PLAYER'S HANDBOOK

MANUALE DEL GIOCATORE

SCAN:MIMMI987
EDIT: WOYZEN

DUNGEONS & DRAGONS

Create personaggi eroici
per il più grande gioco di ruolo al mondo

PLAYER'S HANDBOOK®

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

&

Indice

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Prefazione 4

Introduzione 5

Mondi di Avventura 5
Come Usare Questo Libro 6
Come si Gioca 6
Avventure 7

Parte 1 9

Capitolo 1: Guida alla Creazione del Personaggio 11
Oltre il 1° Livello 15

Capitolo 2: Razze 17
Scegliere una Razza 17
Elfo 18
Halfling 23
Nano 26
Umano 29
Dragonide 32
Gnomo 35
Mezzelfo 38
Mezzorco 40
Tiefling 42

Capitolo 3: Classi 45
Barbaro 46
Bardo 51
Chierico 56
Druido 64
Guerriero 70
Ladro 76
Mago 81
Monaco 89
Paladino 95
Ranger 102
Stregone 107
Warlock 113

Capitolo 4: Personalità e Background 121
Dettagli del Personaggio 121
Ispirazione 124
Background 125

Capitolo 5: Equipaggiamento 143
Equipaggiamento di Partenza 143
Ricchezza 143
Armature e Scudi 144
Armi 146
Equipaggiamento d'Avventura 148
Strumenti 154
Cavalcature e Veicoli 155
Merci 157
Spese 157
Oggetti Insoliti 159

Capitolo 6: Opzioni di Personalizzazione 163
Multiclasse 163
Talenti 165

Parte 2 171

Capitolo 7: Usare i Punteggi di Caratteristica 173
Punteggi di Caratteristica e Modificatori 173
Vantaggio e Svantaggio 173
Bonus di Competenza 173
Prove di Caratteristica 174
Descrizione delle Caratteristiche 175
Tiri Salvezza 179

Capitolo 8: All'Avventura 181
Tempo 181
Movimento 181
L'Ambiente 183
Interazioni Sociali 185
Riposare 186
Tra le Avventure 186

Capitolo 9: Combattimento 189
L'Ordine di Combattimento 189
Movimento e Posizione 190
Azioni in Combattimento 192
Effettuare un Attacco 193
Copertura 196
Danni e Guarigione 196
Combattere in Sella 198
Combattere Sott'Acqua 198

Parte 3 199

Capitolo 10: Magia 201
Cos'è un Incantesimo? 201
Lanciare un Incantesimo 202

Capitolo 11: Incantesimi 207
Liste degli Incantesimi 207
Descrizione degli Incantesimi 211

Appendice A: Condizioni 290

Appendice B: Divinità del Multiverso 293

Appendice C: Piani di Esistenza 300
Il Piano Materiale 300
Oltre il Piano Materiale 301

Appendice D: Statistiche delle Creature 304

Appendice E: Letture di Ispirazione 312

Indice Analitico 313

Scheda del Personaggio 317

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Prefazione

C'ERA UNA VOLTA, TANTO TEMPO FA, IN UN REAME chiamato il Midwest degli Stati Uniti (e più specificamente negli stati del Minnesota e del Wisconsin) un gruppo di amici che, una volta riunitosi, cambiò per sempre il corso della storia del gioco.

Non era quella la loro intenzione. Erano stanchi di limitarsi a leggere storie che parlavano di mondi magici, mostri, magie e avventure. Volevano giocare in quei mondi anziché limitarsi a osservarli. Il fatto che a tale scopo inventarono Dungeons & Dragons, dando il via in questo modo a una rivoluzione nel mondo del gioco che perdura ancora ai nostri giorni, è indicativo di due cose.

Per prima cosa, è indicativo del loro ingegno e del loro genio nell'intuire che i giochi sono il modo migliore per esplorare dei mondi che altrimenti non esisterebbero. Quasi tutti i giochi moderni, sia quelli da tavolo, sia quelli giocati su un dispositivo digitale, sono debitori di qualcosa nei confronti di D&D.

Per seconda cosa, è indicativo del fascino intrinseco del gioco che crearono. Dungeons & Dragons diede il via a un prosperoso fenomeno globale: è il primo gioco di ruolo e rimane uno dei migliori nella sua categoria.

Per giocare a D&D, e per giocare bene, non è necessario leggere tutte le regole, memorizzare ogni dettaglio del gioco o padroneggiare la sottile arte di tirare dei dadi dalla forma insolita. Nulla di tutto questo è collegato a ciò che davvero conta nel gioco.

Le uniche cose necessarie sono due. La prima è un gruppo di amici con cui condividere l'esperienza di gioco. Giocare assieme ai propri amici è molto divertente, ma D&D non si limita a essere divertente.

Giocare a D&D è un esercizio di creazione congiunta. I giocatori creano tutti assieme una serie di epiche storie ricche di tensione e di scene memorabili. Farete battute demenziali che vi faranno ridere anche a distanza di anni. I dadi saranno crudeli con voi, ma imparerete a resistere stoicamente. La vostra creatività collettiva darà vita a storie che racconterete più e più volte, storie che vanno dalle peggiori assurdità alle imprese più leggendarie.

Se non avete amici interessati a giocare, non preoccupatevi. Attorno a un tavolo di D&D si forma un'alchimia speciale che nessun'altra esperienza può eguagliare.

Se giocate con qualcuno abbastanza a lungo, quasi sicuramente finirete per diventare amici: è un fantastico effetto collaterale del gioco. Il vostro prossimo gruppo di gioco vi attende al più vicino negozio di giochi, su un forum online o a una convention di giochi.

La seconda cosa che vi serve è una fervida immaginazione o, meglio ancora, la disponibilità a usare l'immaginazione di cui siete dotati. Non è necessario essere un esperto narratore o un artista geniale. È sufficiente avere un pizzico di ispirazione creativa, il coraggio di essere disposti a costruire qualcosa e a condividerla con gli altri.

Fortunatamente, così come D&D può rafforzare un'amicizia, può anche spronare i giocatori a creare e a condividere. D&D è un gioco che insegna a trovare la soluzione più ingegnosa, a comunicare quell'idea improvvisa che potrebbe risolvere un problema, a immaginare ciò che potrebbe accadere anziché limitarsi ad accettare ciò che accade.

I primi personaggi e le prime avventure create saranno probabilmente ricchi di stereotipi. Questo vale per tutti, dal più grande Dungeon Master della storia in giù. È sufficiente accettare questa realtà e passare a creare il secondo personaggio o avventura, che sarà migliore, e poi il terzo, che sarà a sua volta migliore. Ripetendo la procedura nell'arco del tempo, presto sarete in grado di creare qualsiasi cosa, dal background di un personaggio a un epico mondo ricco di avventure fantastiche.

Una volta sviluppata, questa abilità sarà vostra per sempre. Innumerevoli scrittori, artisti e altri creatori ricollegano i loro esordi a poche pagine di appunti di D&D, una manciata di dadi e un tavolo da cucina.

Ma soprattutto, D&D è vostro per sempre. Le amicizie che stringerete attorno al tavolo saranno uniche. Le avventure in cui vi imbarcherete, i personaggi che creerete, i ricordi che custodirete... saranno tutti vostri. D&D è il vostro angolo di universo personale, un luogo dove siete liberi di fare tutto ciò che volete.

Ora è giunto il momento di mettersi in viaggio. Leggete le regole del gioco e la storia dei suoi mondi, ma non dimenticate mai che sarete voi a impartire loro la vita. Non sarebbero nulla senza la scintilla di vita che voi donerete all'universo che vi attende.

