore: orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Può fluttuare nell'aria o poggiare su una superficie solida. Il muro può essere al massimo lungo 18 metri, alto 3 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca le linee di vista, ma le creature e gli oggetti possono passarci attraverso. Emette luce intensa entro 36 metri e luce fioca per altri 36 metri.

Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 4d8 danni radiosi ed è accecata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è accecata. Una creatura accecata può effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto su di lei termina.

Una creatura che termina il suo turno nell'area del muro subisce 4d8 danni radiosi.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione per lanciare un raggio radioso dal muro verso una creatura situata entro 18 metri da esso e che l'incantatore sia in grado di vedere. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza. Se colpito, il bersaglio subisce 4d8 danni radiosi. Che il raggio colpisca o manchi il bersaglio, la lunghezza del muro si riduce di 3 metri. Se la lunghezza del muro scende a 0 metri, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Muro di Sabbia

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca un muro di sabbia turbinante su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto fino a 3 metri e spesso fino a 3 metri e svanisce quando l'incantesimo termina. Blocca le linee di vista ma non i movimenti. Finché una creatura si trova nello spazio del muro, è accecata e deve spendere 90 cm di movimento per ogni 30 cm di cui si muove all'interno del muro.

Nemici in Abbondanza

Ammaliamento di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore si insinua nella mente di una creatura che egli sia in grado di vedere e la obbliga a effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. La creatura supera automaticamente il tiro se è immune alla condizione di spaventato. Se lo fallisce, perde la capacità di distinguere gli amici dai nemici e considera tutte le creature che vede sue nemiche, finché l'incantesimo non termina. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, può ripetere il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto su se stesso termina.

Ogni volta che la creatura influenzata sceglie un'altra creatura come bersaglio, deve scegliere il bersaglio casualmente tra le creature che è in grado di vedere e che sono situate entro la gittata dell'attacco, dell'incantesimo o dell'altra capacità che usa. Se un nemico provoca un attacco di opportunità dalla creatura influenzata, la creatura deve effettuare quell'attacco se è in grado di farlo.

Ombra di Moil

Necromanzia di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (il globo oculare di un non morto racchiuso in una gemma del valore di almeno 150 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Ombre simili a fiamme avvolgono il corpo dell'incantatore finché l'incantesimo non termina, rendendolo pesantemente oscurato agli occhi degli altri. Le ombre trasformano la luce fioca entro 3 metri dall'incantatore in oscurità e la luce intensa entro quella stessa area in luce fioca.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore possiede resistenza ai danni radiosi. Inoltre, ogni volta che una creatura entro 3 metri dall'incantatore lo colpisce con un attacco, le ombre sferzano quella creatura, infliggendole 2d8 danni necrotici.

Onda di Marea

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)
Durata: Istantanea

L'incantatore evoca un'onda d'acqua che si riversa su un'area entro gittata. L'area può essere lunga fino a 9 metri, larga fino a 3 metri e alta fino a 3 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni contundenti ed è buttata a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è buttata a terra prona. L'acqua si riversa sul terreno in tutte le direzioni, estinguendo le fiamme non protette nella sua area ed entro 9 metri da essa, per poi svanire.

Orrido Avvizzimento di Abi-Dalzim

Necromanzia di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di spugna)
Durata: Istantanea

L'incantatore estrae l'umidità da ogni creatura in un cubo con spigolo di 9 metri centrato su un punto a sua scelta che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. I costrutti e i non morti non sono influenzati da questo incantesimo, mentre i vegetali e gli elementali dell'acqua subiscono svantaggio a questo tiro salvezza. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 12d8 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

I vegetali non magici presenti nell'area che non sono creature, come gli alberi e i cespugli, avvizziscono e muoiono all'istante.

Oscurità della Follia

Invocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, M (una goccia di pece mescolata a una goccia di mercurio)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un'oscurità magica si diffonde partendo da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata e riempie una sfera del raggio di 18 metri finché l'incantesimo non termina. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. Una creatura dotata di scurovisione non può vedere attraverso quest'oscurità. Le luci non magiche, nonché quelle create da incantesimi di 8° livello o inferiore, non possono illuminare l'area.

Grida, voci farfuglianti e folli risate echeggiano all'interno di tutta la sfera. Ogni volta che una creatura inizia il suo turno nella sfera, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza; se lo fallisce, subisce 8d8 danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ossa della Terra

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore fa emergere fino a sei colonne di pietra da altrettanti punti del terreno entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Ogni colonna è un cilindro del diametro di 1,5 metri e di un'altezza massima di 9 metri. Il terreno da cui la colonna emerge deve essere abbastanza largo da contenere il diametro della colonna; l'incantatore può bersagliare il terreno sotto una creatura se quella creatura è di taglia Media o inferiore. Ogni colonna possiede CA 5 e 30 punti ferita. Quando una colonna scende a 0 punti ferita, si sbriciola in frammenti, creando un'area di terreno difficile nel raggio di 3 metri. I detriti permangono finché non sono sgombrati. Ogni porzione dell'area del diametro di 1,5 metri richiede almeno 1 minuto per essere sgombrata.

Se una colonna viene creata sotto una creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti sarà sollevata dalla colonna. Una creatura può scegliere di fallire il tiro salvezza.

Se a una colonna viene impedito di raggiungere la sua altezza completa a causa di un soffitto o di un altro ostacolo, una creatura sulla colonna subisce 6d6 danni contundenti ed è trattenuta, stretta tra la colonna e l'ostacolo. La creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o di Destrezza (a sua scelta) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. In caso di successo, la creatura non è più trattenuta e deve muoversi fuori dalla colonna o cadere dalla cima della colonna.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, può creare due colonne aggiuntive per ogni slot di livello superiore al 6°.

Parola del Potere Dolore

Ammaliamento di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una parola del potere che trasmette ondate di dolore intenso a una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio possiede 100 punti ferita o meno, è soggetto a dolori lancinanti. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto su di lui. Anche un bersaglio che è immune alla condizione di affascinato non subisce alcun effetto.

Mentre il bersaglio è influenzato da dolori lancinanti, ogni velocità che possiede non può essere superiore a 3 metri. Il bersaglio subisce inoltre svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza che non siano tiri salvezza su Costituzione. Infine, se il bersaglio tenta di lanciare un incantesimo, deve prima superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti il lancio fallisce e l'incantesimo è sprecato.

Un bersaglio soggetto a questi dolori può effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, il dolore termina.

Parola Radiosa

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V, M (un simbolo sacro)
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una parola divina e un bagliore radioso e bruciante compare attorno alla sua figura. Ogni creatura a sua scelta situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 1d6 danni radiosi.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

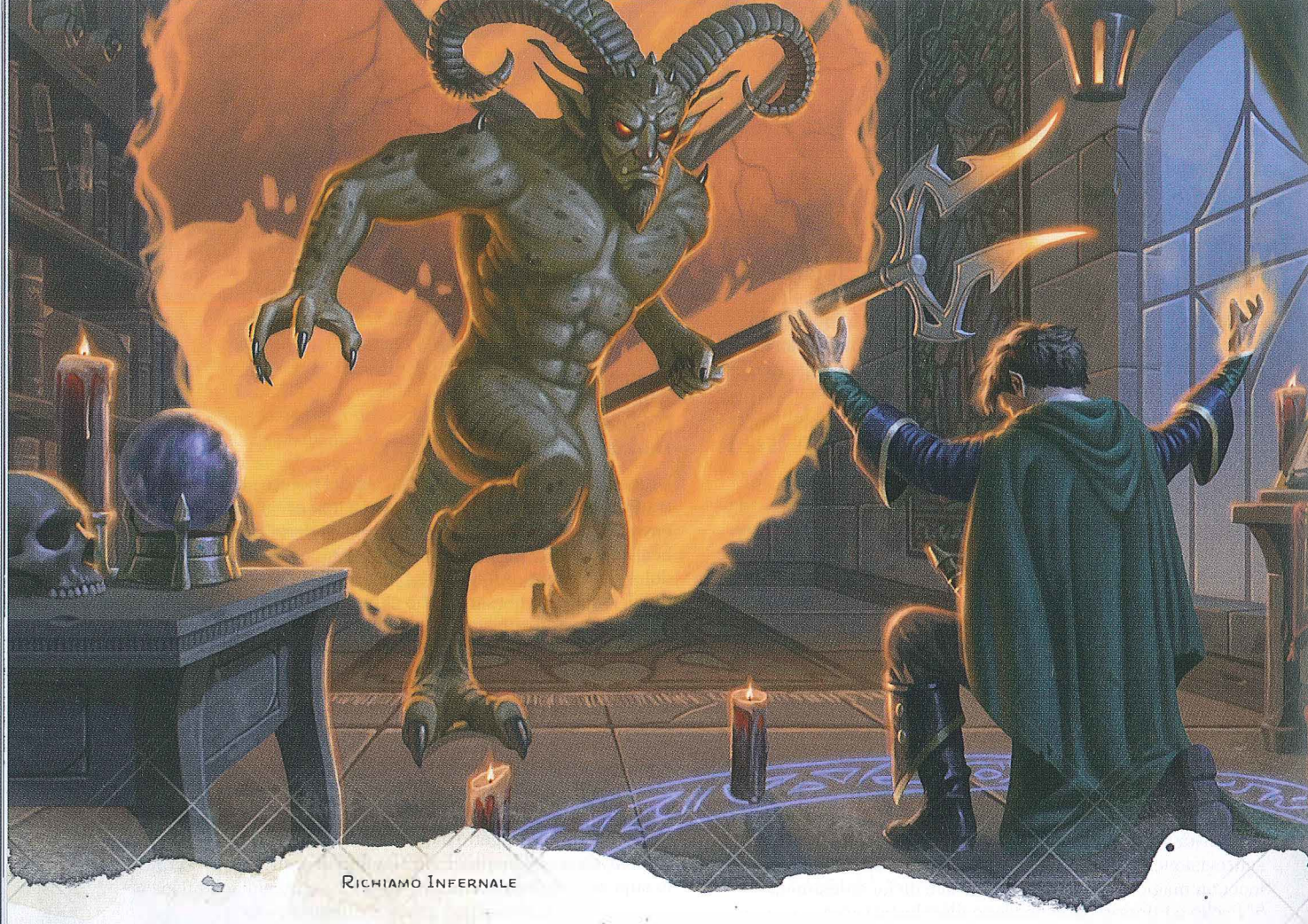
Passo del Tuono

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore si teletrasporta in uno spazio libero situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Immediatamente dopo la sua scomparsa, echeggia il rombo di un tuono e ogni creatura entro 3 metri dallo spazio che egli ha lasciato deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 3d10 danni da tuono, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il tuono può essere udito fino a 90 metri di distanza.

L'incantatore può portare con sé degli oggetti, fintanto che il loro peso non supera il peso che l'incantatore può trasportare. Può inoltre teletrasportare una creatura consenziente di taglia pari o inferiore alla propria che



Richiamo Infernale

trasporti equipaggiamento fino alla propria capacità di carico. La creatura deve trovarsi entro 1,5 metri dall'incantatore quando questi lancia l'incantesimo e deve esserci uno spazio libero entro 1,5 metri dallo spazio di destinazione dell'incantatore, dove la creatura possa comparire; altrimenti, la creatura viene lasciata indietro.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Passo Remoto

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore si teletrasporta di un massimo di 18 metri fino a uno spazio libero che sia in grado di vedere. A ogni suo turno, prima che l'incantesimo termini, può usare un'azione bonus per teletrasportarsi di nuovo in questo modo.

Pietra Magica

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

L'incantatore tocca da uno a tre sassolini, infondendo in essi un flusso di magia. L'incantatore o qualcun altro può effettuare un attacco con incantesimo a distanza con uno dei sassolini scagliandolo a mano o con una fionda. Se scagliato a mano, ha una gittata di 18 metri. Se qualcun altro attacca con il sassolino, quell'attaccante aggiunge il modificatore di caratteristica da incantatore (dell'incantatore e non dell'attaccante) al tiro per colpire. Se colpito, il bersaglio subisce un ammontare di danni contundenti pari a 1d6 + il modificatore di caratteristica da incantatore dell'incantatore. Che il bersaglio sia colpito o mancato, l'incantesimo sulla pietra termina.

Se l'incantatore lancia di nuovo questo incantesimo, l'incantesimo termina anticipatamente sugli eventuali sassolini già influenzati da esso.

Pirotecnica

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un'area di fiamme non magiche situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 1,5 metri. Può estinguere le fiamme in quell'area e creare fuochi d'artificio o fumo.

Fuochi d'Artificio. Il bersaglio esplode in uno spettacolo abbacinante di colori. Ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti diventa accecata fino alla fine del turno successivo dell'incantatore.

Fumo. Un denso fumo nero scaturisce dal bersaglio e si diffonde in un raggio di 6 metri, muovendosi oltre gli angoli. L'area del fumo è pesantemente oscurata. Il fumo persiste per 1 minuto o finché un vento forte non lo disperde.

Prigione Mentale

Illusione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di vincolare una creatura in una cella illusoria che soltanto essa può percepire. Una creatura situata entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. Se il bersaglio è immune alla condizione di affascinato, lo supera automaticamente. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce 5d10 danni psichici e l'incantesimo termina. Se lo fallisce, subisce 5d10 danni psichici e l'incantatore fa sembrare l'area attorno ad esso pericolosa in qualche modo. Il bersaglio potrebbe percepire di essere circondato dal fuoco, da lame fluttuanti o da orrende fauci zannute e sbavanti. Qualunque forma assuma l'illusione, il bersaglio non può vedere o sentire nulla oltre di essa ed è trattenuto per la durata dell'incantesimo. Se il bersaglio viene mosso al di fuori dell'illusione, effettua un attacco in mischia attraverso di essa o protende una qualsiasi parte del suo corpo attraverso di essa, subisce 10d10 danni psichici e l'incantesimo termina.

Richiamo Infernale

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un rubino del valore di almeno 999 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Pronunciando una formula oscura, l'incantatore evoca un diavolo dai Nove Inferi. Sceglie il tipo del diavolo, che deve avere un grado di sfida pari a o inferiore a 6, come un diavolo uncinato o un diavolo barbuto. Il diavolo compare in uno spazio libero situato entro gittata che l'incantatore sia in grado di vedere e scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Il diavolo è maldisposto verso l'incantatore e i suoi compagni. Il DM tira per l'iniziativa del diavolo, che agisce nei propri turni. Si trova sotto il controllo del Dungeon Master e agisce in base alla sua natura a ogni suo turno, cosa che potrebbe portarlo ad attaccare l'incantatore, se pensa che possa prevalere, o a tentarlo affinché compia un atto malvagio in cambio di un servizio limitato. Il DM ha le statistiche della creatura.

A ogni suo turno, l'incantatore può tentare di impartire al diavolo un comando verbale (senza che sia richiesta alcuna azione). Il diavolo obbedisce al comando se l'esito più probabile è compatibile con i suoi desideri, specialmente se il risultato condurrà l'incantatore verso il male. Altrimenti, l'incantatore deve effettuare una prova di Carisma (Inganno, Intimidire o Persuasione) contrapposta alla prova di Saggezza (Intuizione) del diavolo. L'incantatore effettua la prova con vantaggio se pronuncia il vero nome del diavolo. Se la prova dell'incantatore fallisce, il diavolo diventa immune ai suoi comandi verbali per la durata dell'incantesimo, ma può comunque obbedire ai suoi ordini, se decide di farlo. Se la prova ha successo, il diavolo esegue il comando dell'incantatore, come "attacca i miei nemici", "esplora la stanza davanti a noi" o "porta questo messaggio alla regina" finché non completa l'attività; a quel punto, fa ritorno dall'incantatore per riferire ciò che ha fatto.

Se la concentrazione dell'incantatore termina prima che l'incantesimo raggiunga la fine della sua durata, il diavolo non scompare se è diventato immune ai suoi comandi verbali. Agisce invece nel modo che preferisce per 3d6 minuti e poi scompare.

Se l'incantatore possiede il talismano di un diavolo individuale, può evocare quel diavolo se esso è del grado di sfida appropriato più 1; il diavolo obbedirà a tutti i suoi comandi, senza alcuna prova di Carisma richiesta.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Rintocco dei Morti

Trucchetto di Necromanzia

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore indica una creatura situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere e il lugubre rintocco di una campana echeggia attorno ad essa per un istante. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce 1d8 danni necrotici. Se al bersaglio mancano uno o più punti ferita, subisce invece 1d12 danni necrotici.

I danni dell'incantesimo aumentano di un dado quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d8 o 2d12), l'11° livello (3d8 o 3d12) e il 17° livello (4d8 o 4d12).