Mike Mearls
Maggio 2014

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

INTRODUZIONE

IL GIOCO DI RUOLO DI DUNGEONS & DRAGONS è un gioco narrativo ambientato in un mondo di spade e di magia. Condivide alcuni elementi con i giochi da bambino in cui fingiamo di essere qualcun altro. Come in quei giochi, D&D è frutto dell'immaginazione. Pensiamo all'immagine di uno svettante castello che si staglia contro un tempestoso cielo notturno e immaginiamo in che modo un avventuriero fantasy potrebbe reagire alla sfida presentata da quella scena.

Dungeon Master (DM): Una volta superati i picchi rocciosi, la strada gira bruscamente a est e Castel Ravenloft si erge davanti a voi. Alcune torri di pietra diroccate vegliano silenziosamente sulla strada antistante, simili a postazioni di guardia abbandonate. Oltre quelle torri si apre un ampio fossato che svanisce nella fitta nebbia sottostante. Un ponte levatoio abbassato attraversa il fossato e conduce oltre l'arco d'ingresso, che si affaccia sul cortile del castello. Le catene del ponte levatoio cigolano al vento, erose dalla ruggine e dal peso che devono sorreggere. Dall'alto delle solide mura del castello, alcuni gargoyle di pietra vi fissano con orbite vuote e ghigni mostruosi. Una grata di legno putrefatta e ricoperta di vegetazione incombe al di sopra del tunnel di accesso. Oltre il cortile, le porte principali di Castel Ravenloft sono spalancate e una calda luce illumina la corte interna.

Luca (che interpreta Gareth): Voglio dare un'occhiata ai gargoyle. Ho la sensazione che non siano soltanto delle statue.

Denise (che interpreta Riva): Il ponte levatoio sembra pericoloso? Voglio controllare quanto è solido. Sembra che si possa attraversare o rischia di crollare sotto il nostro peso?

A differenza dei giochi da bambino, D&D fornisce alle storie una struttura, un metodo per determinare le conseguenze delle azioni degli avventurieri. I giocatori tirano i dadi per determinare se i loro attacchi mancano o colpiscono il bersaglio, o se il loro avventuriero riesce a scalare una parete rocciosa, a schivare un fulmine magico o a compiere qualche altra impresa pericolosa. Tutto è possibile, ma i dadi rendono alcuni esiti più probabili di altri.

Dungeon Master (DM): OK, uno alla volta. Luca, tu esamini i gargoyle?

Luca: Sì. Per caso c'è qualche traccia che lasci credere che non si tratti solo di decorazioni?

DM: Ci vuole una prova di Intelligenza.

Luca: La mia abilità di Indagare si applica?

DM: Certo!

Luca (tira un d20): Bah. Sette.

DM: A te sembrano solo decorazioni. Denise, hai detto che Riva controlla il ponte levatoio?

Nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS ogni giocatore crea un avventuriero (chiamato anche personaggio) e si unisce a una squadra di altri avventurieri (interpretati dagli amici). Collaborando, il gruppo può esplorare un sinistro dungeon, una città in rovina, un castello infestato, un tempio nascosto nel cuore della giungla o una caverna piena di lava nei sotterranei di una misteriosa montagna. Gli avventurieri possono risolvere enigmi, parlare con le altre creature, combattere contro mostri fantastici e scoprire favolosi oggetti magici e altri tesori.

Un giocatore, tuttavia, assumerà il ruolo di Dungeon Master (DM), il principale narratore e l'arbitro del gioco. Il DM crea le avventure per i personaggi e questi affrontano i pericoli e decidono quali sentieri esplorare. Quando il DM descrive l'ingresso a Castel Ravenloft, i giocatori decidono cosa faranno i loro avventurieri. Attraversano il ponte levatoio pericolante e consumato dalle intemperie? Si legano l'uno all'altro con una corda per evitare che qualcuno cada se il ponte dovesse cedere? Oppure lanciano un incantesimo che li trasporti oltre il fossato?

Poi il DM determina il risultato delle azioni degli avventurieri e descrive loro l'esperienza. Dal momento che il DM può reagire a tutto ciò che i giocatori tentano di fare improvvisando, D&D è un'esperienza infinitamente elastica e ogni avventura può rivelarsi entusiasmante e inaspettata.

Il gioco non ha una vera conclusione. Quando una storia o una missione si conclude, se ne può iniziare un'altra per generare una storia più ampia e prolungata nel tempo, chiamata **campagna**. Molti giocatori portano avanti le loro campagne per mesi o per anni, incontrandosi con gli amici più o meno ogni settimana per riprendere la storia da dove si era interrotta. Gli avventurieri crescono in potenza man mano che la campagna prosegue. Ogni mostro sconfitto, ogni avventura completata e ogni tesoro recuperato non solo amplia la storia in corso, ma fornisce anche nuove capacità agli avventurieri. Questo incremento di potere è rappresentato dal livello di un avventuriero.

Non ci sono vincitori e vinti in una sessione di DUNGEONS & DRAGONS, o quanto meno non nel senso tradizionalmente associato a questi termini. Il DM e i giocatori raccontano assieme una storia entusiasmante incentrata su un gruppo di intrepidi avventurieri che affronta una serie di pericoli letali. A volte un avventuriero può fare una brutta fine ed essere fatto a pezzi da un mostro feroce, o sconfitto da un perfido nemico, ma anche in quel caso gli avventurieri possono mettersi in cerca di potenti magie per riportare in vita il compagno caduto. In alternativa, il giocatore potrebbe scegliere di creare un nuovo personaggio con cui continuare a giocare. Il gruppo può anche fallire nel tentativo di completare una missione, ma se tutti si sono divertiti e hanno dato vita a una storia memorabile, tutti vincono comunque.

MONDI DI AVVENTURA

I molti mondi di DUNGEONS & DRAGONS sono luoghi ricchi di magia e di mostri, di coraggiosi guerrieri e di spettacolari avventure. Partendo dalle fondamenta di un medioevo fantasy, si arricchiscono di creature, luoghi e magie che ne fanno dei mondi unici.

I vari mondi di DUNGEONS & DRAGONS fanno parte di un vasto cosmo chiamato il **multiverso**, sono collegati in modi strani e misteriosi tra loro e ad altri piani di esistenza, come il Piano Elementale del Fuoco e gli Infiniti Strati dell'Abisso. Questo multiverso contiene un'infinita varietà di mondi, molti dei quali sono stati pubblicati come ambientazioni ufficiali per il gioco di D&D: le leggende delle ambientazioni di Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara ed Eberron si intrecciano tra loro nella trama del multiverso. Accanto a questi mondi

ne esistono altre migliaia, creati da intere generazioni di giocatori di D&D nel corso delle loro sessioni. E in mezzo a tutta la ricchezza che il multiverso ha da offrire, anche voi potete creare il vostro mondo personale.

Tutti questi mondi condividono alcune caratteristiche, ma ognuno si distingue dagli altri grazie alla sua storia, alle sue culture, ai mostri, alle razze, agli elementi geografici fantastici, agli antichi dungeon e ai subdoli nemici che lo popolano. Gli halfling dell'ambientazione di Dark Sun, per esempio, sono una razza di cannibali che si nasconde nella giungla, mentre gli elfi sono un popolo di nomadi del deserto. Alcuni mondi sono dotati di razze sconosciute nelle altre ambientazioni, come i forgiati di Eberron, soldati artificiali a cui fu impartita la vita per combattere nel corso dell'Ultima Guerra. Alcuni mondi sono dominati da una grande storia, come la Guerra delle Lance che svolge un ruolo centrale nell'ambientazione di Dragonlance. Ma ognuno di questi mondi resta un mondo di D&D, dove è possibile usare le regole di questo libro per creare un personaggio e vivere grandi avventure.

Il vostro DM può decidere di ambientare la campagna in uno di questi mondi o in uno di sua creazione. Dato che i mondi di D&D possono essere molto diversi l'uno dall'altro, consultatevi con il DM riguardo a eventuali regole specifiche che potrebbero influenzare lo svolgimento del gioco. In ultima analisi, il Dungeon Master è sempre l'autorità definitiva riguardo alla campagna e all'ambientazione utilizzata, anche quando si usa un'ambientazione pubblicata.

Come Usare Questo Libro

Il *Player's Handbook* è suddiviso in tre parti.

La **Parte 1** (capitoli 1–6) descrive come creare un personaggio e contiene le regole e le indicazioni necessarie per creare un personaggio da usare nel gioco. Questo include le informazioni sulle varie razze, classi, background, equipaggiamento e le altre opzioni di personalizzazione tra cui scegliere. Molte regole della parte 1 fanno riferimento al materiale contenuto nelle parti 2 e 3. Se nella parte 1 incontrate un concetto di gioco che non capite, consultate l'indice analitico.

La **Parte 2** (capitoli 7–9) descrive nel dettaglio le regole del gioco, approfondendo le meccaniche di base presentate in questa introduzione. Questa parte spiega i tipi di dadi che dovrete tirare per determinare il successo o il fallimento delle azioni intraprese dal vostro personaggio e descrive le tre categorie generali delle attività di gioco: esplorazione, interazione e combattimento.

La **Parte 3** (capitoli 10–11) è interamente dedicata alla magia. Tratta la natura della magia nei mondi di D&D, le regole per lanciare incantesimi e la vasta gamma di incantesimi disponibili per i personaggi (e i mostri) incantatori all'interno del gioco.

Come si Gioca

Il gioco di Dungeons & Dragons si sviluppa seguendo questo schema base.

1. Il DM descrive l'ambiente. Il DM illustra ai giocatori dove si trovano i loro avventurieri e cosa c'è nei dintorni, offrendo loro una prima scelta delle opzioni a loro disposizione (quante porte conducono fuori da una stanza, cosa c'è su un tavolo, chi c'è in taverna e così via).

2. I giocatori descrivono cosa vogliono fare. A volte un giocatore parla per l'intero gruppo e dichiara: "Prendiamo la porta a est", per esempio. In altri casi, i singoli avventurieri potrebbero fare cose diverse: uno potrebbe frugare nel forziere di un tesoro mentre un altro esamina il simbolo esoterico inciso su una parete e un terzo monta la guardia in caso arrivi qualche mostro. I giocatori non sono obbligati ad agire a turno: il DM ascolta ogni giocatore e decide come risolvere quelle azioni.

A volte risolvere un'impresa è facile. Se un avventuriero desidera attraversare una stanza e aprire una porta, il DM può limitarsi a dire che la porta si apre e a descrivere cosa c'è dall'altra parte. Ma la porta potrebbe essere chiusa a chiave, il pavimento potrebbe celare una trappola letale o altre circostanze potrebbero complicare la risoluzione delle attività dell'avventuriero. In quei casi è il DM a decidere cosa succede, spesso affidandosi al tiro di un dado per determinare i risultati di un'azione.

3. Il DM narra i risultati delle azioni degli avventurieri. La descrizione dei risultati in genere conduce a un altro punto decisionale, che riporta il flusso del gioco direttamente al passo 1.

Questo schema si applica quando gli avventurieri esplorano con cautela un complesso di rovine, parlano con un subdolo principe o sono impegnati in un letale combattimento contro un possente drago. In certe situazioni, specialmente in combattimento, l'azione è più strutturata e i giocatori (e il DM) devono svolgere dei turni per scegliere e risolvere le azioni. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, il gioco è fluido e flessibile e si adatta alle circostanze dell'avventura.

Spesso l'azione di un'avventura si svolge nell'immaginazione dei giocatori e del DM e si basa sulla descrizione verbale della scena da parte del DM. Ad alcuni DM piace usare la musica, le illustrazioni o alcuni effetti registrati per creare l'atmosfera giusta, e molti giocatori e DM adottano voci diverse quando parlano impersonando gli avventurieri, i mostri e gli altri personaggi del gioco. A volte un DM può stendere sul tavolo una mappa e usare dei segnalini o delle miniature per rappresentare ogni creatura coinvolta in una scena per aiutare i giocatori a tenere traccia della posizione in cui si trova ogni personaggio.

I Dadi del Gioco

Il gioco usa una serie di dadi poliedrici dai diversi numeri di facce. Questi dadi sono disponibili nei negozi di giochi e in molte librerie.

Nelle regole del gioco si fa riferimento ai vari dadi con una lettera seguita dal numero dei lati: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Per esempio, un d6 è un dado a sei facce (il tipico cubo usato in moltissimi giochi).

I dadi percentuali, o d100, funzionano in modo leggermente diverso. Si genera un numero da 1 a 100 tirando due dadi a dieci facce diversi, numerati da 0 a 9. Un dado (da indicare prima del tiro) stabilirà le decine e l'altro le unità. Per esempio, se i due dadi forniscono un 7 e un 1, il risultato del tiro sarà 71. Due zeri rappresentano il 100. Alcuni dadi a dieci facce sono numerati a decine (00, 10, 20 e così via) per facilitare la distinzione tra la cifra delle decine e quella delle unità. In quel caso, un tiro di 70 e 1 equivale a 71 e un tiro di 00 e 0 equivale a 100.

Quando è necessario tirare i dadi, le regole indicano quanti dadi di un certo tipo vanno tirati, nonché quali modificatori aggiungere. Per esempio, "3d8 + 5" significa che bisognerà tirare tre dadi a otto facce, sommare assieme i risultati e aggiungere 5 al totale.

La dicitura "d" appare anche nelle espressioni "1d3" e "1d2." Per simulare il tiro di 1d3 si tira un d6 e si divide il risultato ottenuto per 2 (arrotondando per eccesso). Per simulare il tiro di 1d2 si tira un qualsiasi dado e si assegna un valore di 1 o di 2 al risultato pari o dispari ottenuto. (In alternativa, se il numero ottenuto è superiore alla metà del numero delle facce del dado, quel risultato equivale a 2.)

Il d20

Il fendente di spada sferrato da un avventuriero riesce a ferire il drago o si limita a rimbalzare sulle sue scaglie dure come il ferro? L'ogre crederà a una bugia sfacciata? Un personaggio riuscirà ad attraversare a nuoto le acque impetuose di un fiume? Un personaggio è in grado di evitare il grosso dell'impatto di una palla di fuoco o viene investito in pieno dalla fiammata? In casi come questi, in cui l'esito di un'azione è incerto, il gioco di Dungeons & Dragons si affida al tiro di un dado a 20 facce, o d20, per determinare il successo o il fallimento.

Ogni personaggio e ogni mostro del gioco è dotato di una serie di capacità definite da sei **punteggi di caratteristica**. Le caratteristiche sono Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma e solitamente variano da 3 a 18 nella maggior parte degli avventurieri. (I punteggi minimi dei mostri possono scendere fino a 1 e quelli massimi salire fino a 30.) Questi punteggi di caratteristica e i **modificatori di caratteristica** da essi derivati formano la base di quasi ogni tiro del d20 che un giocatore effettua per conto di un personaggio o di un mostro.

Le prove di caratteristica, i tiri per colpire e i tiri salvezza sono le tre categorie principali di tiri del d20 e costituiscono le regole base del gioco. Tutti e tre prevedono i semplici passi seguenti.

1. Tirare un dado e aggiungere un modificatore. Si tira un d20 e si aggiunge il modificatore rilevante. Questo modificatore è solitamente derivato da uno dei sei punteggi di caratteristica e a volte include un bonus di competenza che rappresenta una particolare abilità di un personaggio. (Vedi il capitolo 1 per i dettagli su ogni caratteristica e su come determinare un modificatore di caratteristica.)

2. Applicare bonus e penalità circostanziali. Un privilegio di classe, un incantesimo, una circostanza particolare o un effetto di altro tipo potrebbero fornire un bonus o una penalità alla prova.