Rombo di Tuono

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea

L'incantatore genera un'esplosione tonante, che può essere udita a 30 metri di distanza. Ogni creatura situata entro gittata, ad eccezione dell'incantatore, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione; se lo fallisce, subisce 1d6 danni da tuono.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

Sciame di Palle di Neve di Snilloc

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di ghiaccio o una scheggia di pietra bianca)
Durata: Istantanea

Una raffica di palle di neve magiche prorompe da un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. Ogni creatura in una sfera del raggio di 1,5 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Scossa Sinaptica

Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un punto entro gittata e genera un'esplosione di energia psichica in quel punto. Ogni creatura

Sfera della Tempesta

entro una sfera con raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. Una creatura con un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 non può essere influenzata da questo incantesimo. Un bersaglio subisce 8d6 danni psichici se fallisce il tiro salvezza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Dopo un tiro salvezza fallito, i pensieri del bersaglio restano offuscati per 1 minuto. Durante quel periodo, il bersaglio tira un d6 e sottrae il risultato ottenuto da tutti i suoi tiri per colpire e prove di caratteristica, nonché dai suoi tiri salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Intelligenza alla fine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto su se stesso termina.

Scossa Tellurica

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore provoca una scossa tellurica sul terreno entro gittata. Ogni creatura entro l'area, a eccezione dell'incantatore, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 1d6 danni contundenti e cade a terra prona. Se il terreno in quell'area è di pietra o terriccio smosso, diventa terreno difficile finché non viene sgombrato. Ogni porzione dell'area del diametro di 1,5 metri richiede almeno 1 minuto per essere sgombrata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Scritta Celeste

Trasmutazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore fa comparire un massimo di dieci parole in una parte del cielo che è in grado di vedere. Le parole sembrano fatte di nuvole e rimangono al loro posto per la durata dell'incantesimo. Le parole si dissolvono quando l'incantesimo termina. Un vento forte può disperdere le nuvole e porre fine all'incantesimo anticipatamente.

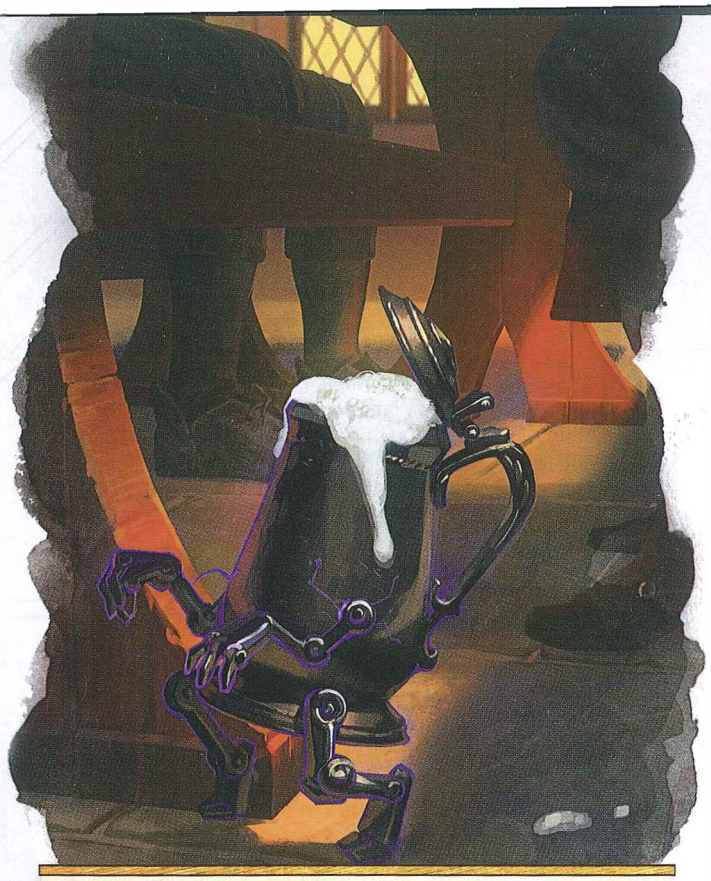
Servitore Minuscolo

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 8 ore

L'incantatore tocca un oggetto Minuscolo non magico che non sia attaccato a un altro oggetto o superficie e non sia trasportato da un'altra creatura. Il bersaglio si anima, sviluppa piccole braccia e gambe e diventa una creatura sotto il controllo dell'incantatore finché l'incantesimo non termina o la creatura non scende a 0 punti ferita. Vedi la scheda delle statistiche per le sue statistiche.

Come azione bonus, l'incantatore può comandare mentalmente la creatura se essa si trova entro 36 metri da lui (se controlla più creature tramite questo incantesimo, può comandarle tutte o solo alcune contemporaneamente, impartendo lo stesso comando a ognuna di esse).



Servitore Minuscolo

Costrutto Minuscolo, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 10 (4d4)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
4 (–3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	1 (–5)

Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi —

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

L'incantatore decide quale azione la creatura deve effettuare e dove si muoverà nel suo turno successivo oppure può impartirle un semplice comando generico, come portargli una chiave, fare la guardia o impilare alcuni libri. Se l'incantatore non gli impartisce alcun comando, il servitore non fa altro che difendersi dalle creature ostili. Una volta impartitogli un ordine, il servitore continua a eseguire quell'ordine finché non avrà completato il suo compito.

Quando la creatura scende a 0 punti ferita, torna alla sua forma originale e gli eventuali danni rimanenti si trasferiscono anche a quella forma.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot di livello pari o superiore al 4°, può animare due oggetti aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 3°.

Sfera Acquea

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca una sfera d'acqua del raggio di 1,5 metri in un punto entro gittata che egli sia in grado di vedere. La spera può fluttuare in aria, ma non a più di 3 metri dal terreno. La sfera permane per la durata dell'incantesimo.

Ogni creatura nello spazio della sfera deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo supera, viene espulsa nello spazio libero più vicino all'esterno a sua scelta. Una creatura di taglia Enorme o superiore supera il tiro salvezza automaticamente e una creatura di taglia Grande o inferiore può scegliere di fallirlo. In caso di tiro salvezza fallito, la creatura è trattenuta dalla sfera e inghiottita dall'acqua. Alla fine di ogni suo turno, un bersaglio trattenuto può ripetere il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto su se stesso termina.

La sfera può trattenere un massimo di quattro creature di taglia Media o inferiore o una creatura Grande. Se la sfera trattiene una creatura in eccesso rispetto a questi numeri, una creatura casuale che era già trattenuta dalla sfera cade all'esterno e atterra prona in uno spazio entro 1,5 metri da essa.

Con un'azione, l'incantatore può muovere la sfera di un massimo di 9 metri in linea retta. Se si muove sopra una fossa, un burrone o un altro dislivello, scende senza subire danni finché non fluttua a 3 metri dal terreno. Ogni creatura trattenuta dalla sfera si muove assieme ad essa. L'incantatore può speronare le altre creature con la sfera, obbligandole a effettuare il tiro salvezza.

Quando l'incantesimo termina, la sfera cade sul terreno ed estingue tutte le fiamme normali entro 9 metri da essa. Ogni creatura trattenuta dalla sfera è buttata a terra prona nello spazio in cui cade. L'acqua poi svanisce.

Sfera al Vetriolo

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di bile di una lumaca gigante)
Durata: Istantanea

L'incantatore indica un punto entro gittata e una sfera luminescente di acido smeraldino del diametro di 30 cm sfreccia verso quel punto, dove esplode in un raggio di 6 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 10d4 danni da acido e 5d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni iniziali e nessun danno alla fine del suo turno successivo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni iniziali aumentano di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Sfera della Tempesta

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dal nulla si forma una sfera di aria turbinante del raggio di 6 metri, centrata su un punto entro gittata a scelta dell'incantatore. La sfera permane per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che si trova nella sfera quando questa compare o che vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 2d6 danni contundenti. Lo spazio della sfera è terreno difficile.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno per generare un fulmine che scaturisce dal centro della sfera e sfreccia verso una creatura a scelta dell'incantatore situata entro 18 metri dal centro. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza. Se il bersaglio si trova nella sfera, l'incantatore dispone di vantaggio al tiro per colpire. Se colpito, il bersaglio subisce 4d6 danni da fulmine.

Le creature entro 9 metri dalla sfera subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per ascoltare.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni di ogni effetto dell'incantesimo aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Soffio del Drago

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un peperoncino)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente e infonde in essa il potere di esalare energia magica dalla bocca, purché ne possieda una. L'incantatore sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno. Finché l'incantesimo non termina, la creatura può usare un'azione per esalare l'energia del tipo scelto in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d6 danni del tipo scelto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Sonnellino

Ammaliamento di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S, M (un pizzico di sabbia)
Durata: 10 minuti

L'incantatore fa un gesto tranquillizzante e fino a tre creature consenzienti a sua scelta situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere cadono prive di sensi per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo termina anticipatamente su un bersaglio se esso subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo o schiaffeggiandolo. Se un bersaglio rimane privo di sensi per l'intera durata, ottiene i benefici di un riposo breve e non può essere influenzato di nuovo da questo incantesimo finché non completa un riposo lungo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, può bersagliare una creatura consenziente aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°.

Spirito Guaritore

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore chiama a sé uno spirito della natura per lenire i feriti. Lo spirito intangibile compare in uno spazio delle dimensioni di un cubo con spigolo di 1,5 metri entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Lo spirito ha l'aspetto di una bestia o di un folletto trasparente (a scelta dell'incantatore).

Finché l'incantesimo non termina, ogni volta che l'incantatore o una creatura che egli sia in grado di vedere entrano nello spazio dello spirito per la prima volta in un turno o vi iniziano il proprio turno, l'incantatore può decidere che lo spirito ripristini 1d6 punti ferita di quella creatura (non è richiesta alcuna azione). Lo spirito non può curare i costrutti o i non morti.

Come azione bonus nel proprio turno, l'incantatore può muovere lo spirito di un massimo di 9 metri fino a uno spazio che egli sia in grado di vedere.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Stretta della Terra di Maximilian

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una mano in miniatura modellata in argilla)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie sul terreno uno spazio libero quadrato con lato di 1,5 metri situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una mano Media fatta di terriccio compresso emerge dal terreno e si protende verso una creatura situata entro 1,5 metri da essa e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza; se lo fallisce, subisce 2d6 danni contundenti ed è trattenuto per la durata dell'incantesimo.

Con un'azione, l'incantatore può fare in modo che la mano stritoli il bersaglio trattenuto, che deve effettuare un tiro salvezza su Forza: se lo fallisce, subisce 2d6 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Per liberarsi, il bersaglio trattenuto può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi dell'incantatore. In caso di successo, il bersaglio sfugge e non è più trattenuto dalla mano.

Con un'azione, l'incantatore può fare in modo che la mano si protenda verso una creatura diversa o si muova fino a uno spazio libero diverso entro gittata. La mano libera un bersaglio trattenuto se l'incantatore sceglie l'una o l'altra cosa.

Tempio degli Dèi

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un simbolo sacro del valore di almeno 5 mo)
Durata: 24 ore

L'incantatore fa materializzare un tempio splendente su un terreno situato entro gittata che egli sia in grado di vedere. Il tempio deve entrare in un cubo di spazio libero

con spigolo fino a 36 metri. Il tempio permane finché l'incantesimo non termina ed è dedicato al dio, al pantheon o alla filosofia rappresentata dal simbolo sacro usato per lanciare l'incantesimo.

L'incantatore prende tutte le decisioni relative all'aspetto del tempio. L'interno è delimitato da un pavimento, da pareti e da un tetto, è dotato di una porta d'accesso e di qualsiasi numero di finestre che l'incantatore desideri. Soltanto l'incantatore e le creature da lui designate al momento del lancio dell'incantesimo possono aprire o chiudere la porta.

L'interno del tempio è uno spazio aperto con un indolo o un altare a un'estremità. L'incantatore decide se il tempio è illuminato e se l'illuminazione equivale a luce intensa o fioca. All'interno, l'odore di incenso bruciato aleggia nell'aria e la temperatura è mite.

Il tempio si oppone ai tipi di creature scelti dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. L'incantatore sceglie uno o più dei tipi di creature seguenti: celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti. Se una creatura del tipo scelto tenta di entrare nel tempio, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, non può entrare nel tempio per le 24 ore successive. Anche se una creatura riesce a entrare nel tempio, la magia all'interno del tempio la ostacola; ogni volta che la creatura effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza all'interno del tempio, deve tirare un d4 e sottrarre il risultato ottenuto dal tiro del d20.

Inoltre, i sensori creati dagli incantesimi di divinazione non possono comparire all'interno del tempio e le creature all'interno non possono essere bersagliate dagli incantesimi di divinazione.

Infine, ogni volta che una creatura nel tempio recupera punti ferita grazie a un incantesimo di 1° livello o superiore, quella creatura recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza dell'incantatore (fino a un minimo di 1 punto ferita).

Il tempio è fatto di una forza magica opaca che si estende sul Piano Etereo, cosa che blocca i viaggi eterei verso l'interno del tempio. Nulla può passare fisicamente attraverso l'esterno del tempio. *Dissolvi magie* non lo dissolve e *campo anti-magia* non ha alcun effetto su di esso. Un incantesimo *disintegrazione* distrugge il tempio istantaneamente.

Lanciando questo incantesimo nello stesso punto ogni giorno per un anno, questo effetto diventa permanente.

Trabocchetto

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: S, M (7,5 metri di corda, che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore usa la corda per creare un cerchio del raggio di 1,5 metri sul terreno o sul pavimento. Una volta completato il lancio, la corda scompare e il cerchio diventa una trappola magica.

Questa trappola è pressoché invisibile e per discernerla è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

La trappola si innesca quando una creatura Piccola, Media o Grande si muove sul terreno o sul pavimento, entrando nel raggio dell'incantesimo. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti viene magicamente sollevata in aria, dove rimane appesa a testa in giù a 90 cm dal terreno o dal pavimento. La creatura rimane trattenuta in quella posizione finché l'incantesimo non termina.

Una creatura trattenuta può effettuare un tiro salvezza su Destrezza alla fine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto su se stessa termina. In alternativa, la creatura o qualcun altro in grado di raggiungerla può usare un'azione per effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, l'effetto di trattenuto termina.

Dopo che la trappola è stata innescata, l'incantesimo termina quando nessuna creatura è trattenuta da esso.

Trasferimento di Vita

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore sacrifica parte della sua salute per risanare le ferite di un'altra creatura. Subisce 4d8 danni necrotici e una creatura a sua scelta situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere recupera un numero di punti ferita pari al doppio dei danni necrotici che l'incantatore subisce.

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 slot di livello superiore al 3°.

Trasformazione di Tenser

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (alcuni peli di un toro)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore si conferisce resistenza e valore nelle arti marziali tramite l'uso della magia. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore non può lanciare incantesimi e ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene 50 punti ferita temporanei. Se alcuni di questi punti ferita rimangono quando l'incantesimo termina, vanno perduti.
- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire che effettua con le armi semplici e da guerra.
- Quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma, quel bersaglio subisce 2d12 danni da forza extra.
- Possiede competenza in tutte le armature, gli scudi, le armi semplici e le armi da guerra.
- Possiede competenza nei tiri salvezza su Forza e Costituzione.
- Può attaccare due volte, invece di una, quando effettua l'azione di Attacco nel suo turno. Ignora questo beneficio se possiede già un privilegio, come Attacco Extra, che gli conferisce attacchi extra.

Immediatamente dopo che l'incantesimo è terminato, l'incantatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

Trasmutare Roccia

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (argilla e acqua)
Durata: Finché non viene dissolto

Trova Cavalcatura Superiore

L'incantatore sceglie un'area di pietra o di fango situata entro gittata, che egli sia in grado di vedere e che sia contenuta in un cubo con spigolo di 12 metri, e sceglie uno degli effetti seguenti.

Trasmutare Roccia in Fango. La roccia non magica di qualsiasi tipo all'interno dell'area diventa un pari volume di fango denso e fluente che permane per la durata dell'incantesimo.

Il terreno nell'area dell'incantesimo diventa talmente fangoso che le creature possono sprofondarvi. Ogni 30 cm di cui una creatura si muove attraverso il fango costa 1,2 metri di movimento e ogni creatura che si trovi sul terreno quando l'incantatore lancia l'incantesimo deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche la prima volta che entra nell'area in un turno o vi termina il proprio turno; se lo fallisce, affonda nel fango ed è trattenuta, anche se può usare un'azione per porre termine alla condizione di trattenuto su se stessa e issarsi fuori dal fango.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo su un soffitto, il fango cade. Ogni creatura situata sotto il fango nel momento in cui esso cade deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 4d8 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Trasmutare Fango in Roccia. Il fango o le sabbie mobili non magici situati nell'area e non più profondi di 3 metri si trasformano in pietra morbida per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che si trova nel fango al momento della trasformazione deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, diventa trattenuta dalla roccia. La creatura trattenuta o un'altra creatura entro portata può usare un'azione per tentare di rompere la roccia, effettuando con successo una prova di Forza (CD 20) o infliggendo danni alla roccia. La roccia ha CA 15 e 25 punti ferita ed è immune ai danni psichici e da veleno. Se una creatura supera il tiro salvezza, viene spinta senza subire danni in superficie, fino a uno spazio libero.