3. Confrontare il totale con un numero bersaglio. Se il totale è pari o superiore al numero bersaglio, allora la prova di caratteristica, il tiro per colpire o il tiro salvezza ha successo, altrimenti fallisce. Solitamente è il DM a determinare i numeri bersaglio e a riferire ai giocatori se le loro prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza hanno avuto successo o sono falliti.

Il numero bersaglio di una prova di caratteristica o di un tiro salvezza è chiamato **Classe Difficoltà** (CD). Il numero bersaglio di un tiro per colpire è chiamato **Classe Armatura** (CA).

Questa semplice regola governa la risoluzione della maggior parte delle imprese nel gioco di D&D. Il capitolo 7, "Usare i Punteggi di Caratteristica", include le regole dettagliate relative all'uso del d20 nel gioco.

Vantaggio e Svantaggio

A volte una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza è modificato da situazioni speciali chiamate vantaggio e svantaggio. Un vantaggio rappresenta le circostanze positive applicabili al tiro di un d20, mentre uno svantaggio rappresenta l'opposto. Quando un personaggio dispone di vantaggio o svantaggio, tira un secondo d20 al momento di effettuare il tiro. Se dispone di vantaggio, usa il più alto dei due risultati, mentre se dispone di svantaggio, usa il più basso. Per esempio, se dispone di svantaggio e ottiene al tiro un 17 e un 5, usa il 5. Se invece dispone di vantaggio, usa il 17.

I dettagli delle regole relative al vantaggio e allo svantaggio sono contenute nel capitolo 7.

Specifico batte Generico

Questo libro contiene una serie di regole (specialmente nelle parti 2 e 3) che governano lo svolgimento del gioco. Detto questo, esistono molti tratti razziali, privilegi di classe, incantesimi, oggetti magici, capacità dei mostri e altri elementi di gioco che prevaricano in qualche modo le regole generali, ponendo un'eccezione al funzionamento generale del gioco. È importante ricordare quanto segue: se una regola specifica contraddice una regola generica, la regola specifica vince.

Le eccezioni alle regole riguardano in genere casi molto particolari. Per esempio, la maggior parte degli avventurieri non possiede competenza negli archi lunghi, ma tutti gli elfi dei boschi ne sono invece dotati grazie a un tratto razziale. Quel tratto crea un'eccezione minore nel gioco. Altri esempi di prevaricazione delle regole sono più rilevanti: per esempio, un avventuriero normalmente non può passare attraverso le pareti, ma alcuni incantesimi lo rendono possibile. La magia è in genere la causa delle principali eccezioni alle regole.

Arrotondare per Difetto

Resta solo un'ultima regola generale da tenere presente fin dall'inizio. Ogni volta che è necessario dividere un numero nel gioco, se il risultato della divisione fornisce una frazione, quel risultato va arrotondato per difetto, anche se la frazione è pari o superiore alla metà.

Avventure

Il gioco di Dungeons & Dragons è incentrato su un gruppo di personaggi che intraprende un'avventura presentata dal Dungeon Master. Ogni personaggio contribuisce alla risoluzione dell'avventura con le sue doti speciali, rappresentate dai suoi punteggi di caratteristica e abilità, privilegi di classe, tratti razziali, equipaggiamento e oggetti magici. Ogni personaggio è diverso dagli altri ed è caratterizzato da vari punti di forza e punti deboli, quindi il miglior gruppo di avventurieri è quello in cui i personaggi si completano a vicenda e colmano le lacune dei loro compagni. Gli avventurieri devono collaborare se vogliono portare a termine l'avventura con successo.

L'avventura è il cuore del gioco, una storia con un inizio, una parte centrale e una fine. Un'avventura può essere creata dal Dungeon Master o acquistata in negozio, ritoccata e modificata per venire incontro ai desideri e alle necessità del DM. In ogni caso, un'avventura è ambientata in uno scenario fantastico di qualche genere: può trattarsi di un dungeon sotterraneo, un castello in rovina, una regione selvaggia o una popolosa città. Un'avventura prevede inoltre un ricco cast di personaggi: gli avventurieri creati e interpretati dagli altri giocatori al tavolo e i personaggi non giocanti (PNG), che potrebbero essere datori di lavoro, alleati, nemici, gregari o semplicemente comparse che rimangono sullo sfondo nel corso dell'avventura. Spesso uno dei PNG è un nemico i cui piani metteranno in moto l'azione di tutta l'avventura.

Nel corso delle loro avventure, i personaggi si troveranno di fronte a una vasta gamma di creature, oggetti e situazioni con cui dovranno interagire in vari modi. A volte gli avventurieri e le altre creature faranno del loro meglio per uccidersi o catturarsi a vicenda in combattimento. In altre occasioni gli avventurieri parleranno con un'altra creatura (o perfino con un oggetto magico) per raggiungere un obiettivo. Spesso gli avventurieri impiegheranno del tempo a risolvere un enigma, superare un ostacolo, trovare qualcosa di nascosto o sventare un pericolo incombente. Tra un'impresa e l'altra, gli avventurieri esplorano il mondo, decidono in che direzione mettersi in viaggio e quale sarà la loro prossima mossa.

La lunghezza e la complessità delle avventure può variare. Un'avventura breve potrebbe presentare soltanto poche sfide e richiedere una sola sessione di gioco per essere completata. Un'avventura lunga può includere centinaia di combattimenti, interazioni e altre sfide e richiedere dozzine di sessioni prima di giungere a compimento, prolungandosi per varie settimane o mesi di tempo reale. In genere un'avventura si conclude con gli avventurieri che tornano nel mondo civilizzato per riposarsi e godersi i frutti delle loro fatiche.

Ma quella non è la fine della storia. Pensate a un'avventura come a una singola puntata di una serie televisiva, composta da vari episodi emozionanti. Una campagna corrisponde all'intera serie, una sequenza di avventure collegate l'una all'altra, con un gruppo ricorrente di avventurieri che partecipa alla storia dall'inizio alla fine.

I Tre Pilastri dell'Avventura

Gli avventurieri possono tentare di fare tutto ciò che i loro giocatori riescono a immaginare, ma può essere utile suddividere le loro attività in tre categorie generiche: esplorazione, interazione sociale e combattimento.

L'esplorazione include sia i viaggi degli avventurieri nel mondo, sia le loro interazioni con gli oggetti e le situazioni che richiedono la loro attenzione. L'esplorazione è uno scambio tra i giocatori che descrivono come fare agire i loro personaggi e il Dungeon Master che descrive cosa accade di conseguenza. Su una scala più grande, l'esplorazione potrebbe descrivere una giornata di viaggio dei personaggi attraverso una pianura o un'ora impiegata a farsi strada nelle caverne sotterranee. Su scala più piccola, potrebbe riguardare un personaggio che tira una leva in una stanza di un dungeon per vedere cosa succede.

L'interazione sociale prevede che gli avventurieri parlino con qualcuno (o con qualcosa). Potrebbero esigere che un esploratore catturato riveli dove si trova l'entrata segreta della tana dei goblin, ottenere informazioni da un prigioniero tratto in salvo, supplicare pietà presso un capotribù degli orchi o persuadere uno specchio magico a mostrare loro un luogo lontano.

Le regole della parte 2 (specialmente i capitoli 7 e 8) si occupano dell'esplorazione e dell'interazione sociale, come anche molti privilegi di classe e tratti caratteriali della parte 1.

Il **combattimento**, descritto nel capitolo 9, vede i personaggi e le altre creature scambiarsi colpi d'arma, lanciare incantesimi, cambiare posizione sul campo di battaglia e così via allo scopo di sconfiggere il nemico, cosa che può significare uccidere tutti gli avversari, costringerli alla fuga o fare dei prigionieri. Il combattimento è l'elemento più strutturato di una sessione di D&D, quello in cui le creature agiscono a turno per assicurarsi che tutti abbiano l'opportunità di agire. Anche nel contesto di una frenetica battaglia, gli avventurieri hanno comunque ampie opportunità di tentare imprese mirabolanti come scivolare lungo una scalinata in equilibrio su uno scudo, esaminare l'ambiente circostante (magari tirando una leva misteriosa) e interagire con le altre creature, che si tratti di alleati, di nemici o di terze parti neutrali.