Trova Cavalcatura Superiore

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore evoca uno spirito che assume la forma di una cavalcatura fedele e maestosa. La cavalcatura appare in uno spazio libero entro gittata e assume una forma a scelta dell'incantatore tra un grifone, un pegaso, un peryton, un lupo feroce, un rinoceronte o una tigre dai denti a sciabola. La cavalcatura usa le statistiche della forma scelta riportate nel *Monster Manual*, anche se si tratta di un celestiale, un folletto o un immondo (a scelta dell'incantatore), anziché di un normale tipo di creatura. Inoltre, se la cavalcatura ha un'Intelligenza pari o inferiore a 5, la sua Intelligenza diventa 6 e ottiene la capacità di capire un linguaggio a scelta dell'incantatore e che l'incantatore sia in grado di parlare.

L'incantatore controlla la cavalcatura in combattimento. Finché la creatura si trova a 1,5 km dall'incantatore, quest'ultimo può comunicare con lei telepaticamente. Quando l'incantatore è in sella alla cavalcatura, può fare in modo che ogni incantesimo che bersaglia solo se stesso bersagli anche la sua cavalcatura.

La cavalcatura scompare temporaneamente quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantatore la congeda con un'azione. Un nuovo lancio di questo incantesimo evocherà la stessa cavalcatura, riportandola al massimo dei suoi punti ferita e rimuovendo eventuali condizioni.

L'incantatore non può legarsi a più di una cavalcatura alla volta tramite questo incantesimo o *trova cavalcatura*. Con un'azione, può liberare la cavalcatura dal suo legame, facendola scomparire in modo permanente.

Ogni volta che la cavalcatura scompare, lascia dietro di sé ogni oggetto che indossava o trasportava.

Turbine

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, M (una pagliuzza)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un turbine scende urlando fino a un punto del terreno entro gittata che l'incantatore sia in grado di vedere. Il turbine è un cilindro del raggio di 3 metri e alto 9 metri centrato su quel punto. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare la sua azione per muovere il turbine di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione lungo il terreno. Il turbine risucchia ogni oggetto di taglia Media o inferiore che non sia assicurato a qualcosa e che non sia indossato o trasportato da qualcuno.

Una creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza la prima volta in un turno in cui entra nel turbine o la prima volta in cui il turbine entra nel suo spazio, incluso il momento in cui il turbine compare per la prima volta. Una creatura subisce 10d6 danni contundenti, se fallisce il tiro salvezza, o la metà di quei danni, se lo supera. Inoltre, una creatura di taglia Grande o inferiore che fallisca il tiro salvezza deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti diventa trattenuta nel turbine finché l'incantesimo non termina. Quando una creatura inizia il suo turno trattenuta dal turbine, viene spinta di 1,5 metri più in alto, a meno che non si trovi già in cima. Una creatura trattenuta si muove assieme al turbine e cade quando l'incantesimo termina, a meno che non sia in grado di rimanere sospesa in qualche modo.

Una creatura trattenuta può usare un'azione per effettuare una prova di Forza o di Destrezza conto la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, la creatura non è più trattenuta dal turbine e viene scagliata a 3d6 × 3 metri di distanza da esso in una direzione casuale.

Urlo Psichico

Ammaliamento di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea

L'incantatore scatena il potere della sua mente contro l'intelletto di un massimo di dieci creature a sua scelta, situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Le creature con un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 non sono influenzate.

Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza; se lo fallisce, subisce 14d6 danni psichici ed è stordito, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è stordito. Se un bersaglio è ucciso da questi danni, la sua testa esplode, presumendo che ne possieda una.

Un bersaglio stordito può effettuare un tiro salvezza su Intelligenza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto di stordimento finisce.

Vampa di Aganazzar

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una scaglia di drago rosso)
Durata: Istantanea

Una linea di fiamme rombanti lunga 9 metri e larga 1,5 metri viene emanata dall'incantatore in una direzione a sua scelta. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza; se lo fallisce, subisce 3d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Vento di Interdizione

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un vento forte (30 km all'ora) soffia attorno all'incantatore in un raggio di 3 metri e si sposta assieme a lui, rimanendo incentrato su di lui. Il vento permane per la durata dell'incantesimo.

Il vento ha gli effetti seguenti:

- Rende assordati l'incantatore e le altre creature nella sua area.
- Estingue le fiamme non protette situate nella sua area e di taglia pari o inferiore a quella di una torcia.
- L'area è terreno difficile per le creature diverse dall'incantatore.
- I tiri per colpire degli attacchi con arma a distanza subiscono svantaggio se entrano o escono dal vento.
- Spinge via i vapori, i gas e le nebbie che possono essere dispersi da un vento forte.

Vincolo della Terra

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Alcune strisce gialle di energia magica avviluppano la creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti la sua velocità di volare (se ne possiede una) è ridotta a 0 metri per la durata dell'incantesimo. Una creatura in volo influenzata da questo incantesimo scende di 18 metri per round finché non arriva a terra o finché l'incantesimo non termina.

Appendice A: Campagne Condivise

Coordinare una cadenza regolare di sessioni di gioco di D&D, per mantenere una campagna attiva e vibrante, può essere impegnativo. Se l'unico Dungeon Master o un certo numero di giocatori non sono disponibili, la sessione successiva rischia di essere posticipata e il ripetersi di questo tipo di problemi può mettere a rischio il proseguimento della campagna.

In parole povere: in un mondo pieno di distrazioni, può essere difficile portare avanti una campagna. Ed è qui che entra in scena il concetto di campagna condivisa.

In una campagna condivisa, più membri del gruppo possono svolgere il ruolo del DM. Una campagna condivisa è episodica anziché continua: ogni sessione di gioco comprende un'avventura completa.

Le campagne condivise più grandi sono gestite dalla D&D Adventurers League e supervisionate da Wizards of the Coast. Un gruppo di gioco può anche creare la sua campagna condivisa per un club scolastico di D&D, un negozio di giochi, una biblioteca o ovunque i giocatori e i DM di D&D possano radunarsi.

Una campagna condivisa stabilisce una struttura che consente a un giocatore di portare un personaggio delle sessioni di un DM all'interno delle sessioni di un altro DM che partecipi a una campagna condivisa. Questo crea una situazione in cui è pressoché impossibile che la sessione di gioco pianificata debba essere rimandata. La gamma dei potenziali giocatori può essere piuttosto vasta, assicurando teoricamente che qualsiasi sessione disponga almeno del numero minimo di giocatori richiesto per giocare. Se tutti si presentano a giocare nello stesso momento, la presenza di più DM garantisce che tutti possano partecipare.

Codice di Condotta

In varie occasioni, i manuali base tornano a sottolineare che l'obiettivo più importante di una sessione di gioco di D&D è che tutti i partecipanti si divertano. A sostegno di quell'obiettivo, è bene che una campagna condivisa abbia un codice di condotta. Dato che al tavolo di una campagna condivisa si siederanno dei giocatori che normalmente non giocano assieme, può essere utile definire alcune regole di comportamento comuni.

In termini generali, tutti i partecipanti a una campagna condivisa hanno il dovere di assicurarsi che tutti gli altri partecipino con piacere. Se qualcuno si sente offeso, sminuito o maltrattato dalle azioni di un altro partecipante, il principio stesso di radunarsi per giocare insieme è compromesso.

Il codice di condotta base di una campagna condivisa può essere modellato su un documento simile utilizzato da un'altra organizzazione o un altro luogo. In aggiunta a questo, può essere utile applicare alcune norme speciali per regolare ciò che accade al tavolo quando i DM e i giocatori interagiscono. Come punto di partenza è possibile usare il materiale seguente, estratto dal codice di condotta della Adventurers League.

Durante una sessione di gioco, i partecipanti sono tenuti a...

- Seguire le indicazioni del DM ed evitare di discutere con il DM o con gli altri giocatori sulle regole.
- Consentire agli altri giocatori di parlare e di avere l'attenzione del DM.
- Evitare di tenere eccessive conversazioni che non siano rilevanti ai fini dell'avventura.
- Scoraggiare gli altri dall'uso dei social media per maltrattare, mettere in ridicolo o intimidire gli altri partecipanti.
- Segnalare al DM o agli amministratori della campagna i comportamenti deleteri o aggressivi affinché sia possibile intraprendere le misure appropriate.

Affinché funzioni, una campagna condivisa ha bisogno di un campione: qualcuno che si assuma la responsabilità di organizzare e mantenere il gruppo. Chi è interessato a saperne di più sulla gestione di una campagna condivisa e sul funzionamento delle meccaniche della Adventurers League troverà nel resto di quest'appendice ciò che cerca.

Ideare le Avventure

Ideare le avventure per una campagna condivisa richiede una serie di considerazioni diverse dalle avventure concepite per un gruppo standard di giocatori. Per prima cosa, l'avventura deve rispettare dei tempi che ne consentano la conclusione all'orario di chiusura previsto per la sessione. È inoltre necessario bilanciare gli incontri di combattimento per varie fasce di livelli, dato che una vasta gamma di personaggi potrebbe partecipare all'avventura allo stesso tempo.

Durata delle Avventure

Ogni avventura di una campagna condivisa inizia e finisce nella stessa sessione di gioco (se un gruppo di partecipanti vuole metterci più tempo e tutti sono d'accordo, è consentito superare il limite di tempo). Una sessione o un evento non può chiudersi con un'avventura incompleta, in quanto non c'è modo di garantire che gli stessi giocatori e lo stesso DM saranno disponibili per la sessione successiva.

Solitamente, le avventure di una campagna condivisa sono concepite per durare dalle 2 alle 4 ore. In ogni ora di gioco, si presume che i giocatori completino quanto segue:

- Tre o quattro incontri di combattimento semplici oppure uno o due incontri di combattimento complessi
- Tre o quattro scene che richiedano significative attività di esplorazione o di interazione sociale

Entro questi limiti, può essere difficile creare delle avventure a finale aperto. Un limite di tempo presume che siano fissati un punto di partenza e un punto d'arrivo specifici. Un buon modo per ovviare a questa restrizione è creare un'avventura con più finali possibili.

Anche le avventure basate sui luoghi funzionano bene in questo formato. Un dungeon presenta un limite naturale alle opzioni dei personaggi, pur offrendo ai giocatori certe scelte. L'avventura potrebbe consistere in una missione per sconfiggere una creatura o recuperare un oggetto, ma il cammino per raggiungere quell'obiettivo può essere diverso per ogni gruppo.

Nel caso delle avventure narrative, è preferibile concentrarsi sugli incontri e sugli eventi semplici ma flessibili. Si prenda l'esempio di un'avventura in cui i personaggi devono proteggere un sommo sacerdote di Tyr dagli assassini. I giocatori avranno la possibilità di pianificare come proteggere il tempio, con tanto di autorità sulle guardie. Alcuni PNG ben delineati, tra cui alcuni che potrebbero essere sospettati di collaborare con i nemici del tempio, aggiungeranno un sostrato di tensione. Alcuni dettagli e punti della trama potrebbero essere lasciati alla decisione del DM. Per esempio, il DM potrebbe avere l'opzione di scegliere quale membro delle guardie del tempio è il traditore, garantendo che lo scenario risulti diverso per ogni gruppo.

Incontri di Combattimento

L'avventura va creata per uno dei quattro ranghi di gioco definiti nel capitolo 1 del *Player's Handbook*: il rango 1 include i livelli 1–4, il rango 2 i livelli 5–10, il rango 3 i livelli 11–16 e il rango 4 i livelli 17–20. All'interno di ogni rango, è una buona idea usare un livello specifico come punto di partenza. Si prenda in considerazione un gruppo di cinque personaggi di 3° livello per il rango 1, cinque personaggi di 8° livello per il rango 2, cinque personaggi di 13° livello per il rango 3 e cinque personaggi di 18° livello per il rango 4. Questi gruppi vanno usati come punto di riferimento nella creazione degli incontri di combattimento, sia che si usino le regole di creazione degli incontri nella *Dungeon Master's Guide,* sia che servano come stima.

Per ogni battaglia, andranno fornite le indicazioni necessarie per consentire ai DM di aumentare o ridurre la difficoltà per i gruppi più forti o più deboli. Come regola generica, è bene prepararsi per un gruppo più alto di due livelli e un gruppo più basso di due livelli, ma non è necessario preoccuparsi di bilanciare l'avventura per i gruppi al di fuori del rango previsto per l'avventura.

Ricompense

Le avventure in una campagna condivisa che fa uso delle regole varianti per acquisire livelli e tesori (come quelle descritte di seguito) non includono ricompense in punti esperienza o quantità e tipi specifici di tesori.

Creazione del Personaggio

Le indicazioni per la creazione dei personaggi in una campagna condivisa possono includere la definizione delle razze e delle classi selezionabili dai giocatori, i modi in cui i giocatori possono generare i punteggi di caratteristica e quali allineamenti possono scegliere i giocatori.

Player's Handbook più Uno

Sarà necessario definire quali prodotti i giocatori possono usare per creare un personaggio. La Adventurers League specifica che un giocatore può usare il *Player's Handbook* e un'altra fonte ufficiale di D&D, come un libro o un PDF, per creare un personaggio. Questa restrizione garantisce che i giocatori non debbano possedere troppi libri per creare un personaggio e consente ai DM di ricordare più facilmente come funzionano i vari personaggi della campagna. Dato che un DM di una campagna condivisa deve gestire una vasta gamma di personaggi, anziché gli stessi personaggi settimana dopo settimana, può essere difficile tenere conto di tutte le interazioni e le capacità possibili che si ottengono mescolando le opzioni liberamente. L'applicazione di questa regola è vivamente consigliata in tutte le campagne condivise.

Punteggi di Caratteristica

Per generare i punteggi di caratteristica, si raccomanda di lasciare scegliere ai giocatori tra la serie standard (15, 14, 13, 12, 10, 8) e l'opzione presentata in "Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristica" nel capitolo 1 del *Player's Handbook*.

Equipaggiamento di Partenza

In nome della semplicità e dell'efficienza, è una buona idea richiedere che i personaggi esordienti partano con l'equipaggiamento di partenza specificato dalla classe e dal background di un personaggio.

Regole Varianti

Una campagna condivisa potrebbe fare uso di alcune regole varianti per gestire certi aspetti del gioco. La Adventurers League, per esempio, prevede dei sistemi varianti per avanzare di livello e acquisire i tesori. Queste "regole della casa", presentate di seguito, funzionano come una sorta di linguaggio comune, garantendo che le ricompense ricevute da tutti i personaggi si equivalgano, a prescindere dal tipo di avventura a cui un personaggio partecipa.

Avanzamento dei Personaggi

In una campagna condivisa, i personaggi non acquisiscono livelli accumulando punti esperienza, bensì ottenendo punti progressione di esperienza. Questo sistema ricompensa ogni personaggio (e giocatore) che partecipa a una sessione di gioco.

Un personaggio ottiene 1 punto progressione per ogni ora di durata per cui l'avventura è stata ideata. È importante ricordare che la ricompensa è concessa basandosi sul tempo di gioco ideato durante la progettazione dell'avventura, anziché l'effettivo tempo di gioco trascorso al tavolo. La ricompensa per avere completato un'avventura ideata per 2 ore di gioco sarà quindi pari a 2 punti progressione, anche se un gruppo trascorre più di due ore a giocarla.

Se un personaggio completa un'avventura ideata per un rango superiore al proprio rango attuale, quel personaggio riceve 1 punto progressione aggiuntivo come ricompensa. Per esempio, se un personaggio di 2° livello completa un'avventura di 6° livello ideata per durare 2 ore, otterrà 3 punti progressione.

Il tempo di gioco può sembrare un modo strano per misurare le ricompense in esperienza, ma ciò che conta è l'aderenza alle meccaniche che governano una campagna condivisa. Un personaggio che ha giocato per 10 ore ottiene lo stesso numero di punti progressione, sia che il personaggio abbia combattuto contro un drago, sia che abbia passato tutto quel tempo nascosto in un pub. Questo approccio garantisce che lo stile di gioco preferito di un giocatore non venga né penalizzato né ricompensato. Che un personaggio si concentri sull'interpretazione e sulle interazioni sociali, che pensi a sconfiggere i mostri in combattimento o che si dedichi a trovare un modo ingegnoso per evitare gli scontri, questo sistema premia ciò che va premiato.

Uso dei Punti Progressione

Il numero di punti progressione richiesti per avanzare al livello successivo dipende dal livello del personaggio:

- Ai livelli 1–4, ottenere 4 punti progressione è sufficiente per avanzare al livello successivo.
- Dal livello 5 in poi, è necessario ottenere 8 punti progressione per avanzare al livello successivo.

Alla fine di una sessione di gioco, i personaggi devono avanzare di livello se hanno ottenuto abbastanza punti progressione per farlo. Il numero richiesto di punti progressione viene speso e gli eventuali punti progressione rimanenti saranno applicati all'opportunità di avanzamento successiva.

Tesori Individuali

In una campagna condivisa, ogni personaggio riceve un numero fisso di monete d'oro quando acquisisce un nuovo livello (questo guadagno rappresenta i tesori che un personaggio potrebbe trovare nel corso di un'avventura standard).

Come beneficio aggiuntivo, ai personaggi non viene richiesto di spendere monete d'oro per mantenere uno stile di vita. Ogni personaggio parte invece con uno stile di

vita modesto, che migliora man mano che il personaggio raggiunge i livelli più alti.

Questi benefici sono riassunti sulla tabella "Tesori Individuali". I modi in cui i personaggi possono spendere i loro tesori sono descritti nella sezione sottostante "Comprare e Vendere".

Tesori Individuali

Livello Ottenuto	Stile di Vita	Ricompensa
2–4	Modesto	75 mo
5–10	Agiato	150 mo
11–16	Ricco	550 mo
17–20	Aristocratico	5.500 mo

Oggetti Magici

I personaggi guadagnano punti tesoro dalle avventure e poi li riscattano in cambio di oggetti magici. La lista di oggetti magici disponibili è compilata in comune accordo dai DM che conducono la campagna.

Ottenere Punti Tesoro

Ogni personaggio guadagna un ammontare di punti tesoro basato sul rango dell'avventura e il suo tempo di gioco previsto:

- Viene assegnato 1 punto tesoro per ogni 2 ore giocate in un'avventura di rango 1 o rango 2.
- Viene assegnato 1 punto tesoro per ogni 1 ora giocata in un'avventura di rango 3 o rango 4.

Come nel caso delle regole varianti per l'acquisizione dei livelli, questa ricompensa è basata sul tempo di gioco ideato durante la progettazione dell'avventura, anziché il tempo di gioco effettivo che un gruppo trascorre al tavolo.

Se un personaggio completa un'avventura di rango superiore rispetto al proprio rango, quel personaggio riceve 1 punto tesoro aggiuntivo per quell'avventura.

Creare una Lista di Oggetti Magici

I DM della campagna condivisa dovranno collaborare per stilare una lista di oggetti magici acquistabili dai giocatori. Le tabelle degli oggetti magici nel capitolo 2 di questo libro e nel capitolo 7 della *Dungeon Master's Guide* fungono da ovvio punto di partenza. Scegliere quali oggetti consentire o vietare è una questione di preferenze personali, proprio come accade con il DM di una campagna standard. Coinvolgendo tutti i DM in questo processo, ci si assicura che la lista soddisfi le aspettative di tutti. Nel dubbio, è meglio proibire un oggetto; è più facile aggiungerlo agli oggetti disponibili successivamente che non rimuoverlo dal gioco una volta che è stato assegnato.

Naturalmente, la lista di oggetti disponibili è più lunga per le avventure di rango più alto e il costo in punti di quegli oggetti di rango più alto aumenta analogamente. La tabella "Oggetti Magici per Rango" fornisce i dettagli.

Per esempio, i punti tesoro di un'avventura di rango 1 possono essere spesi per gli oggetti delle tabelle A, B, C e F. Ogni oggetto nelle prime tre tabelle costa 4 punti e un oggetto della tabella F costa 8 punti.

Oggetti Magici per Rango

Tabella degli Oggetti Magici	Disponibile ai Ranghi	Costo in Punti
A	1–4	4
B	1–4	4
C	1–4	4
D	2–4	8
E	3–4	8
F	1–4	8
G	2–4	10
H	3–4	10
I	3–4	12

Spendere Punti Tesoro

I giocatori devono spendere punti tesoro alla fine di una sessione di gioco, immediatamente dopo avere determinato se i loro personaggi hanno acquisito un livello. L'ordine di questi passi è importante, dato che un personaggio potrebbe entrare in un nuovo rango a seguito dell'acquisizione di un livello.

I giocatori hanno diritto a scegliere qualsiasi oggetto approvato da una delle tabelle degli oggetti magici disponibile per il rango attuale. I punti tesoro possono essere distribuiti tra più oggetti.

Molti oggetti costano più punti tesoro di quanti un personaggio ne possa guadagnare in un'avventura da 2 o 4 ore. Per comprare uno di questi oggetti, un personaggio può effettuare un deposito, spendendo punti tesoro per quell'oggetto finché non avrà completato il pagamento; solo allora il personaggio otterrà l'oggetto.

Comprare e Vendere

I personaggi possono usare i loro tesori monetari per acquistare qualsiasi oggetto nelle liste dell'equipaggiamento nel capitolo 5 del *Player's Handbook*. Inoltre, la Adventurers League consente ai personaggi di acquistare pozioni e *pergamene magiche* come descritto di seguito. Una *pergamena magica* può essere acquistata solo da un personaggio in grado di lanciare l'incantesimo in questione.

Pozioni in Vendita

Pozione di...	Costo	Pozione di...	Costo
Guarigione	50 mo	*Respirare sott'acqua*	100 mo
Scalare	75 mo	*Guarigione superiore*	500 mo
Amicizia con gli animali	100 mo	*Guarigione suprema*	5.000 mo
Guarigione maggiore	100 mo	*Invisibilità*	5.000 mo

Pergamene Magiche in Vendita

Livello dell'Incantesimo	Costo	Livello dell'Incantesimo	Costo
Trucchetto	25 mo	3°	300 mo
1°	75 mo	4°	500 mo
2°	150 mo	5°	1.000 mo

Vendere Oggetti

In una campagna condivisa, ai personaggi non è consentito vendere gli oggetti che trovano nel corso delle avventure, né l'equipaggiamento che acquistano con i loro fondi personali. Le armi, le armature e gli altri oggetti usati dai nemici sono considerati troppo danneggiati per avere un qualsiasi valore monetario.

Appendice B: Nomi dei Personaggi

Alcuni giocatori e DM sono portati a inventarsi il nome di un personaggio al volo, mentre per altri la cosa si rivela più impegnativa. Le tabelle di quest'appendice sono concepite per facilitare la vita a entrambe le categorie, che si tratti di dare un nome a un personaggio giocante, un personaggio non giocante, un mostro o perfino un luogo.

Ogni tabella contiene una serie di nomi associata a una razza di personaggi non umana del *Player's Handbook* o a un gruppo etnico o linguistico del mondo reale, dando la precedenza ai gruppi dell'antichità e del Medio Evo. È possibile scegliere liberamente il nome che si preferisce o usare i dadi per determinarne uno.

Sebbene i nomi siano associati alle varie razze in quest'appendice, un personaggio potrebbe avere un nome che non appartiene alla sua razza. Per esempio, un mezzorco potrebbe essere cresciuto presso i nani e avere un nome da nano. Oppure, il DM potrebbe decidere che i dragonidi della sua campagna abbiano sviluppato una cultura simile a quella dell'antica Roma e quindi usino i nomi romani, anziché i nomi da dragonide suggeriti in questa sezione.

Nomi Non Umani

Dragonide, Femminile

d100	Nome
01–02	Akra
03–04	Aasathra
05–06	Antrara
07–08	Arava
09–10	Biri
11–12	Blendaeth
13–14	Burana
15–16	Chassath
17–18	Daar
19–20	Dentratha
21–22	Doudra
23–24	Driindar
25–26	Eggren
27–28	Farideh
29–30	Findex
31–32	Furrele
33–34	Gesrethe
35–36	Gilkass
37–38	Harann
39–40	Havilar
41–42	Hethress
43–44	Hillanot
45–46	Jaxi
47–48	Jezean
49–50	Jheri
51–52	Kadana
53–54	Kava
55–56	Korinn
57–58	Megren
59–60	Mijira
61–62	Mishann
63–64	Nala
65–66	Nuthra
67–68	Perra
69–70	Pogranix
71–72	Pyxrin
73–74	Quespa

Dragonide, Femminile

d100	Nome
75–76	Raiann
77–78	Rezena
79–80	Ruloth
81–82	Saphara
83–84	Savaran
85–86	Sora
87–88	Surina
89–90	Synthrin
91–92	Tatyan
93–94	Thava
95–96	Uadjit
97–98	Vezera
99–00	Zykroff

Dragonide, Maschile

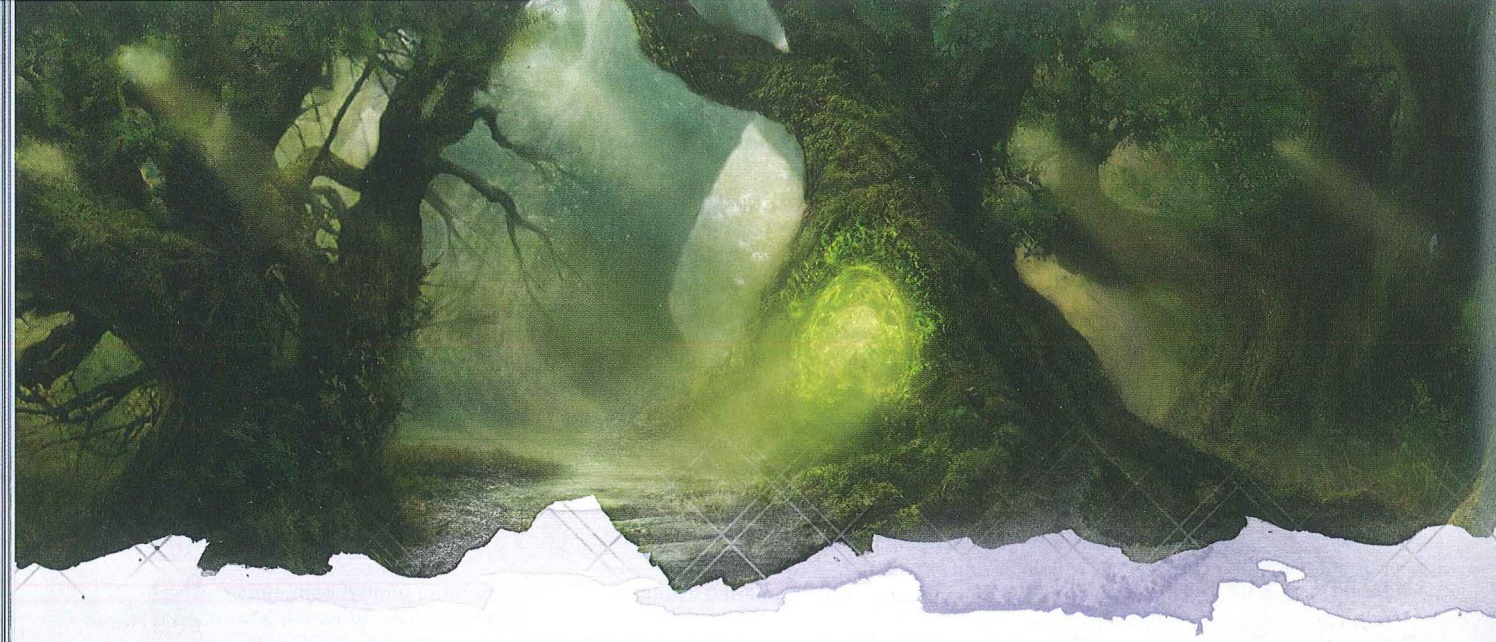
d100	Nome
01–02	Adrex
03–04	Arjhan
05–06	Azzakh
07–08	Balasar
09–10	Baradad
11–12	Bharash
13–14	Bidreked
15–16	Dadalan
17–18	Dazzazn
19–20	Direcris
21–22	Donaar
23–24	Fax
25–26	Gargax
27–28	Ghesh
29–30	Gorbundus
31–32	Greethen
33–34	Heskan
35–36	Hirrathak
37–38	Ildrex
39–40	Kaladan
41–42	Kerkad

Dragonide, Maschile

d100	Nome
43–44	Kiirith
45–46	Kriv
47–48	Maagog
49–50	Medrash
51–52	Mehen
53–54	Mozikth
55–56	Mreksh
57–58	Mugrunden
59–60	Nadarr
61–62	Nithther
63–64	Norkruuth
65–66	Nykkan
67–68	Pandjed
69–70	Patrin
71–72	Pijjirik
73–74	Quarethon
75–76	Rathkran
77–78	Rhogar
79–80	Rivaan
81–82	Sethrekar
83–84	Shamash
85–86	Shedinn
87–88	Srorthen
89–90	Tarhun
91–92	Torinn
93–94	Trynnicus
95–96	Valorean
97–98	Vrondiss
99–00	Zedaar

Dragonide, Clan

d100	Nome
01–02	Akambherylliax
03–04	Argenthrixus
05–06	Baharoosh
07–08	Beryntolthropal
09–10	Bhenkumbyrznaax
11–12	Caavylteradyn
13–14	Chumbyxirinnish
15–16	Clethtinthiallor
17–18	Daardendrian
19–20	Delmirev
21–22	Dhyrktelonis
23–24	Ebynichtomonis
25–26	Esstyrlynn
27–28	Fharngnarthnost
29–30	Ghaallixirn
31–32	Grrrmmballhyst
33–34	Gygazzylyshrift
35–36	Hashphronyxadyn
37–38	Hshhsstoroth
39–40	Imbixtellrhyst
41–42	Jerynomonis
43–44	Jharthraxyn
45–46	Kerrhylon
47–48	Kimbatuul
49–50	Lhamboldennish
51–52	Linxakasendalor
53–54	Mohradyllion
55–56	Mystan
57–58	Nemmonis
59–60	Norixius
61–62	Ophinshtalajiir
63–64	Orexijandilin
65–66	Pfaphnyrennish
67–68	Phrahdrandon
69–70	Pyraxtallinost
71–72	Qyxpahrgh
73–74	Raghthroknaar
75–76	Shestendeliath
77–78	Skaarzborroosh
79–80	Sumnarghthrysh



Dragonide, Clan

d100	Nome
81–82	Tiammanthyllish
83–84	Turnuroth
85–86	Umbyrphrael
87–88	Vangdondalor
89–90	Verthisathurgiesh
91–92	Wivvyrholdalphiax
93–94	Wystongjiir
95–96	Xephyrbahnor
97–98	Yarjerit
99–00	Zzzxaaxthroth

Elfo, Bambino

d100	Nome
01–02	Ael
03–04	Ang
05–06	Ara
07–08	Ari
09–10	Arn
11–12	Aym
13–14	Broe
15–16	Bryn
17–18	Cael
19–20	Cy
21–22	Dae
23–24	Del
25–26	Eli
27–28	Eryn
29–30	Faen
31–32	Fera
33–34	Gael
35–36	Gar
37–38	Innil
39–40	Jar
41–42	Kan
43–44	Koeth

Elfo, Bambino

d100	Nome
45–46	Lael
47–48	Lue
49–50	Mai
51–52	Mara
53–54	Mella
55–56	Mya
57–58	Naeris
59–60	Naill
61–62	Nim
63–64	Phann
65–66	Py
67–68	Rael
69–70	Raer
71–72	Ren
73–74	Rinn
75–76	Rua
77–78	Sael
79–80	Sai
81–82	Sumi
83–84	Syllin
85–86	Ta
87–88	Thia
89–90	Tia
91–92	Traki
93–94	Vall
95–96	Von
97–98	Wil
99–00	Za

Elfo adulto, Femminile

d100	Nome
01–02	Adrie
03–04	Ahinar
05–06	Althaea
07–08	Anastrianna

Elfo adulto, Femminile

d100	Nome
09–10	Andraste
11–12	Antinua
13–14	Arara
15–16	Baelitae
17–18	Bethrynna
19–20	Birel
21–22	Caelynn
23–24	Chaedi
25–26	Claira
27–28	Dara
29–30	Drusilia
31–32	Elama
33–34	Enna
35–36	Faral
37–38	Felosial
39–40	Hatae
41–42	Ielenia
43–44	Ilanis
45–46	Irann
47–48	Jarsali
49–50	Jelenneth
51–52	Keyleth
53–54	Leshanna
55–56	Lia
57–58	Maiathah
59–60	Malquis
61–62	Meriele
63–64	Mialee
65–66	Myathethil
67–68	Naivara
69–70	Quelenna
71–72	Quillathe
73–74	Ridaro
75–76	Sariel
77–78	Shanairla
79–80	Shava

Elfo adulto, Femminile

d100	Nome
81–82	Silaqui
83–84	Sumnes
85–86	Theirastra
87–88	Thiala
89–90	Tiaathque
91–92	Traulam
93–94	Vadania
95–96	Valanthe
97–98	Valna
99–00	Xanaphia

Elfo adulto, Maschile

d100	Nome
01–02	Adran
03–04	Aelar
05–06	Aerdeth
07–08	Ahvain
09–10	Aramil
11–12	Arannis
13–14	Aust
15–16	Azaki
17–18	Beiro
19–20	Berrian
21–22	Caeldrim
23–24	Carric
25–26	Dayereth
27–28	Dreali
29–30	Efferil
31–32	Eiravel
33–34	Enialis
35–36	Erdan
37–38	Erevan
39–40	Fivin
41–42	Galinndan

Elfo adulto, Maschile

d100	Nome
43–44	Gennal
45–46	Hadarai
47–48	Halimath
49–50	Heian
51–52	Himo
53–54	Immeral
55–56	Ivellios
57–58	Korfel
59–60	Lamlis
61–62	Laucian
63–64	Lucan
65–66	Mindartis
67–68	Naal
69–70	Nutae
71–72	Paelias
73–74	Peren
75–76	Quarion
77–78	Riardon
79–80	Rolen
81–82	Soveliss
83–84	Suhnae
85–86	Thamior
87–88	Tharivol
89–90	Theren
91–92	Theriatis
93–94	Thervan
95–96	Uthemar
97–98	Vanuath
99–00	Varis

Elfo, Famiglia

d100	Nome
01–02	Aloro
03–04	Amakiir
05–06	Amastacia
07–08	Ariessus
09–10	Arnuanna
11–12	Berevan
13–14	Caerdonel
15–16	Caphaxath
17–18	Casilltenirra
19–20	Cithreth
21–22	Dalanthan
23–24	Eathalena
25–26	Erenaeth
27–28	Ethanasath
29–30	Fasharash
31–32	Firahel
33–34	Floshem
35–36	Galanodel
37–38	Goltorah
39–40	Hanali