Le Meraviglie della Magia

Ben poche avventure di D&D si concludono senza che accada qualcosa di magico. Che abbia effetti benefici o dannosi, la magia fa spesso la sua comparsa nella vita di un avventuriero, ed è l'argomento trattato nella parte 3.

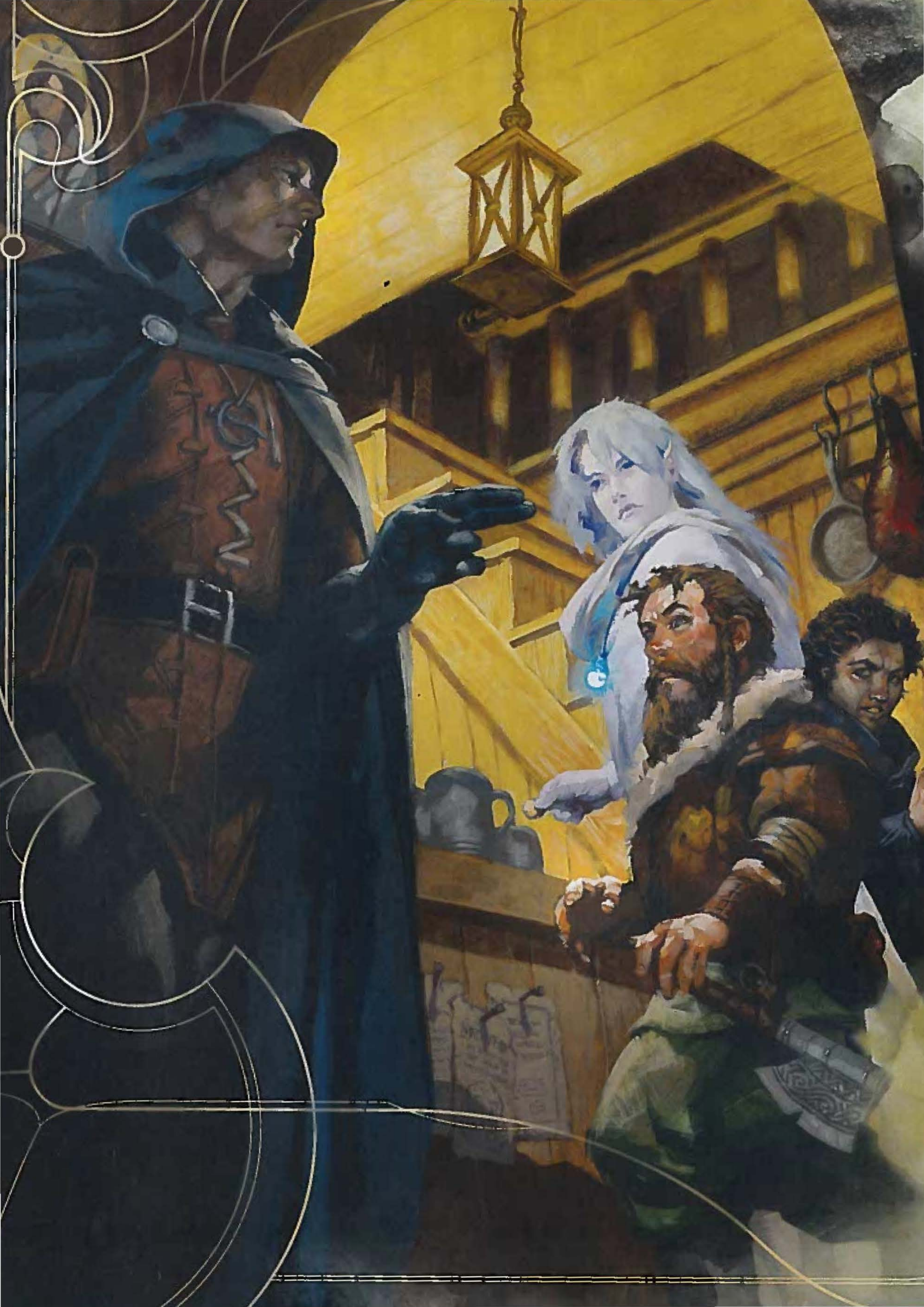
Nei mondi di Dungeons & Dragons i praticanti della magia sono rari e si distinguono dalle masse grazie alle loro doti straordinarie. La gente comune può assistere a qualche scena di magia, ma si tratta in genere di questioni di poco conto: un mostro inconsueto, una preghiera a cui viene data una risposta diretta, un mago che passeggia per la strada con un guardiano protettore animato come guardia del corpo.

Per gli avventurieri, tuttavia, la magia è essenziale per sopravvivere. Senza la magia curativa dei chierici e dei paladini, gli avventurieri soccomberebbero presto alle loro ferite. Senza il vigoroso sostegno magico dei bardi e dei chierici, i combattenti sarebbero facilmente sopraffatti dagli avversari più potenti. Senza l'immane potenza magica e la versatilità dei maghi e dei druidi, ogni minaccia risulterebbe dieci volte peggiore.

La magia è anche uno degli strumenti preferiti dei nemici. Molte avventure prendono il via a causa delle macchinazioni di qualche incantatore intenzionato a usare la magia per scopi malvagi. Il capo di un culto cerca di risvegliare un dio che dorme nelle profondità dell'oceano, una strega rapisce i giovani del villaggio per prosciugarli del loro vigore, un mago folle si sforza di impartire a un esercito di automi una parvenza di vita, un drago dà inizio a un rituale mistico che lo trasformerà in una divinità della distruzione: queste sono soltanto alcune delle minacce magiche che gli eroi potrebbero affrontare. Ma usando a loro volta la magia in forma di incantesimi e oggetti magici, gli avventurieri potranno comunque trionfare!

PARTE 1

La Creazione di un Personaggio



Capitolo 1: Guida alla Creazione del Personaggio

Il primo passo di un giocatore intenzionato a interpretare un avventuriero nel gioco di Dungeons & Dragons consiste nell'immaginare e creare il proprio personaggio. Un personaggio è una combinazione di statistiche di gioco, spunti di interpretazione e contributi dell'immaginazione del giocatore. Il giocatore sceglie una razza (per esempio un umano o un halfling) e una classe (per esempio un guerriero o un mago) e inventa la personalità, l'aspetto e il background di quel personaggio. Una volta completato, quel personaggio sarà colui che lo rappresenterà all'interno del gioco, il suo avatar nel mondo di Dungeons & Dragons.

Prima di partire con il passo 1, descritto di seguito, il giocatore dovrà riflettere sul tipo di avventuriero che gli piacerebbe interpretare. Potrebbe essere un guerriero coraggioso, un ladro subdolo, un chierico devoto o un mago stravagante. Oppure potrebbe essere interessato a un personaggio più atipico, come un ladro forzuto a cui piaccia il combattimento a mani nude, o un tiratore scelto specializzato nell'abbattere i nemici a distanza. Se gli piacciono le storie fantasy incentrate sui nani o sugli elfi, può creare un personaggio appartenente a una di quelle razze. Vorrebbe che il suo personaggio fosse l'avventuriero più tenace tra quelli riuniti al tavolo di gioco? Le classi del barbaro e del paladino potrebbero fare per lui. Se un giocatore non sa da che parte cominciare, può dare un'occhiata alle illustrazioni contenute in questo libro e lasciarsi guidare da ciò che più attira la sua attenzione.