Elfo, Famiglia

d100	Nome
41–42	Holimion
43–44	Horineth
45–46	Iathrana
47–48	Ilphelkiir
49–50	Iranapha
51–52	Koehlanna
53–54	Lathalas
55–56	Liadon
57–58	Meliamne
59–60	Mellerelel
61–62	Mystralath
63–64	Naïlo
65–66	Netyoive
67–68	Ofandrus
69–70	Ostoroth
71–72	Othronus
73–74	Qualanthri
75–76	Raethran
77–78	Rothenel
79–80	Selevarun
81–82	Siannodel
83–84	Suithrasas
85–86	Sylvaranth
87–88	Teinithra
89–90	Tiltathana
91–92	Wasanthi
93–94	Withrethin
95–96	Xiloscient
97–98	Xistsrith
99–00	Yaeldrin

Gnomo, Femminile

d100	Nome
01–02	Abalaba
03–04	Bimpnottin
05–06	Breena
07–08	Buvvie
09–10	Callybon
11–12	Caramip
13–14	Carlin
15–16	Cumpen
17–18	Dalaba
19–20	Donella
21–22	Duvamil
23–24	Ella
25–26	Ellyjoybell
27–28	Ellywick
29–30	Enidda
31–32	Lilli
33–34	Loopmottin
35–36	Lorilla
37–38	Luthra
39–40	Mardnab

Gnomo, Femminile

d100	Nome
41–42	Meena
43–44	Menny
45–46	Mumpena
47–48	Nissa
49–50	Numba
51–52	Nyx
53–54	Oda
55–56	Oppah
57–58	Orla
59–60	Panana
61–62	Pyntle
63–64	Quilla
65–66	Ranala
67–68	Reddlepop
69–70	Roywyn
71–72	Salanop
73–74	Shamil
75–76	Siffress
77–78	Symma
79–80	Tana
81–82	Tenena
83–84	Tervaround
85–86	Tippletoe
87–88	Ulla
89–90	Unvera
91–92	Veloptima
93–94	Virra
95–96	Waywocket
97–98	Yebe
99–00	Zanna

Gnomo, Maschile

d100	Nome
01–02	Alston
03–04	Alvyn
05–06	Anverth
07–08	Arumawann
09–10	Bilbron
11–12	Boddynock
13–14	Brocc
15–16	Burgell
17–18	Cockaby
19–20	Crampernap
21–22	Dabbledob
23–24	Delebean
25–26	Dimble
27–28	Eberdeb
29–30	Eldon
31–32	Erky
33–34	Fablen
35–36	Fibblestib

Gnomo, Maschile

d100	Nome
37–38	Fonkin
39–40	Frouse
41–42	Frug
43–44	Gerbo
45–46	Gimble
47–48	Glim
49–50	Igden
51–52	Jabble
53–54	Jebeddo
55–56	Kellen
57–58	Kipper
59–60	Namfoodle
61–62	Oppleby
63–64	Orryn
65–66	Paggen
67–68	Pallabar
69–70	Pog
71–72	Qualen
73–74	Ribbles
75–76	Rimple
77–78	Roondar
79–80	Sapply
81–82	Seebo
83–84	Senteq
85–86	Sindri
87–88	Umpen
89–90	Warryn
91–92	Wiggens
93–94	Wobbles
95–96	Wrenn
97–98	Zaffrab
99–00	Zook

Gnomo, Clan

d100	Nome
01–02	Albaratie
03–04	Bafflestone
05–06	Beren
07–08	Boondiggles
09–10	Cobblelob
11–12	Daergel
13–14	Dunben
15–16	Fabblestabble
17–18	Fapplestamp
19–20	Fiddlefen
21–22	Folkor
23–24	Garrick
25–26	Gimlen
27–28	Glittergem

Gnomo, Clan

d100	Nome
29–30	Gobblefirn
31–32	Gummen
33–34	Horcusporcus
35–36	Humplebumple
37–38	Ironhide
39–40	Leffery
41–42	Lingenhall
43–44	Loofollue
45–46	Maekkelferce
47–48	Miggledy
49–50	Munggen
51–52	Murnig
53–54	Musgraben
55–56	Nackle
57–58	Ningel
59–60	Nopenstallen
61–62	Nucklestamp
63–64	Offund
65–66	Oomtrowl
67–68	Pilwicken
69–70	Pingun
71–72	Quillsharpener
73–74	Raulnor
75–76	Reese
77–78	Rofferton
79–80	Scheppen
81–82	Shadowcloak
83–84	Silverthread
85–86	Sympony
87–88	Tarkelby
89–90	Timbers
91–92	Turen
93–94	Umbodoben
95–96	Waggletop
97–98	Welber
99–00	Wildwander

Halfling, Femminile

d100	Nome
01–02	Alain
03–04	Andry
05–06	Anne
07–08	Bella
09–10	Blossom
11–12	Bree
13–14	Callie
15–16	Chenna
17–18	Cora
19–20	Dee
21–22	Dell
23–24	Eida
25–26	Eran
27–28	Euphemia
29–30	Georgina
31–32	Gynnie
33–34	Harriet
35–36	Jasmine
37–38	Jillian
39–40	Jo
41–42	Kithri
43–44	Lavinia
45–46	Lidda
47–48	Maegan
49–50	Marigold
51–52	Merla
53–54	Myria
55–56	Nedda
57–58	Nikki
59–60	Nora
61–62	Olivia
63–64	Paela
65–66	Pearl
67–68	Pennie
69–70	Philomena
71–72	Portia
73–74	Robbie
75–76	Rose
77–78	Saral
79–80	Seraphina
81–82	Shaena
83–84	Stacee
85–86	Tawna
87–88	Thea
89–90	Trym
91–92	Tyna
93–94	Vani
95–96	Verna
97–98	Wella
99–00	Willow

Halfling, Maschile

d100	Nome
01–02	Alton
03–04	Ander
05–06	Bernie
07–08	Bobbin
09–10	Cade
11–12	Callus
13–14	Corrin
15–16	Dannad
17–18	Danniel
19–20	Eddie
21–22	Egart
23–24	Eldon
25–26	Errich
27–28	Fildo
29–30	Finnan
31–32	Franklin
33–34	Garret
35–36	Garth
37–38	Gilbert
39–40	Gob
41–42	Harol
43–44	Igor
45–46	Jasper
47–48	Keith
49–50	Kevin
51–52	Lazam
53–54	Lerry
55–56	Lindal
57–58	Lyle
59–60	Merric
61–62	Mican
63–64	Milo
65–66	Morrin
67–68	Nebin
69–70	Nevil
71–72	Osborn
73–74	Ostran
75–76	Oswalt
77–78	Perrin
79–80	Poppy
81–82	Reed
83–84	Roscoe
85–86	Sam
87–88	Shardon
89–90	Tye
91–92	Ulmo
93–94	Wellby
95–96	Wendel
97–98	Wenner
99–00	Wes

Halfling, Famiglia

d100	Nome
01–02	Appleblossom (Germogliodimelo)
03–04	Bigheart (Grancuore)
05–06	Brightmoon (Lunasplendente)
07–08	Brushgather (Coglibosco)
09–10	Cherrycheeks (Guanciliegia)
11–12	Copperkettle (Teieradirame)
13–14	Deephollow (Fossofondo)
15–16	Elderberry (Vecchiabacca)
17–18	Fastfoot (Piedesvelto)
19–20	Fatrabbit (Granconiglio)
21–22	Glenfellow (Valligiano)
23–24	Goldfound (Trovaoro)
25–26	Goodbarrel (Buonbarile)
27–28	Goodearth (Buonaterra)
29–30	Greenbottle (Bottigliaverde)
31–32	Greenleaf (Verdefoglia)
33–34	High-hill (Altocolle)
35–36	Hilltopple (Colletremante)
37–38	Hogcollar (Collosuino)
39–40	Honeypot (Vasodimiele)
41–42	Jamjar (Marmellatore)
43–44	Kettlewhistle (Teierafischiante)
45–46	Leagallow (Pratotriste)
47–48	Littlefoot (Piedepiccolo)
49–50	Nimblefingers (Ditasvelte)
51–52	Porridgepot (Fioccodavena)
53–54	Quickstep (Passolesto)
55–56	Reedfellow (Felciaiolo)
57–58	Shadowquick (Ombrasvelta)
59–60	Silvereyes (Occhidargento)
61–62	Smoothhands (Manilisce)
63–64	Stonebridge (Pontedipietra)
65–66	Stoutbridge (Pontesaldo)
67–68	Stoutman (Spallesalde)
69–70	Strongbones (Ossaforti)
71–72	Sunmeadow (Pratoassolato)
73–74	Swiftwhistle (Fischiasvelto)
75–76	Tallfellow (Spilungone)
77–78	Tealeaf (Fogliaditè)
79–80	Tenpenny (Diecispiccioli)
81–82	Thistletop (Cardoso)
83–84	Thorngage (Prunospinoso)
85–86	Tosscobble (Gettaciottoli)
87–88	Underbough (Sottoramo)
89–90	Underfoot (Sottopiede)
91–92	Warmwater (Acquacalda)
93–94	Whispermouse (Toposussurro)
95–96	Wildcloak (Mantoselvaggio)
97–98	Wildheart (Cuoreselvaggio)
99–00	Wiseacre (Sapientone)

Mezzorco, Femminile

d100	Nome
01–02	Arha
03–04	Baggi
05–06	Bendoo
07–08	Bilga
09–10	Brakka
11–12	Creega
13–14	Drenna
15–16	Ekk
17–18	Emen
19–20	Engong
21–22	Fistula
23–24	Gaaki
25–26	Gorga
27–28	Grai
29–30	Greeba
31–32	Grigi
33–34	Gynk
35–36	Hrathy
37–38	Huru
39–40	Ilga
41–42	Kabbarg
43–44	Kansif
45–46	Lagazi
47–48	Lezre
49–50	Murgen
51–52	Murook
53–54	Myev
55–56	Nagrette
57–58	Neega
59–60	Nella
61–62	Nogu
63–64	Oolah
65–66	Ootah
67–68	Ovak
69–70	Ownka
71–72	Puyet
73–74	Reeza
75–76	Shautha
77–78	Silgre
79–80	Sutha
81–82	Tagga
83–84	Tawar
85–86	Tomph
87–88	Ubada
89–90	Vanchu
91–92	Vola
93–94	Volen
95–96	Vorka
97–98	Yevelda
99–00	Zagga

Mezzorco, maschile

d100	Nome
01–02	Argran
03–04	Braak
05–06	Brug
07–08	Cagak
09–10	Dench
11–12	Dorn
13–14	Dren
15–16	Druuk
17–18	Feng
19–20	Gell
21–22	Gnarsh
23–24	Grumbar
25–26	Gubrash
27–28	Hagren
29–30	Henk
31–32	Hogar
33–34	Holg
35–36	Imsh
37–38	Karash
39–40	Karg
41–42	Keth
43–44	Korag
45–46	Krusk
47–48	Lubash
49–50	Megged
51–52	Mhurren
53–54	Mord
55–56	Morg
57–58	Nil
59–60	Nybarg
61–62	Odorr
63–64	Ohr
65–66	Rendar
67–68	Resh
69–70	Ront
71–72	Rrath
73–74	Sark
75–76	Scrag
77–78	Sheggen
79–80	Shump
81–82	Tanglar
83–84	Tarak
85–86	Thar
87–88	Thokk
89–90	Trag
91–92	Ugarth
93–94	Varg
95–96	Vilberg
97–98	Yurk
99–00	Zed

Nano, Femminile

d100	Nome
01–02	Anbera
03–04	Artin
05–06	Audhild
07–08	Balifra
09–10	Barbena
11–12	Bardryn
13–14	Bolhild
15–16	Dagnal
17–18	Dariff
19–20	Delre
21–22	Diesa
23–24	Eldeth
25–26	Eridred
27–28	Falkrunn
29–30	Fallthra
31–32	Finellen
33–34	Gillydd
35–36	Gunnloda
37–38	Gurdis
39–40	Helgret
41–42	Helja
43–44	Hlin
45–46	Ilde
47–48	Jarana
49–50	Kathra
51–52	Kilia
53–54	Kristryd
55–56	Liftrasa
57–58	Marastyr
59–60	Mardred
61–62	Morana
63–64	Nalaed
65–66	Nora
67–68	Nurkara
69–70	Oriff
71–72	Ovina
73–74	Riswynn
75–76	Sannl
77–78	Therlin
79–80	Thodris
81–82	Torbera
83–84	Tordrid
85–86	Torgga
87–88	Urshar
89–90	Valida
91–92	Vistra
93–94	Vonana
95–96	Werydd
97–98	Whurdred
99–00	Yurgunn

Nano, Maschile

d100	Nome
01–02	Adrik
03–04	Alberich
05–06	Baern
07–08	Barendd
09–10	Beloril
11–12	Brottor
13–14	Dain
15–16	Dalgal
17–18	Darrak
19–20	Delg
21–22	Duergath
23–24	Dworic
25–26	Eberk
27–28	Einkil
29–30	Elaim
31–32	Erias
33–34	Fallond
35–36	Fargrim
37–38	Gardain
39–40	Gilthur
41–42	Gimgen
43–44	Gimurt
45–46	Harbek
47–48	Kildrak
49–50	Kilvar
51–52	Morgran
53–54	Morkral
55–56	Nalral
57–58	Nordak
59–60	Nuraval
61–62	Oloric
63–64	Olunt
65–66	Orsik
67–68	Oskar
69–70	Rangrim
71–72	Reirak
73–74	Rurik
75–76	Taklinn
77–78	Thoradin
79–80	Thorin
81–82	Thradal
83–84	Tordek
85–86	Traubon
87–88	Travok
89–90	Ulfgar
91–92	Uraim
93–94	Veit
95–96	Vonbin
97–98	Vondal
99–00	Whurbin

Nano, Clan

d100	Nome
01–02	Aranore
03–04	Balderk
05–06	Battlehammer
07–08	Bigtoe
09–10	Bloodkith
11–12	Bofdann
13–14	Brawnanvil
15–16	Brazzik
17–18	Broodfist
19–20	Burrowfound
21–22	Caebrek
23–24	Daerdahk
25–26	Dankil
27–28	Daraln
29–30	Deepdelver
31–32	Durthane
33–34	Eversharp
35–36	Fallack
37–38	Fireforge
39–40	Foamtankard
41–42	Frostbeard
43–44	Glanhig
45–46	Goblinbane
47–48	Goldfinder
49–50	Gorunn
51–52	Graybeard
53–54	Hammerstone
55–56	Helcral
57–58	Holderhek
59–60	Ironfist
61–62	Loderr
63–64	Lutgehr
65–66	Morigak
67–68	Orcfoe
69–70	Rakankrak
71–72	Ruby-Eye
73–74	Rumnaheim
75–76	Silveraxe
77–78	Silverstone
79–80	Steelfist
81–82	Stoutale
83–84	Strakeln
85–86	Strongheart
87–88	Thrahak
89–90	Torevir
91–92	Torunn
93–94	Trollbleeder
95–96	Trueanvil
97–98	Trueblood
99–00	Ungart

Tiefling, Femminile

d100	Nome
01–02	Akta
03–04	Anakis
05–06	Armara
07–08	Astaro
09–10	Aym
11–12	Azza
13–14	Beleth
15–16	Bryseis
17–18	Bune
19–20	Criella
21–22	Damaia
23–24	Decarabia
25–26	Ea
27–28	Gadreel
29–30	Gomory
31–32	Hecat
33–34	Ishte
35–36	Jezebeth
37–38	Kali
39–40	Kallista
41–42	Kasdeya
43–44	Lerissa
45–46	Lilith
47–48	Makaria
49–50	Manea
51–52	Markosian
53–54	Mastema
55–56	Naamah
57–58	Nemeia
59–60	Nija
61–62	Orianna
63–64	Osah
65–66	Phelaia
67–68	Prosperine
69–70	Purah
71–72	Pyra
73–74	Rieta
75–76	Ronobe
77–78	Ronwe
79–80	Seddit
81–82	Seere
83–84	Sekhmet
85–86	Semyaza
87–88	Shava
89–90	Shax
91–92	Sorath
93–94	Uzza
95–96	Vapula
97–98	Vepar
99–00	Verin

Tiefling, Maschile

d100	Nome
01–02	Abad
03–04	Ahrim
05–06	Akmen
07–08	Amnon
09–10	Andram
11–12	Astar
13–14	Balam
15–16	Barakas
17–18	Bathin
19–20	Caim
21–22	Chem
23–24	Cimer
25–26	Cressel
27–28	Damakos
29–30	Ekemon
31–32	Euron
33–34	Fenriz
35–36	Forcas
37–38	Habor
39–40	Iados
41–42	Kairon
43–44	Leucis
45–46	Mamnen
47–48	Mantus
49–50	Marbas
51–52	Melech
53–54	Merihim
55–56	Modean
57–58	Mordai
59–60	Mormo
61–62	Morthos
63–64	Nicor
65–66	Nirgel
67–68	Oriax
69–70	Paymon
71–72	Pelaios
73–74	Purson
75–76	Qemuel
77–78	Raam
79–80	Rimmon
81–82	Sammal
83–84	Skamos
85–86	Tethren
87–88	Thamuz
89–90	Therai
91–92	Valafar
93–94	Vassago
95–96	Xappan
97–98	Zepar
99–00	Zephan

Tiefling, Virtù

d100	Nome
01–02	Ambizione
03–04	Amore
05–06	Angustia
07–08	Aperto
09–10	Arguzia
11–12	Arte
13–14	Beffa
15–16	Canto
17–18	Carogna
19–20	Caso
21–22	Credo
23–24	Delirio
25–26	Disperazione
27–28	Dissolutezza
29–30	Dolenzia
31–32	Dolore
33–34	Dubbio
35–36	Eccellenza
37–38	Entropia
39–40	Estasi
41–42	Gloria
43–44	Golosità
45–46	Ideale
47–48	Ignominia
49–50	Lussuria
51–52	Mistero
53–54	Morte
55–56	Musa
57–58	Musica
59–60	Nessun Luogo
61–62	Odio
63–64	Omicidio
65–66	Orrore
67–68	Passione
69–70	Paura
71–72	Poesia
73–74	Repulsione
75–76	Ricerca
77–78	Risata
79–80	Rovina
81–82	Sfinimento
83–84	Soggezione
85–86	Speranza
87–88	Tedio
89–90	Temerarietà
91–92	Terrore
93–94	Tormento
95–96	Tragedia
97–98	Virtù
99–00	Vizio

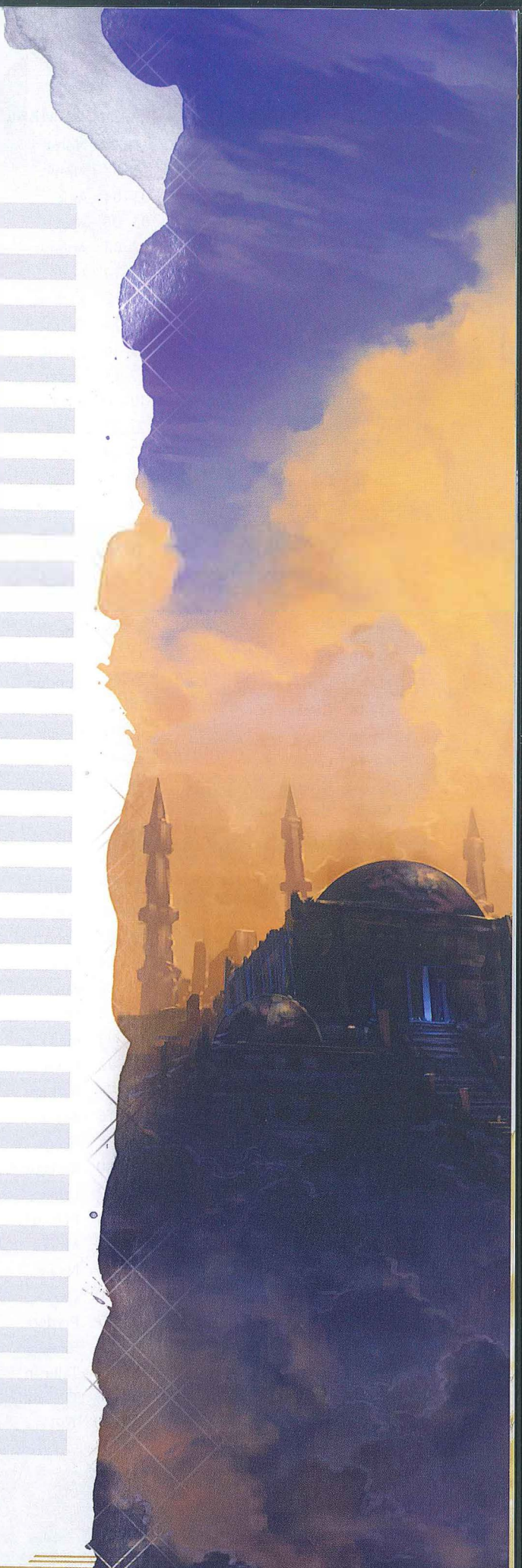
Nomi Umani

Arabo, Femminile

d100	Nome
01–02	Aaliyah
03–04	Aida
05–06	Akilah
07–08	Alia
09–10	Amina
11–12	Atefeh
13–14	Chaima
15–16	Dalia
17–18	Ehsan
19–20	Elham
21–22	Farah
23–24	Fatemah
25–26	Gamila
27–28	Iesha
29–30	Inbar
31–32	Kamaria
33–34	Khadija
35–36	Layla
37–38	Lupe
39–40	Nabila
41–42	Nadine
43–44	Naima
45–46	Najila
47–48	Najwa
49–50	Nakia
51–52	Nashwa
53–54	Nawra
55–56	Nuha
57–58	Nura
59–60	Oma
61–62	Qadira
63–64	Qamar
65–66	Qistina
67–68	Rahima
69–70	Rihanna
71–72	Saadia
73–74	Sabah
75–76	Sada
77–78	Saffron
79–80	Sahar
81–82	Salma
83–84	Shatha
85–86	Tahira
87–88	Takisha
89–90	Thana
91–92	Yadira
93–94	Zahra
95–96	Zaida
97–98	Zaina
99–00	Zeinab

Arabo, Maschile

d100	Nome
01–02	Abbad
03–04	Abdul
05–06	Achmed
07–08	Akeem
09–10	Alif
11–12	Amir
13–14	Asim
15–16	Bashir
17–18	Bassam
19–20	Fahim
21–22	Farid
23–24	Farouk
25–26	Fayez
27–28	Fayyaad
29–30	Fazil
31–32	Hakim
33–34	Halil
35–36	Hamid
37–38	Hazim
39–40	Heydar
41–42	Hussein
43–44	Jabari
45–46	Jafar
47–48	Jahid
49–50	Jamal
51–52	Kalim
53–54	Karim
55–56	Kazim
57–58	Khadim
59–60	Khalid
61–62	Mahmud
63–64	Mansour
65–66	Musharraf
67–68	Mustafa
69–70	Nadir
71–72	Nazim
73–74	Omar
75–76	Qadir
77–78	Qusay
79–80	Rafiq
81–82	Rakim
83–84	Rashad
85–86	Rauf
87–88	Saladin
89–90	Sami
91–92	Samir
93–94	Talib
95–96	Tamir
97–98	Tariq
99–00	Yazid



Celtico, Femminile

d100	Nome
01–02	Aife
03–04	Aina
05–06	Alane
07–08	Ardena
09–10	Arienh
11–12	Beatha
13–14	Birgit
15–16	Briann
17–18	Caomh
19–20	Cara
21–22	Cinnia
23–24	Cordelia
25–26	Deheune
27–28	Divone
29–30	Donia
31–32	Doreena
33–34	Elsha
35–36	Enid
37–38	Ethne
39–40	Evelina
41–42	Fianna
43–44	Genevieve
45–46	Gilda
47–48	Gitta
49–50	Grania
51–52	Gwyndolin
53–54	Idelisa
55–56	Isolde
57–58	Keelin
59–60	Kennocha
61–62	Lavena
63–64	Lesley
65–66	Linnette
67–68	Lyonesse
69–70	Mabina
71–72	Marvina
73–74	Mavis
75–76	Mirna
77–78	Morgan
79–80	Muriel
81–82	Nareena
83–84	Oriana
85–86	Regan
87–88	Ronat
89–90	Rowena
91–92	Selma
93–94	Ula
95–96	Venetia
97–98	Wynne
99–00	Yseult

Celtico, Maschile

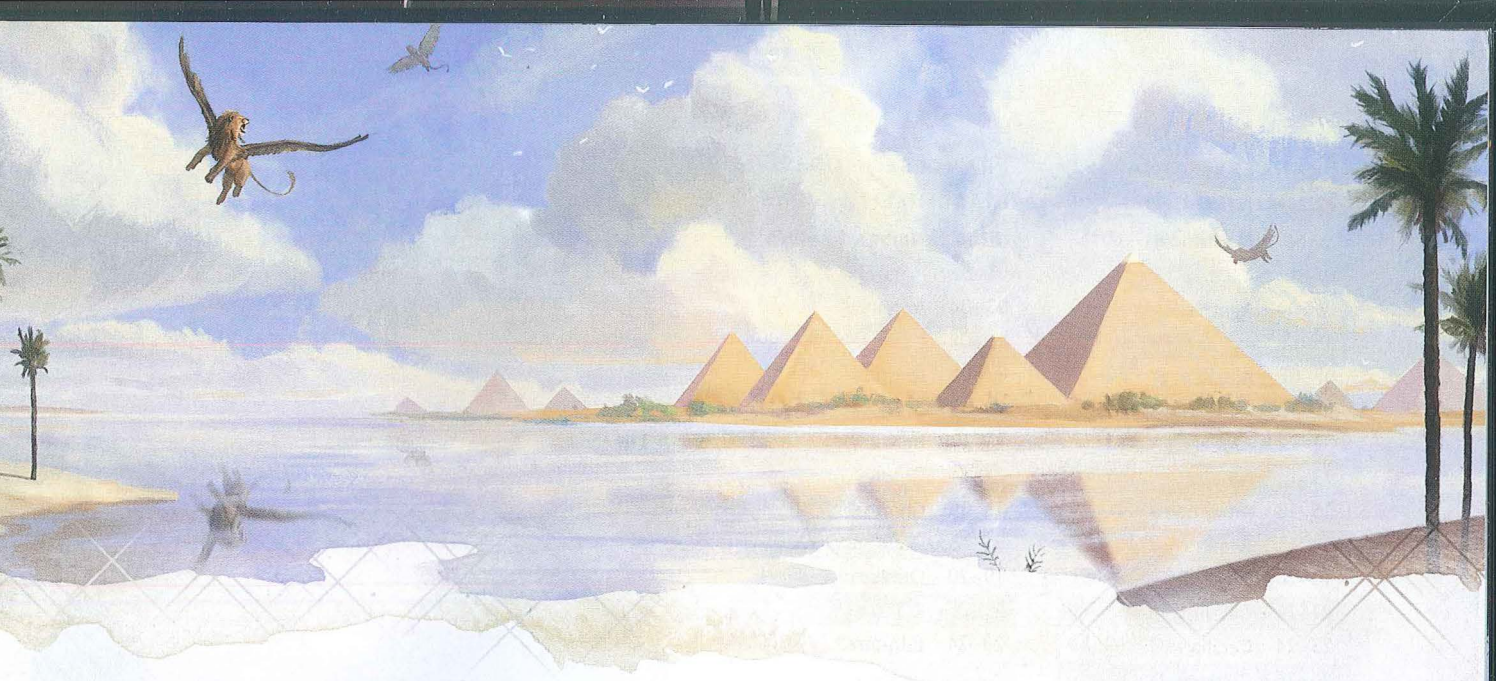
d100	Nome
01–02	Airell
03–04	Airic
05–06	Alan
07–08	Anghus
09–10	Aodh
11–12	Bardon
13–14	Bearacb
15–16	Bevyn
17–18	Boden
19–20	Bran
21–22	Brasil
23–24	Bredon
25–26	Brian
27–28	Bricriu
29–30	Bryant
31–32	Cadman
33–34	Caradoc
35–36	Cedric
37–38	Conalt
39–40	Conchobar
41–42	Condon
43–44	Darcy
45–46	Devin
47–48	Dillion
49–50	Donaghy
51–52	Donall
53–54	Duer
55–56	Eghan
57–58	Ewyn
59–60	Ferghus
61–62	Galvyn
63–64	Gildas
65–66	Guy
67–68	Harvey
69–70	Iden
71–72	Irven
73–74	Karney
75–76	Kayne
77–78	Kelvyn
79–80	Kunsgnos
81–82	Leigh
83–84	Maccus
85–86	Moryn
87–88	Neale
89–90	Owyn
91–92	Pryderi
93–94	Reaghan
95–96	Taliesin
97–98	Tiernay
99–00	Turi

Cinese, Femminile

d100	Nome
01–02	Ai
03–04	Anming
05–06	Baozhai
07–08	Bei
09–10	Caixia
11–12	Changchang
13–14	Chen
15–16	Chou
17–18	Chunhua
19–20	Daianna
21–22	Daiyu
23–24	Die
25–26	Ehuang
27–28	Fenfang
29–30	Ge
31–32	Hong
33–34	Huan
35–36	Huifang
37–38	Jia
39–40	Jiao
41–42	Jiaying
43–44	Jingfei
45–46	Jinjing
47–48	Lan
49–50	Li
51–52	Lihua
53–54	Lin
55–56	Ling
57–58	Liu
59–60	Meili
61–62	Ning
63–64	Qi
65–66	Qiao
67–68	Rong
69–70	Shu
71–72	Shuang
73–74	Song
75–76	Ting
77–78	Wen
79–80	Xia
81–82	Xiaodan
83–84	Xiaoli
85–86	Xingjuan
87–88	Xue
89–90	Ya
91–92	Yan
93–94	Ying
95–96	Yuan
97–98	Yue
99–00	Yun

Cinese, Maschile

d100	Nome
01–02	Bingwen
03–04	Bo
05–06	Bolin
07–08	Chang
09–10	Chao
11–12	Chen
13–14	Cheng
15–16	Da
17–18	Dingxiang
19–20	Fang
21–22	Feng
23–24	Fu
25–26	Gang
27–28	Guang
29–30	Hai
31–32	Heng
33–34	Hong
35–36	Huan
37–38	Huang
39–40	Huiliang
41–42	Huizhong
43–44	Jian
45–46	Jiayi
47–48	Junjie
49–50	Kang
51–52	Lei
53–54	Liang
55–56	Ling
57–58	Liwei
59–60	Meilin
61–62	Niu
63–64	Peizhi
65–66	Peng
67–68	Ping
69–70	Qiang
71–72	Qiu
73–74	Quan
75–76	Renshu
77–78	Rong
79–80	Ru
81–82	Shan
83–84	Shen
85–86	Tengfei
87–88	Wei
89–90	Xiaobo
91–92	Xiaoli
93–94	Xin
95–96	Yang
97–98	Ying
99–00	Zhong



Egiziano, Femminile

d100	Nome
01–02	A'at
03–04	Ahset
05–06	Amunet
07–08	Aneksi
09–10	Atet
11–12	Baketamon
13–14	Betrest
15–16	Bunefer
17–18	Dedyet
19–20	Hatshepsut
21–22	Hentie
23–24	Herit
25–26	Hetepheres
27–28	Intakaes
29–30	Ipwet
31–32	Itet
33–34	Joba
35–36	Kasmut
37–38	Kemanub
39–40	Khemut
41–42	Kiya
43–44	Maia
45–46	Menhet
47–48	Merit
49–50	Meritamen
51–52	Merneith
53–54	Merseger
55–56	Muyet
57–58	Nebet
59–60	Nebetah
61–62	Nedjemmut
63–64	Nefertiti
65–66	Neferu
67–68	Neithotep

Egiziano, Femminile

d100	Nome
69–70	Nit
71–72	Nofret
73–74	Nubemiunu
75–76	Peseshet
77–78	Pypuy
79–80	Qalhata
81–82	Rai
83–84	Redji
85–86	Sadeh
87–88	Sadek
89–90	Sitamun
91–92	Sitre
93–94	Takhat
95–96	Tarset
97–98	Taweret
99–00	Werenro

Egiziano, Maschile

d100	Nome
01–02	Ahmose
03–04	Akhom
05–06	Amasis
07–08	Amenemhet
09–10	Anen
11–12	Banefre
13–14	Bek
15–16	Djedefre
17–18	Djoser
19–20	Hekaib
21–22	Henenu
23–24	Horemheb
25–26	Horwedja
27–28	Huya
29–30	Ibebi
31–32	Idu