Quando il giocatore ha in mente un personaggio, può seguire i passi elencati di seguito, prendendo le decisioni che più rispecchiano il personaggio che desidera creare. Il concetto del personaggio in questione potrebbe evolversi a ogni scelta fatta. Ciò che conta è che alla fine il giocatore si presenti al tavolo con un personaggio che sia entusiasta di interpretare.

Nel corso di questo capitolo si usa il termine **scheda del personaggio** per indicare ciò che viene usato per annotare le informazioni relative al personaggio, che si tratti di una scheda ufficiale (come quella alla fine di questo libro) o di un foglio di carta qualsiasi. Partire con una scheda del personaggio ufficiale di D&D è un ottimo modo per rintracciare rapidamente le informazioni necessarie e ricordare come usarle nel corso del gioco.

La Creazione di Bruenor

Ogni passo della creazione del personaggio include un esempio relativo al passo in questione, in cui un giocatore di nome Fabio crea il suo personaggio, un nano di nome Bruenor.

1. Scegliere una Razza

Ogni personaggio appartiene a una razza, una delle molte specie umanoidi intelligenti che popolano il mondo di D&D. Le razze più comuni per i personaggi giocanti sono quelle degli elfi, degli halfling, dei nani e degli umani. Alcune razze includono anche delle **sottorazze**, come i nani delle montagne o gli elfi dei boschi. Il capitolo 2 contiene ulteriori informazioni su queste razze, nonché su altre razze meno diffuse come i dragonidi, gli gnomi, i mezzelfi, i mezzorchi e i tiefling.

La scelta della razza contribuisce a definire l'identità del personaggio in modo importante, stabilendo il suo aspetto generale e le doti innate fornitegli dalla cultura e dal retaggio di quella razza. La razza conferisce al personaggio alcuni particolari tratti razziali, come per esempio sensi speciali, competenza in certe armi o strumenti, competenza in una o più abilità o la capacità di utilizzare alcuni incantesimi minori. Questi tratti a volte si intrecciano con le capacità di certe classi, dando origine a combinazioni interessanti (vedi il passo 2). Per esempio, i tratti razziali degli halfling piedelesto fanno di loro dei ladri straordinari, mentre gli elfi alti tendono a diventare dei potenti maghi. A volte può essere divertente anche giocare controcorrente. Un mezzorco paladino o un nano delle montagne mago possono rivelarsi personaggi insoliti ma memorabili.

La razza incrementa anche uno o più dei punteggi di caratteristica del personaggio, valori che saranno definiti nel passo 3. Il giocatore deve annotare questi incrementi e ricordarsi di applicarli successivamente.

I tratti conferiti dalla razza vanno annotati sulla scheda del personaggio, ricordando di annotare anche i linguaggi di partenza e la velocità base.

La Creazione di Bruenor, Passo 1

Fabio inizia a creare il suo personaggio. Decide che un burbero nano delle montagne si adatta bene al concetto di personaggio che vuole interpretare. Trascrive i tratti razziali dei nani sulla sua scheda del personaggio, inclusa la sua velocità di 7,5 metri e i linguaggi che conosce: il Comune e il Nanico.

2. Scegliere una Classe

Ogni avventuriero appartiene a una classe. Una classe descrive a grandi linee la vocazione di un personaggio, le doti speciali che egli possiede e le tattiche che tende a utilizzare quando esplora un dungeon, combatte contro i mostri o partecipa a un impegnativo negoziato. Le classi dei personaggi sono descritte nel capitolo 3, "Classi".

Un personaggio riceve numerosi benefici dalla classe che sceglie. Molti di questi benefici sono **privilegi di classe**, capacità (inclusa la possibilità di lanciare incantesimi) che lo distinguono dai membri delle altre classi. Il personaggio ottiene anche alcune **competenze**: nelle armature, nelle armi, nelle abilità, nei tiri salvezza e a volte negli strumenti. Le competenze indicano ciò che il personaggio è in grado di fare con particolare bravura, dall'uso di certe armi alla capacità di raccontare bugie in modo convincente.

Il giocatore deve annotare tutti i privilegi che la classe fornisce a un personaggio al 1° livello.

Livello

Solitamente un personaggio inizia a giocare al 1° livello e tramite le avventure a cui partecipa guadagna dei **punti esperienza** (PE) che gli consentono di avanzare di livello. Un personaggio di 1° livello è una figura inesperta nel mondo degli avventurieri, anche se potrebbe già essere un soldato o un pirata e avere partecipato a imprese pericolose in passato.

Una partenza al 1° livello rappresenta l'esordio del personaggio come avventuriero. Se un giocatore ha già dimestichezza con il gioco o si inserisce in una campagna di D&D già avviata, il DM potrebbe decidere di farlo partire a un livello più alto, presumendo che il personaggio sia già sopravvissuto ad alcune turbolente avventure.

Creazione Rapida

La descrizione di ogni classe nel capitolo 3 include una sezione in cui si offrono suggerimenti per creare rapidamente un personaggio di quella classe: dove assegnare i punteggi di caratteristica più alti, un background adatto a quella classe e gli incantesimi di partenza del personaggio.

Il giocatore annota il suo livello sulla scheda del personaggio. Se parte a un livello più alto, dovrà annotare gli elementi aggiuntivi che la classe gli fornisce ai livelli oltre il 1°. Dovrà inoltre annotare i suoi punti esperienza. Al 1° livello, un personaggio possiede 0 PE. Un personaggio di livello più alto solitamente inizia con l'ammontare minimo di PE richiesti per arrivare a quel livello (vedi "Oltre il 1° Livello" successivamente in questo capitolo).

Punti Ferita e Dadi Vita

I punti ferita di un personaggio definiscono la sua robustezza in combattimento e nelle altre situazioni pericolose. I punti ferita sono determinati dai Dadi Vita del personaggio.

Al 1° livello, un personaggio possiede 1 Dado Vita il cui tipo è determinato dalla sua classe. Un personaggio parte con un ammontare di punti ferita pari al risultato più alto di quel dado, come indicato nella descrizione della sua classe. (Vi aggiunge inoltre il suo modificatore di Costituzione, che determinerà nel passo 3.) Questo ammontare indica anche il suo **massimo dei punti ferita**.

Il giocatore annota i punti ferita del personaggio sulla sua scheda del personaggio. Trascriverà inoltre il tipo di Dado Vita usato dal suo personaggio e il numero di Dadi Vita posseduti. Dopo avere riposato, un personaggio può spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita (vedi "Riposare" nel capitolo 8, "All'Avventura").

Bonus di Competenza

La tabella che compare nella descrizione di ogni classe riporta il bonus di competenza del personaggio, che per un personaggio di 1° livello è pari a +2. Il bonus di competenza si applica a molti dei valori che saranno trascritti sulla scheda del personaggio:

- I tiri per colpire effettuati usando le armi in cui il personaggio ha competenza
- I tiri per colpire effettuati con gli incantesimi lanciati dal personaggio
- Le prove di caratteristica effettuate usando le abilità in cui il personaggio ha competenza
- Le prove di caratteristica effettuate usando gli strumenti in cui il personaggio ha competenza
- I tiri salvezza in cui il personaggio ha competenza
- Le CD dei tiri salvezza relativi agli incantesimi lanciati dal personaggio (spiegati in ogni classe di incantatore)

La classe inoltre determina le competenze del personaggio nelle armi e nei tiri salvezza, e alcune delle sue competenze nelle abilità e negli strumenti. (Le abilità sono descritte nel capitolo 7, "Usare i Punteggi di Caratteristica" e gli strumenti nel capitolo 5, "Equipaggiamento".) Il background fornisce al personaggio ulteriori competenze nelle abilità e negli strumenti, e alcune razze gli forniscono ulteriori competenze. Il giocatore dovrà assicurarsi di avere annotato tutte queste competenze e il suo bonus di competenza sulla propria scheda del personaggio.