Egiziano, Maschile

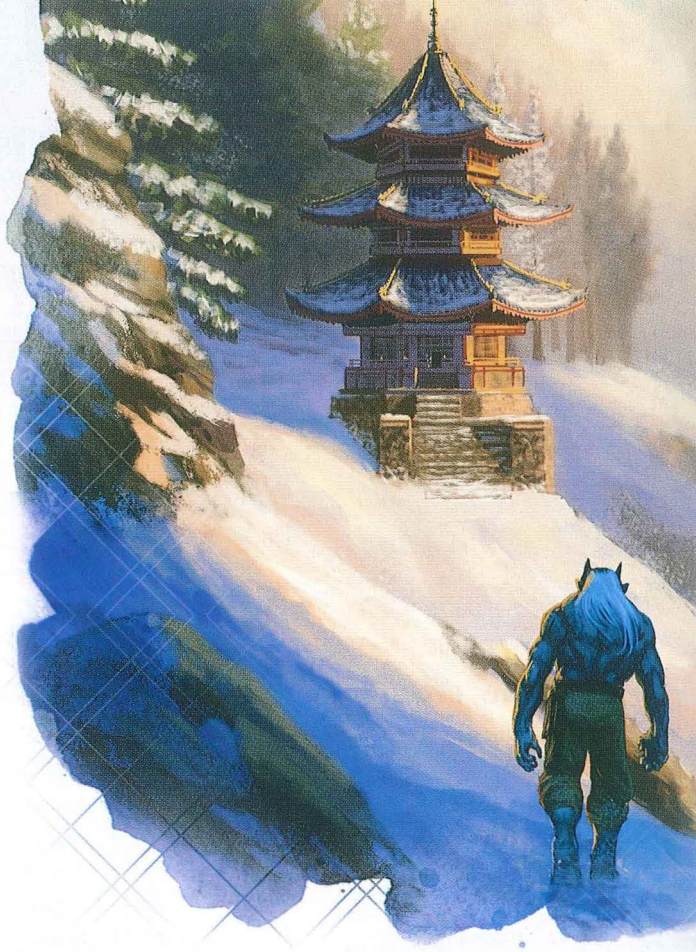
d100	Nome
33–34	Imhotep
35–36	Ineni
37–38	Ipuki
39–40	Irsu
41–42	Kagemni
43–44	Kawab
45–46	Kenamon
47–48	Kewap
49–50	Khaemwaset
51–52	Khafra
53–54	Khusebek
55–56	Masaharta
57–58	Meketre
59–60	Menkhaf
61–62	Merenre
63–64	Metjen
65–66	Nebamun
67–68	Nebetka
69–70	Nehi
71–72	Nekure
73–74	Nessumontu
75–76	Pakhom
77–78	Pawah
79–80	Pawero
81–82	Ramose
83–84	Rudjek
85–86	Sabaf
87–88	Sebek-khu
89–90	Sebni
91–92	Senusret
93–94	Shabaka
95–96	Somintu
97–98	Thaneni
99–00	Thethi

Francese, Femminile

d100	Nome
01–02	Aalis
03–04	Agatha
05–06	Agnez
07–08	Alberea
09–10	Alips
11–12	Amée
13–14	Amelot
15–16	Anne
17–18	Avelina
19–20	Blancha
21–22	Cateline
23–24	Cecilia
25–26	Claricia
27–28	Collette
29–30	Denisete
31–32	Dorian
33–34	Edelina
35–36	Emelina
37–38	Emmelot
39–40	Ermentrudis
41–42	Gibelina
43–44	Gila
45–46	Gillette
47–48	Guiburgis
49–50	Guillemette
51–52	Guoite
53–54	Hecelina
55–56	Heloysis
57–58	Helyoudis
59–60	Hodeardis
61–62	Isabellis
63–64	Jaquette
65–66	Jehan
67–68	Johanna
69–70	Juliote
71–72	Katerine
73–74	Luciana
75–76	Margot
77–78	Marguerite
79–80	Maria
81–82	Marie
83–84	Melisende
85–86	Odelina
87–88	Perrette
89–90	Petronilla
91–92	Sedilia
93–94	Stephana
95–96	Sybilla
97–98	Ysabeau
99–00	Ysabel

Francese, Maschile

d100	Nome
01–02	Ambroys
03–04	Ame
05–06	Andri
07–08	Andriet
09–10	Anthoine
11–12	Bernard
13–14	Charles
15–16	Charlot
17–18	Colin
19–20	Denis
21–22	Durant
23–24	Edouart
25–26	Eremon
27–28	Ernault
29–30	Ethor
31–32	Felix
33–34	Floquart
35–36	Galleren
37–38	Gaultier
39–40	Gilles
41–42	Guy
43–44	Henry
45–46	Hugo
47–48	Imbert
49–50	Jacques
51–52	Jacquot
53–54	Jean
55–56	Jehannin
57–58	Louis
59–60	Louys
61–62	Loys
63–64	Martin
65–66	Michel
67–68	Mille
69–70	Morelet
71–72	Nicolas
73–74	Nicolle
75–76	Oudart
77–78	Perrin
79–80	Phillippe
81–82	Pierre
83–84	Regnault
85–86	Richart
87–88	Robert
89–90	Robinet
91–92	Sauvage
93–94	Simon
95–96	Talbot
97–98	Tanguy
99–00	Vincent



Giapponese, Femminile

d100	Nome
01–02	Aika
03–04	Akemi
05–06	Akiko
07–08	Amaya
09–10	Asami
11–12	Ayumi
13–14	Bunko
15–16	Chieko
17–18	Chika
19–20	Chiyo
21–22	Cho
23–24	Eiko
25–26	Emiko
27–28	Eri
29–30	Etsuko
31–32	Gina
33–34	Hana
35–36	Haruki
37–38	Hideko
39–40	Hikari
41–42	Hiroko
43–44	Hisoka
45–46	Hishi
47–48	Hotaru
49–50	Izumi
51–52	Kameyo

Giapponese, Femminile

d100	Nome
53–54	Kasumi
55–56	Kimiko
57–58	Kotone
59–60	Kyoko
61–62	Maiko
63–64	Masako
65–66	Mi
67–68	Minori
69–70	Mizuki
71–72	Naoki
73–74	Natsuko
75–76	Noriko
77–78	Rei
79–80	Ren
81–82	Saki
83–84	Shigeko
85–86	Shinju
87–88	Sumiko
89–90	Toshiko
91–92	Tsukiko
93–94	Ume
95–96	Usagi
97–98	Yasuko
99–00	Yuriko

Giapponese, Maschile

d100	Nome
01–02	Akio
03–04	Atsushi
05–06	Daichi
07–08	Daiki
09–10	Daisuke
11–12	Eiji
13–14	Fumio
15–16	Hajime
17–18	Haru
19–20	Hideaki
21–22	Hideo
23–24	Hikaru
25–26	Hiro
27–28	Hiroki
29–30	Hisao
31–32	Hitoshi
33–34	Isamu
35–36	Isao
37–38	Jun
39–40	Katashi
41–42	Katsu
43–44	Kei
45–46	Ken
47–48	Kenshin
49–50	Kenta
51–52	Kioshi
53–54	Makoto
55–56	Mamoru
57–58	Masato
59–60	Masumi
61–62	Noboru
63–64	Norio
65–66	Osamu
67–68	Ryota
69–70	Sadao
71–72	Satoshi
73–74	Shigeo
75–76	Shin
77–78	Sora
79–80	Tadao
81–82	Takehiko
83–84	Takeo
85–86	Takeshi
87–88	Takumi
89–90	Tamotsu
91–92	Tatsuo
93–94	Toru
95–96	Toshio
97–98	Yasuo
99–00	Yukio

Greco, Femminile

d100	Nome
01–02	Acantha
03–04	Aella
05–06	Alektos
07–08	Alkippe
09–10	Andromeda
11–12	Antigone
13–14	Ariadne
15–16	Astraea
17–18	Chloros
19–20	Chryseos
21–22	Daphne
23–24	Despoina
25–26	Dione
27–28	Eileithyia
29–30	Elektra
31–32	Euadne
33–34	Eudora
35–36	Eunomia
37–38	Hekabe
39–40	Helene
41–42	Hermoione
43–44	Hippolyte
45–46	Ianthe
47–48	Iokaste
49–50	Iole
51–52	Iphigenia
53–54	Ismene
55–56	Kalliope
57–58	Kallisto
59–60	Kalypso
61–62	Karme
63–64	Kassandra
65–66	Kassiopeia
67–68	Kirke
69–70	Kleio
71–72	Klotho
73–74	Klytië
75–76	Kynthia
77–78	Leto
79–80	Megaera
81–82	Melaina
83–84	Melpomene
85–86	Nausikaa
87–88	Nemesis
89–90	Niobe
91–92	Ourania
93–94	Phaenna
95–96	Polymnia
97–98	Semele
99–00	Theia

Greco, Maschile

d100	Nome
01–02	Adonis
03–04	Adrastos
05–06	Aeson
07–08	Aias
09–10	Aineias
11–12	Aiolos
13–14	Alekto
15–16	Alkeides
17–18	Argos
19–20	Brontes
21–22	Damazo
23–24	Dardanos
25–26	Deimos
27–28	Diomedes
29–30	Endymion
31–32	Epimetheus
33–34	Erebos
35–36	Euandros
37–38	Ganymedes
39–40	Glaukos
41–42	Hektor
43–44	Heros
45–46	Hippolytos
47–48	Iacchus
49–50	Iason
51–52	Kadmos
53–54	Kastor
55–56	Kephalos
57–58	Kepheus
59–60	Koios
61–62	Kreios
63–64	Laios
65–66	Leandros
67–68	Linos
69–70	Lykos
71–72	Melanthios
73–74	Menelaus
75–76	Mentor
77–78	Neoptolemus
79–80	Okeanos
81–82	Orestes
83–84	Pallas
85–86	Patroklos
87–88	Philandros
89–90	Phoibos
91–92	Phrixus
93–94	Priamos
95–96	Pyrrhos
97–98	Xanthos
99–00	Zephyros

Indiano, Femminile

d100	Nome
01–02	Abha
03–04	Aishwarya
05–06	Amala
07–08	Ananda
09–10	Ankita
11–12	Archana
13–14	Avani
15–16	Chandana
17–18	Chandrakanta
19–20	Chetan
21–22	Darshana
23–24	Devi
25–26	Dipti
27–28	Esha
29–30	Gauro
31–32	Gita
33–34	Indira
35–36	Indu
37–38	Jaya
39–40	Kala
41–42	Kalpana
43–44	Kamala
45–46	Kanta
47–48	Kashi
49–50	Kishori
51–52	Lalita
53–54	Lina
55–56	Madhur
57–58	Manju
59–60	Meera
61–62	Mohana
63–64	Mukta
65–66	Nisha
67–68	Nitya
69–70	Padma
71–72	Pratima
73–74	Priya
75–76	Rani
77–78	Sarala
79–80	Shakti
81–82	Shanta
83–84	Shobha
85–86	Sima
87–88	Sonal
89–90	Sumana
91–92	Sunita
93–94	Tara
95–96	Valli
97–98	Vijaya
99–00	Vimala

Indiano, Maschile

d100	Nome
01–02	Abhay
03–04	Ahsan
05–06	Ajay
07–08	Ajit
09–10	Akhil
11–12	Amar
13–14	Amit
15–16	Ananta
17–18	Aseem
19–20	Ashok
21–22	Bahadur
23–24	Basu
25–26	Chand
27–28	Chandra
29–30	Damodar
31–32	Darhsan
33–34	Devdan
35–36	Dinesh
37–38	Dipak
39–40	Gopal
41–42	Govind
43–44	Harendra
45–46	Harsha
47–48	Ila
49–50	Isha
51–52	Johar
53–54	Kalyan
55–56	Kiran
57–58	Kumar
59–60	Lakshmana
61–62	Mahavir
63–64	Narayan
65–66	Naveen
67–68	Nirav

Indiano, Maschile

d100	Nome
69–70	Prabhakar
71–72	Prasanna
73–74	Raghu
75–76	Rajanikant
77–78	Rakesh
79–80	Ranjeet
81–82	Rishi
83–84	Sanjay
85–86	Sekar
87–88	Shandar
89–90	Sumantra
91–92	Vijay
93–94	Vikram
95–96	Vimal
97–98	Vishal
99–00	Yash

Inglese, Femminile

d100	Nome
01–02	Adelaide
03–04	Agatha
05–06	Agnes
07–08	Alice
09–10	Aline
11–12	Anne
13–14	Avelina
15–16	Avice
17–18	Beatrice
19–20	Cecily
21–22	Egelina
23–24	Eleanor
25–26	Elizabeth
27–28	Ella
29–30	Eloise

Inglese, Femminile

d100	Nome
31–32	Elysande
33–34	Emeny
35–36	Emma
37–38	Emmeline
39–40	Ermina
41–42	Eva
43–44	Galiena
45–46	Geva
47–48	Giselle
49–50	Griselda
51–52	Hadwisa
53–54	Helen
55–56	Herleva
57–58	Hugolina
59–60	Ida
61–62	Isabella
63–64	Jacoba
65–66	Jane
67–68	Joan
69–70	Juliana
71–72	Katherine
73–74	Margery
75–76	Mary
77–78	Matilda
79–80	Maynild
81–82	Millicent
83–84	Oriel
85–86	Rohesia
87–88	Rosalind
89–90	Rosamund
91–92	Sarah
93–94	Susannah
95–96	Sybil
97–98	Williamina
99–00	Yvonne

Inglese, Maschile

d100	Nome
01–02	Adam
03–04	Adelard
05–06	Aldous
07–08	Anselm
09–10	Arnold
11–12	Bernard
13–14	Bertram
15–16	Charles
17–18	Clerebold
19–20	Conrad
21–22	Diggory
23–24	Drogo
25–26	Everard
27–28	Frederick
29–30	Geoffrey
31–32	Gerald
33–34	Gilbert
35–36	Godfrey
37–38	Gunter
39–40	Guy
41–42	Henry
43–44	Heward
45–46	Hubert
47–48	Hugh
49–50	Jocelyn
51–52	John
53–54	Lance
55–56	Manfred
57–58	Miles
59–60	Nicholas
61–62	Norman
63–64	Odo
65–66	Percival
67–68	Peter

Inglese, Maschile

d100	Nome
69–70	Ralf
71–72	Randal
73–74	Raymond
75–76	Reynard
77–78	Richard
79–80	Robert
81–82	Roger
83–84	Roland
85–86	Rolf
87–88	Simon
89–90	Theobald
91–92	Theodoric
93–94	Thomas
95–96	Timm
97–98	William
99–00	Wymar

Mesoamericano, Femminile

d100	Nome
01–02	Ahuiliztli
03–04	Atl
05–06	Centehua
07–08	Chalchiuitl
09–10	Chipahua
11–12	Cihuaton
13–14	Citlali
15–16	Citlalmina
17–18	Coszcatl
19–20	Cozamalotl
21–22	Cuicatl
23–24	Eleuia
25–26	Eloxochitl
27–28	Eztli
29–30	Ichtaca
31–32	Icnoyotl

Mesoamericano, Femminile

d100	Nome
33–34	Ihuicatl
35–36	Ilhuitl
37–38	Itotia
39–40	Iuitl
41–42	Ixcatzin
43–44	Izel
45–46	Malinalxochitl
47–48	Mecatl
49–50	Meztli
51–52	Miyaoaxochitl
53–54	Mizquixaual
55–56	Moyolehuani
57–58	Nahuatl
59–60	Necahual
61–62	Nenetl
63–64	Nochtli
65–66	Noxochicoztli
67–68	Ohtli
69–70	Papan
71–72	Patli
73–74	Quetzalxochitl
75–76	Sacnite
77–78	Teicui
79–80	Tepin
81–82	Teuicui
83–84	Teyacapan
85–86	Tlaco
87–88	Tlacoehua
89–90	Tlacotl
91–92	Tlalli
93–94	Tlanextli
95–96	Xihuitl
97–98	Xiuhcoatl
99–00	Xiuhtonal

Mesoamericano, Maschile

d100	Nome
01–02	Achcauhtli
03–04	Amoxtli
05–06	Chicahua
07–08	Chimalli
09–10	Cipactli
11–12	Coaxoch
13–14	Coyotl
15–16	Cualli
17–18	Cuauhtémoc
19–20	Cuetlachtilo
21–22	Cuetzpalli
23–24	Cuixtli
25–26	Ehecatl
27–28	Etalpalli
29–30	Huemac
31–32	Huitzilihuitl
33–34	Iccauhtli
35–36	Ilhicamina
37–38	Itztli
39–40	Ixtli
41–42	Mahuizoh
43–44	Manauia
45–46	Matlal
47–48	Matlalihuitl
49–50	Mazatl
51–52	Mictlantecuhtli
53–54	Milintica
55–56	Momoztli
57–58	Namacuix
59–60	Necalli
61–62	Necuametl
63–64	Nezahualcoyotl
65–66	Nexahualpilli
67–68	Nochehuatl
69–70	Nopaltzin

Mesoamericano, Maschile

d100	Nome
71–72	Ollin
73–74	Quauhtli
75–76	Tenoch
77–78	Teoxihuitl
79–80	Tepiltzin
81–82	Tezcacoatl
83–84	Tlacaelel
85–86	Tlacelel
87–88	Tlaloc
89–90	Tlanextic
91–92	Tlazohtlaloni
93–94	Tlazopillo
95–96	Uetzcayotl
97–98	Xipilli
99–00	Yaotl

Nigeriano-Congolese, Femminile

d100	Nome
01–02	Abebi
03–04	Abena
05–06	Abimbola
07–08	Akoko
09–10	Akachi
11–12	Alaba
13–14	Anuli
15–16	Ayo
17–18	Bolanle
19–20	Bosede
21–22	Chiamaka
23–24	Chidi
25–26	Chidimma
27–28	Chinyere
29–30	Chioma
31–32	Dada
33–34	Ebele
35–36	Efemena
37–38	Ejiro
39–40	Ekundayo
41–42	Enitan
43–44	Funanya
45–46	Ifunanya
47–48	Ige
49–50	Ime
51–52	Kunto
53–54	Lesedi
55–56	Lumusi
57–58	Mojisola
59–60	Monifa