Il bonus di competenza non può essere aggiunto a un singolo tiro del dado o a un qualsiasi altro numero più di una volta. In certe occasioni il bonus di competenza può essere modificato (per esempio raddoppiato o dimezzato) prima di essere applicato. Anche se una circostanza suggerisce che il bonus di competenza possa essere applicato più di una volta allo stesso tiro o che debba essere moltiplicato più di una volta, esso viene comunque aggiunto, moltiplicato o dimezzato soltanto una volta.

La Creazione di Bruenor, Passo 2

Fabio immagina Bruenor che parte alla carica brandendo la sua ascia, con un corno del suo elmo spezzato per un colpo ricevuto. Decide che Bruenor sarà un guerriero e annota le competenze e i privilegi di classe del 1° livello da guerriero sulla sua scheda del personaggio.

In qualità di guerriero di 1° livello, Bruenor possiede 1 Dado Vita (un d10) e parte con un ammontare di punti ferita pari a 10 + il suo modificatore di Costituzione. Fabio annota questi valori e trascrive il numero finale dopo avere determinato il punteggio di Costituzione di Bruenor (vedi il passo 3). Inoltre Fabio annota il bonus di competenza per un personaggio di 1° livello, che è pari a +2.

3. Determinare i Punteggi di Caratteristica

La maggior parte delle azioni che il personaggio intraprende nel gioco dipende dalle sue sei caratteristiche: **Forza**, **Destrezza**, **Costituzione**, **Intelligenza**, **Saggezza** e **Carisma**.

Riassunto dei Punteggi di Caratteristica

Forza

Misura: Doti atletiche innate, potenza fisica

Importante per: Barbaro, guerriero, paladino

Incrementi razziali:

Dragonide (+2)	Nano delle montagne (+2)
Mezzorco (+2)	Umano (+1)

Destrezza

Misura: Agilità fisica, riflessi, equilibrio, prontezza

Importante per: Ladro, monaco, ranger

Incrementi razziali:

Elfo (+2)	Halfling (+2)
Gnomo delle foreste (+1)	Umano (+1)

Costituzione

Misura: Salute, resistenza fisica, energia vitale

Importante per: Tutti

Incrementi razziali:

Gnomo delle rocce (+1)	Nano (+2)
Halfling tozzo (+1)	Umano (+1)
Mezzorco (+1)	

Intelligenza

Misura: Acume mentale, memoria, doti analitiche

Importante per: Mago

Incrementi razziali:

Elfo alto (+1)	Tiefling (+1)
Gnomo (+2)	Umano (+1)

Saggezza

Misura: Consapevolezza, intuizione, lucidità

Importante per: Chierico, druido

Incrementi razziali:

Elfo dei boschi (+1)	Umano (+1)
Nano delle colline (+1)	

Carisma

Misura: Fiducia in se stesso, eloquenza, autorità

Importante per: Bardo, stregone, warlock

Incrementi razziali:

Dragonide (+1)	Mezzelfo (+2)
Drow (+1)	Tiefling (+2)
Halfling piedelesto (+1)	Umano (+1)

A ogni caratteristica è associato un punteggio, che il giocatore deve annotare sulla sua scheda del personaggio.

Le sei caratteristiche e il loro uso nel gioco sono descritte nel capitolo 7. La tabella "Riassunto dei Punteggi di Caratteristica" fornisce una rapida visione d'insieme delle qualità misurate da ogni caratteristica, delle caratteristiche incrementate da ogni razza e delle classi che considerano ogni caratteristica particolarmente importante.

Un giocatore genera i sei **punteggi di caratteristica** del suo personaggio casualmente: tira quattro dadi a 6 facce e annota il totale dei tre risultati più alti su un foglio di carta, ripetendo l'operazione altre cinque volte in modo da avere sei numeri. Se vuole risparmiare tempo o non gli piace l'idea di determinare i punteggi di caratteristica casualmente, può invece usare i seguenti punteggi: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Quindi il giocatore prende i sei numeri e trascrive ognuno di essi accanto a una delle sei caratteristiche del suo personaggio, assegnando quei punteggi a Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Fatto questo, applica gli eventuali cambiamenti ai suoi punteggi di caratteristica come risultato della razza che ha scelto.

Dopo avere assegnato i punteggi di caratteristica, si calcolano i **modificatori di caratteristica** del personaggio usando la tabella "Punteggi di Caratteristica e Modificatori". Per determinare un modificatore di caratteristica senza consultare la tabella è sufficiente sottrarre 10 dal punteggio di caratteristica e dividere il risultato per 2 (arrotondando per difetto). Ogni modificatore va annotato accanto alla relativa caratteristica del personaggio.

La Creazione di Bruenor, Passo 3

Fabio decide di usare la serie di punteggi standard (15, 14, 13, 12, 10, 8) per le caratteristiche di Bruenor. Dato che è un guerriero, assegna il suo punteggio più alto, 15, a Forza. Il suo secondo miglior punteggio, 14, va a Costituzione. Bruenor sarà anche un guerriero irruento, ma Fabio vuole che il suo nano sia vecchio e saggio, e che sia un buon capo, quindi assegna dei punteggi medi a Saggezza e Carisma. Dopo avere applicato i suoi benefici razziali (che incrementano di 2 la Costituzione e la Forza di Bruenor), i punteggi di caratteristica e i modificatori di Bruenor sono i seguenti: Forza 17 (+3), Destrezza 10 (+0), Costituzione 16 (+3), Intelligenza 8 (–1), Saggezza 13 (+1), Carisma 12 (+1).

Fabio calcola infine i punti ferita di Bruenor: 10 + il suo modificatore di Costituzione di +3, per un totale di 13 punti ferita.

Variante: Personalizzare i Punteggi di Caratteristica

Se il Dungeon Master lo consente, i giocatori possono usare questa variante per determinare i loro punteggi di caratteristica. Il metodo descritto di seguito consente a un giocatore di creare un personaggio con una serie di punteggi di caratteristica scelti individualmente.

Il giocatore ha 27 punti a sua disposizione da spendere nei punteggi di caratteristica. Il costo di ogni punteggio è indicato nella tabella "Costo in Punti dei Punteggi di Caratteristica." Per esempio, un punteggio di 14 costa 7 punti. Usando questo metodo, il più alto punteggio di caratteristica che è possibile ottenere prima di applicare i benefici razziali è 15 e non è possibile avere un punteggio inferiore a 8.

Costo in Punti dei Punteggi di Caratteristica

Punteggio	Costo	Punteggio	Costo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Punteggi di Caratteristica e Modificatori

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Questo metodo di determinare i punteggi di caratteristica consente a un giocatore di comporre una serie di tre punteggi elevati e tre punteggi ridotti (15, 15, 15, 8, 8, 8), una serie di numeri leggermente al di sopra della media e pressoché uguali (13, 13, 13, 12, 12, 12) o una qualsiasi serie di numeri compresa tra questi estremi.

4. Descrizione del Personaggio

Una volta determinati gli aspetti basilari di un personaggio in termini di gioco, è ora il momento di definirlo come individuo. Un personaggio ha bisogno di un nome, e il giocatore dovrà dedicare qualche minuto anche a pensare che aspetto ha e come si comporta a grandi linee.

Usando le informazioni nel capitolo 4, "Personalità e Background", un giocatore può definire l'aspetto e la personalità del suo personaggio. Sceglierà il suo **allineamento** (vale a dire la bussola morale che guida le sue decisioni) e i suoi **ideali**. Il capitolo 4 aiuta anche a definire ciò a cui il personaggio tiene di più, vale a dire i suoi **legami**, e i **difetti** che in certe occasioni potrebbero ostacolare i suoi sforzi.

Il **background** rivela da dove viene il personaggio, qual era la sua occupazione originale e il suo ruolo nel mondo di D&D. Il DM potrebbe fornire dei background aggiuntivi oltre a quelli inclusi nel capitolo 4 e potrebbe decidere di collaborare con il giocatore per definire un background che si adatti con maggior precisione al concetto del suo personaggio.