Nigeriano-Congolese, Femminile

d100	Nome
61–62	Nakato
63–64	Ndidi
65–66	Ngozi
67–68	Nkiruka
69–70	Nneka
71–72	Ogechi
73–74	Olamide
75–76	Oluchi
77–78	Omolara
79–80	Onyeka
81–82	Simisola
83–84	Temitope
85–86	Thema
87–88	Titlayo
89–90	Udo
91–92	Uduak
93–94	Ufuoma
95–96	Yaa
97–98	Yejide
99–00	Yewande

Nigeriano-Congolese, Maschile

d100	Nome
01–02	Abebe
03–04	Abel
05–06	Abidemi
07–08	Abrafo
09–10	Adisa
11–12	Amadi
13–14	Amara
15–16	Anyim
17–18	Azubuike
19–20	Bapoto
21–22	Baraka
23–24	Bohlale
25–26	Bongani
27–28	Bujune
29–30	Buziba
31–32	Chakide
33–34	Chibuzo
35–36	Chika
37–38	Chimola
39–40	Chiratidzo
41–42	Dabulamanzi
43–44	Dumisa
45–46	Dwanh
47–48	Emeka

Nigeriano-Congolese, Maschile

d100	Nome
49–50	Folami
51–52	Gatura
53–54	Gebhuza
55–56	Gero
57–58	Isoba
59–60	Kagiso
61–62	Kamau
63–64	Katlego
65–66	Masego
67–68	Matata
69–70	Nthanda
71–72	Ogechi
73–74	Olwenyo
75–76	Osumare
77–78	Paki
79–80	Qinisela
81–82	Quanda
83–84	Samanya
85–86	Shanika
87–88	Sibonakaliso
89–90	Tapiwa
91–92	Thabo
93–94	Themba
95–96	Uzoma
97–98	Zuberi
99–00	Zuri

Norreno, Femminile

d100	Nome
01–02	Alfhild
03–04	Arnbjorg
05–06	Ase
07–08	Aslog
09–10	Astrid
11–12	Auda
13–14	Audhid
15–16	Bergljot
17–18	Birghild
19–20	Bodil
21–22	Brenna
23–24	Brynhild
25–26	Dagmar
27–28	Eerika
29–30	Eira
31–32	Gudrun
33–34	Gunborg
35–36	Gunhild

Norreno, Femminile

d100	Nome
37–38	Gunvor
39–40	Helga
41–42	Hertha
43–44	Hilde
45–46	Hillevi
47–48	Ingrid
49–50	Iona
51–52	Jorunn
53–54	Kari
55–56	Kenna
57–58	Magnhild
59–60	Nanna
61–62	Olga
63–64	Ragna
65–66	Ragnhild
67–68	Ranveig
69–70	Runa
71–72	Saga
73–74	Sigfrid
75–76	Signe
77–78	Sigrid
79–80	Sigrunn
81–82	Solveg
83–84	Svanhild
85–86	Thora
87–88	Torborg
89–90	Torunn
91–92	Tove
93–94	Unn
95–96	Vigdis
97–98	Ylva
99–00	Yngvild

Norreno, Maschile

d100	Nome
01–02	Agni
03–04	Alaric
05–06	Anvindr
07–08	Arvid
09–10	Asger
11–12	Asmund
13–14	Bjarte
15–16	Bjorg
17–18	Bjorn
19–20	Brandr
21–22	Brandt
23–24	Brynjar
25–26	Calder
27–28	Colborn

Norreno, Maschile

d100	Nome
29–30	Cuyler
31–32	Egil
33–34	Einar
35–36	Eric
37–38	Erland
39–40	Fiske
41–42	Folkvar
43–44	Fritjof
45–46	Frode
47–48	Geir
49–50	Halvar
51–52	Hemming
53–54	Hjalmar
55–56	Hjortr
57–58	Ingimarr
59–60	Ivar
61–62	Knud
63–64	Leif
65–66	Liufr
67–68	Manning
69–70	Oddr
71–72	Olin
73–74	Ormr
75–76	Ove
77–78	Rannulfr
79–80	Sigurd
81–82	Skari
83–84	Snorri
85–86	Sten
87–88	Stigandr
89–90	Stigr
91–92	Sven
93–94	Trygve
95–96	Ulf
97–98	Vali
99–00	Vidar

Polinesiano, Femminile

d100	Nome
01–02	Ahulani
03–04	Airini
05–06	Alani
07–08	Aluala
09–10	Anahera
11–12	Anuhea
13–14	Aolani
15–16	Elenoa
17–18	Emele
19–20	Fetia

Polinesiano, Femminile

d100	Nome
21–22	Fiva
23–24	Halona
25–26	Hi'ilei
27–28	Hina
29–30	Hinatea
31–32	Huali
33–34	Inia
35–36	Inina
37–38	Iolani
39–40	Isa
41–42	Ka'ana'ana
43–44	Ka'ena
45–46	Kaamia
47–48	Kahula
49–50	Kailani
51–52	Kamaile
53–54	Kamakani
55–56	Kamea
57–58	Latai
59–60	Liona
61–62	Lokelani
63–64	Marva
65–66	Mehana
67–68	Millawa
69–70	Moana
71–72	Ngana
73–74	Nohea
75–76	Pelika
77–78	Sanoe
79–80	Satina
81–82	Tahia
83–84	Tasi
85–86	Tiaho
87–88	Tihani
89–90	Toroa
91–92	Ulanni
93–94	Uluwehi
95–96	Vaina
97–98	Waiola
99–00	Waitara

Polinesiano, Maschile

d100	Nome
01–02	Afa
03–04	Ahohako
05–06	Aisake
07–08	Aleki
09–10	Anewa
11–12	Anitelu

Polinesiano, Maschile

d100	Nome
13–14	Aputi
15–16	Ariki
17–18	Butat
19–20	Enele
21–22	Fef
23–24	Fuifui
25–26	Ha'aheo
27–28	Hanohano
29–30	Haunui
31–32	Hekili
33–34	Hiapo
35–36	Hikawera
37–38	Hanano
39–40	Ho'onani
41–42	Hoku
43–44	Hû'eu
45–46	Ina
47–48	Itu
49–50	Ka'aukai
51–52	Ka'eo
53–54	Kaelani
55–56	Kahale
57–58	Kaiea
59–60	Kaikoa
61–62	Kana'I
63–64	Koamalu
65–66	Ka
67–68	Laki
69–70	Makai
71–72	Manu
73–74	Manuka
75–76	Nui
77–78	Pono
79–80	Popoki
81–82	Ruru
83–84	Tahu
85–86	Taurau
87–88	Tuala
89–90	Turoa
91–92	Tusitala
93–94	Uaine
95–96	Waata
97–98	Waipuna
99–00	Zamar

Romano, Femminile

d100	Nome
01–02	Aelia
03–04	Aemilia

Romano, Femminile

d100	Nome
05–06	Agrippina
07–08	Alba
09–10	Antonia
11–12	Aquila
13–14	Augusta
15–16	Aurelia
17–18	Balbina
19–20	Blandina
21–22	Caelia
23–24	Camilla
25–26	Casia
27–28	Claudia
29–30	Cloelia
31–32	Domitia
33–34	Drusa
35–36	Fabia
37–38	Fabricia
39–40	Fausta
41–42	Flavia
43–44	Floriana
45–46	Fulvia
47–48	Germana
49–50	Glaucia
51–52	Gratiana
53–54	Hadriana
55–56	Hermina
57–58	Horatia
59–60	Hortensia
61–62	Iovita
63–64	Iulia
65–66	Laelia
67–68	Laurentia
69–70	Livia
71–72	Longina
73–74	Lucilla
75–76	Lucretia
77–78	Marcella
79–80	Marcia
81–82	Maxima
83–84	Nona
85–86	Octavia
87–88	Paulina
89–90	Petronia
91–92	Porcia
93–94	Tacita
95–96	Tullia
97–98	Verginia
99–00	Vita

Romano, Maschile

d100	Nome
01–02	Aelius
03–04	Aetius
05–06	Agrippa
07–08	Albanus
09–10	Albus
11–12	Antonius
13–14	Appius
15–16	Aquilinus
17–18	Atilus
19–20	Augustus
21–22	Aurelius
23–24	Avitus
25–26	Balbus
27–28	Blandus
29–30	Blasius
31–32	Brutus
33–34	Caelius
35–36	Caius
37–38	Casian
39–40	Cassius
41–42	Cato
43–44	Celsus
45–46	Claudius
47–48	Cloelius
49–50	Cnaeus
51–52	Crispus
53–54	Cyprianus
55–56	Diocletianus
57–58	Egnatius
59–60	Ennius
61–62	Fabricius
63–64	Faustus
65–66	Gaius
67–68	Germanus
69–70	Gnaeus
71–72	Horatius
73–74	Iovianus
75–76	Iulius
77–78	Lucilius
79–80	Manius
81–82	Marcus
83–84	Marius
85–86	Maximus
87–88	Octavius
89–90	Paulus
91–92	Quintilian
93–94	Regulus
95–96	Servius
97–98	Tacitus
99–00	Varius

Slavo, Femminile

d100	Nome
01–02	Agripina
03–04	Anastasiya
05–06	Bogdana
07–08	Boleslava
09–10	Bozhena
11–12	Danica
13–14	Darya
15–16	Desislava
17–18	Dragoslava
19–20	Dunja
21–22	Efrosinia
23–24	Ekaterina
25–26	Elena
27–28	Faina
29–30	Galina
31–32	Irina
33–34	Iskra
35–36	Jasna
37–38	Katarina
39–40	Katya
41–42	Kresimira
43–44	Lyudmila
45–46	Magda
47–48	Mariya
49–50	Militsa
51–52	Miloslava
53–54	Mira
55–56	Miroslava
57–58	Mokosh
59–60	Morana
61–62	Natasha
63–64	Nika
65–66	Olga
67–68	Rada
69–70	Radoslava
71–72	Raisa
73–74	Slavitsa
75–76	Sofiya
77–78	Stanislava
79–80	Svetlana
81–82	Tatyana
83–84	Tomislava
85–86	Veronika
87–88	Vesna
89–90	Vladimira
91–92	Yaroslava
93–94	Yelena
95–96	Zaria
97–98	Zarya
99–00	Zoria

Slavo, Maschile

d100	Nome
01–02	Aleksandru
03–04	Berislav
05–06	Blazh
07–08	Bogumir
09–10	Boguslav
11–12	Borislav
13–14	Bozhidar
15–16	Bratomil
17–18	Bratoslav
19–20	Bronislav
21–22	Chedomir
23–24	Chestibor
25–26	Chestirad
27–28	Chestislav
29–30	Desilav
31–32	Dmitrei
33–34	Dobromil
35–36	Dobroslav
37–38	Dragomir
39–40	Dragutin
41–42	Drazhan
43–44	Gostislav
45–46	Kazimir
47–48	Kyrilu
49–50	Lyubomir
51–52	Mechislav
53–54	Milivoj
55–56	Milosh
57–58	Mstislav
59–60	Nikola
61–62	Ninoslav
63–64	Premislav
65–66	Radomir
67–68	Radovan
69–70	Ratimir

Slavo, Maschile

d100	Nome
71–72	Rostislav
73–74	Slavomir
75–76	Stanislav
77–78	Svetoslav
79–80	Tomislav
81–82	Vasili
83–84	Velimir
85–86	Vladimir
87–88	Vladislav
89–90	Vlastimir
91–92	Volodimeru
93–94	Vratislav
95–96	Yarognev
97–98	Yaromir
99–00	Zbignev

Spagnolo, Femminile

d100	Nome
01–02	Abella
03–04	Adalina
05–06	Adora
07–08	Adriana
09–10	Ana
11–12	Antonia
13–14	Basilia
15–16	Beatriz
17–18	Bonita
19–20	Camila
21–22	Cande
23–24	Carmen
25–26	Catlina
27–28	Dolores
29–30	Dominga
31–32	Dorotea

Spagnolo, Femminile

d100	Nome
33–34	Elena
35–36	Elicia
37–38	Esmerelda
39–40	Felipina
41–42	Francisca
43–44	Gabriela
45–46	Imelda
47–48	Ines
49–50	Isabel
51–52	Juana
53–54	Leocadia
55–56	Leonor
57–58	Leta
59–60	Lucinda
61–62	Maresol
63–64	Maria
65–66	Maricela
67–68	Matilde
69–70	Melania
71–72	Monica
73–74	Neva
75–76	Nilda
77–78	Petrona
79–80	Rafaela
81–82	Ramira
83–84	Rosario
85–86	Sofia
87–88	Suelo
89–90	Teresa
91–92	Tomasa
93–94	Valentia
95–96	Veronica
97–98	Ynes
99–00	Ysabel

Spagnolo, Maschile

d100	Nome
01–02	Alexandre
03–04	Alfonso
05–06	Alonso
07–08	Anthon
09–10	Arcos
11–12	Arnaut
13–14	Arturo
15–16	Bartoleme
17–18	Benito
19–20	Bernat
21–22	Blasco
23–24	Carlos
25–26	Damian
27–28	Diego
29–30	Domingo
31–32	Enrique
33–34	Escobar
35–36	Ettor
37–38	Fernando
39–40	Franciso
41–42	Gabriel
43–44	Garcia
45–46	Gaspar
47–48	Gil
49–50	Gomes
51–52	Goncalo
53–54	Gostantin
55–56	Jayme
57–58	Joan
59–60	Jorge
61–62	Jose
63–64	Juan
65–66	Machin
67–68	Martin
69–70	Mateu
71–72	Miguel
73–74	Nicolas
75–76	Pascual
77–78	Pedro
79–80	Porico
81–82	Ramiro
83–84	Ramon
85–86	Rodrigo
87–88	Sabastian
89–90	Salvador
91–92	Simon
93–94	Tomas
95–96	Tristan
97–98	Valeriano
99–00	Ynigo

Tedesco, Femminile

d100	Nome
01–02	Adelhayt
03–04	Affra
05–06	Agatha
07–08	Allet
09–10	Angnes
11–12	Anna
13–14	Apell
15–16	Applonia
17–18	Barbara
19–20	Brida
21–22	Brigita
23–24	Cecilia
25–26	Clara
27–28	Cristina
29–30	Dorothea
31–32	Duretta
33–34	Ella
35–36	Els
37–38	Elsbeth
39–40	Engel
41–42	Enlein
43–44	Enndlin
45–46	Eva
47–48	Fela
49–50	Fronicka
51–52	Genefe
53–54	Geras
55–56	Gerhauss
57–58	Gertrudt
59–60	Guttel
61–62	Helena
63–64	Irmel
65–66	Jonata
67–68	Katerina
69–70	Kuen
71–72	Kungund
73–74	Lucia
75–76	Madalena
77–78	Magdalen
79–80	Margret
81–82	Marlein
83–84	Martha
85–86	Otilia
87–88	Ottilg
89–90	Peternella
91–92	Reusin
93–94	Sibilla
95–96	Ursel
97–98	Vrsula
99–00	Walpurg

Tedesco, Maschile

d100	Nome
01–02	Albrecht
03–04	Allexander
05–06	Baltasar
07–08	Benedick
09–10	Berhart
11–12	Caspar
13–14	Clas
15–16	Cristin
17–18	Cristoff
19–20	Dieterich
21–22	Engelhart
23–24	Erhart
25–26	Felix
27–28	Frantz
29–30	Fritz
31–32	Gerhart
33–34	Gotleib
35–36	Hans
37–38	Hartmann
39–40	Heintz
41–42	Herman
43–44	Jacob
45–46	Jeremias
47–48	Jorg
49–50	Karll
51–52	Kilian
53–54	Linhart
55–56	Lorentz
57–58	Ludwig
59–60	Marx
61–62	Melchor
63–64	Mertin
65–66	Michel
67–68	Moritz
69–70	Osswald
71–72	Ott
73–74	Peter
75–76	Rudolff
77–78	Ruprecht
79–80	Sewastian
81–82	Sigmund
83–84	Steffan
85–86	Symon
87–88	Thoman
89–90	Ulrich
91–92	Vallentin
93–94	Wendel
95–96	Wilhelm
97–98	Wolff
99–00	Wolfgang

La Bellezza e l'Astuzia sono negli Occhi del... Beholder!

Il beholder Xanathar, il più famigerato signore del crimine di Waterdeep, è noto per accumulare informazioni su amici e nemici indistintamente. Archivia conoscenze sugli avventurieri e pondera sui metodi migliori per sconfiggerli. Nella sua mente contorta, è veramente convinto di poter catalogare ogni cosa!

Questo volume raccoglie per la prima volta una serie di nuove regole e opzioni narrative per tutte le classi di personaggio del *Player's Handbook*, incluse oltre venticinque nuove sottoclassi. Questo libro presenta anche nuovi incantesimi sia per i personaggi giocanti che per i mostri.

Il Dungeon Master troverà nuove regole per le trappole, gli oggetti magici, le attività fuori servizio e altro ancora... tutte concepite per potenziare una campagna di D&D e spingerla in nuove direzioni.

In mezzo a tutto il materiale di questa espansione, Xanathar inserisce strane osservazioni su tutto ciò che i suoi tentacoli oculari riescono a scorgere. Pregate che non si posino su di voi!

Da usare con la quinta edizione del *Player's Handbook*, *Monster Manual* e della *Dungeon Master's Guide*

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

ISBN: 978-1-947494-33-6
9 781947 494336
Codice prodotto: 73606-I
Stampato in Lituania
50,00 €