Bruenor

Il background offre al personaggio un privilegio di background (un beneficio generale) e una competenza in due abilità; potrebbe inoltre fornire ulteriori linguaggi o competenze in certi tipi di strumenti. Queste informazioni vanno annotate sulla scheda del personaggio assieme alle informazioni di personalità sviluppate dal giocatore.

Caratteristiche del Personaggio

Il giocatore dovrà tenere presenti i punteggi di caratteristica del personaggio e la sua razza al momento di definire il suo aspetto e la sua personalità. Un personaggio molto forte e dotato di un basso punteggio di Intelligenza potrebbe pensare e comportarsi in modo molto diverso da un personaggio molto intelligente e dotato di una Forza ridotta.

Per esempio, un punteggio elevato di Forza in genere corrisponde a una corporatura robusta o atletica, mentre un personaggio con un punteggio ridotto di Forza potrebbe essere scheletrico o fuori forma.

Un personaggio con un punteggio elevato di Destrezza probabilmente è snello e agile, mentre uno dotato di un punteggio ridotto di Destrezza potrebbe essere goffo e scoordinato o massiccio e dalle dita tozze.

Un personaggio con un punteggio di Costituzione elevato solitamente ha un aspetto salubre, lo sguardo vivace e un modo di fare energico. Un personaggio con un punteggio ridotto di Costituzione potrebbe apparire malaticcio o cagionevole.

Un personaggio con un punteggio elevato di Intelligenza potrebbe avere una mente analitica ed essere portato allo studio, mentre un personaggio con un punteggio ridotto di Intelligenza potrebbe parlare con parole semplici o avere la tendenza a dimenticare i dettagli.

Un personaggio con un punteggio elevato di Saggezza è dotato di buone capacità di giudizio, di empatia e di una percezione generale di ciò che accade attorno a lui. Un personaggio con un punteggio ridotto di Saggezza potrebbe risultare distratto, avventato o inconsapevole.

Un personaggio con un punteggio elevato di Carisma si mostra sicuro di sé e in genere risulta accattivante o intimidatorio. Un personaggio con un punteggio ridotto di Carisma potrebbe apparire scostante, anonimo o timido.

La Creazione di Bruenor, Passo 4

Fabio definisce alcuni dei dettagli essenziali di Bruenor: il suo nome, il suo sesso (maschile), la sua altezza, il suo peso e il suo allineamento (legale buono). I suoi elevati punteggi di Forza e Costituzione suggeriscono un corpo robusto e atletico e il suo punteggio ridotto di Intelligenza suggerisce una memoria labile.

Fabio decide che Bruenor proviene da una stirpe nobile, e che il suo clan è stato espulso dalla sua terra natia quando Bruenor era molto giovane. Crebbe lavorando come fabbro nei remoti villaggi della Valle del Vento Gelido. Ma Bruenor ha un destino eroico da compiere, vale a dire riconquistare la sua terra natia, quindi Fabio sceglie il background dell'eroe popolare per il suo nano e annota le competenze e il privilegio speciale che quel background gli fornisce.

Fabio ha in mente una personalità molto chiara per Bruenor, quindi salta i tratti della personalità suggeriti nel background dell'eroe popolare, annotando invece che Bruenor è un nano sensibile e compassionevole che vuole bene genuinamente ai suoi amici e alleati, ma nasconde il suo cuore tenero dietro un atteggiamento scorbutico e attaccabrighe. Sceglie l'ideale di giustizia dalla lista fornitagli dal suo background, per specificare che Bruenor crede che nessuno sia al di sopra della legge.

Data la sua storia, il legame di Bruenor è evidente: sogna di riconquistare un giorno Mithral Hall, la sua terra, dal drago d'ombra che mise in fuga i nani. Il suo difetto è collegato alla sua natura altruistica e sensibile: ha un debole per gli orfani e le anime perdute, e tende a mostrare loro pietà anche quando non sarebbe prudente farlo.

5. Scegliere l'Equipaggiamento

La classe e il background del personaggio determinano l'**equipaggiamento di partenza** del personaggio, che include le armi, l'armatura e le altre attrezzature da avventuriero. Questo equipaggiamento va annotato sulla scheda del personaggio. Tutti gli oggetti di questo tipo sono descritti nel capitolo 5, "Equipaggiamento".

Invece di ricevere l'equipaggiamento fornito dalla classe e dal background, un personaggio può acquistare il suo equipaggiamento di partenza. Un personaggio possiede un ammontare di **monete d'oro** (mo) dipendente dalla sua classe, indicato nel capitolo 5, che può spendere per equipaggiarsi come preferisce. Le liste dettagliate dell'equipaggiamento e i relativi prezzi sono presentati in quel capitolo. Se un giocatore lo desidera, il suo personaggio può anche avere un oggetto insolito, senza alcun costo (vedi la tabella "Oggetti Insoliti" alla fine del capitolo 5).

Il punteggio di Forza del personaggio pone un limite alla quantità di equipaggiamento che egli è in grado di trasportare. Un personaggio dovrebbe evitare di acquistare equipaggiamento con un peso totale (in kg) superiore al suo punteggio di Forza moltiplicato per 7,5. Il capitolo 7 contiene ulteriori informazioni sulla capacità di trasporto.

Classe Armatura

La **Classe Armatura** (CA) rappresenta l'efficacia con cui il personaggio riesce a evitare di essere ferito in battaglia. I fattori che possono contribuire alla CA includono l'armatura indossata, lo scudo trasportato e il modificatore di Destrezza del personaggio. Tuttavia, non tutti i personaggi indossano armature o trasportano scudi.

Senza un'armatura o uno scudo, la CA di un personaggio è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza. Se il personaggio indossa un'armatura, trasporta uno scudo o fa entrambe le cose, la CA deve essere calcolata usando le regole descritte nel capitolo 5 e annotata sulla scheda del personaggio.

Un personaggio deve avere competenza nelle armature e negli scudi per indossarli e usarli con efficacia; le competenze nelle armature e negli scudi sono determinate dalla classe. Indossare armature o trasportare scudi senza avere le competenze appropriate comporta delle limitazioni, come spiegato nel capitolo 5.

Alcuni incantesimi e privilegi di classe offrono a un personaggio un modo diverso per calcolare la sua CA. Se il personaggio possiede vari privilegi che gli permettono di calcolare la sua CA in modi diversi, è lui a scegliere quale usare.

Armi

Per ogni arma impugnata dal personaggio è necessario calcolare il modificatore da usare quando il personaggio attacca con quell'arma e i danni da infliggere quando l'arma colpisce il bersaglio.

Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma, tira un d20 e aggiunge al risultato del tiro il suo bonus di competenza (ma solo se ha competenza in quell'arma) e il modificatore di caratteristica appropriato.

- Nel caso di un attacco con un'**arma da mischia**, il personaggio usa il suo modificatore di Forza per i tiri per colpire e i tiri per i danni. Un'arma dotata della proprietà accurata, come uno stocco, può invece usare il modificatore di Destrezza del personaggio.
- Nel caso di un attacco con un'**arma a distanza**, il personaggio usa il suo modificatore di Destrezza per i tiri per colpire e i tiri per i danni. Un'arma dotata della proprietà da lancio, come un'ascia, può invece usare il modificatore di Forza del personaggio.

La Creazione di Bruenor, Passo 5

Fabio trascrive l'equipaggiamento di partenza previsto per la classe del guerriero e il background dell'eroe popolare. Il suo equipaggiamento di partenza include una cotta di maglia e uno scudo, che insieme forniscono a Bruenor una Classe Armatura pari a 18.

Come armi per Bruenor, Fabio sceglie un'ascia da battaglia e due asce. La sua ascia da battaglia è un'arma da mischia, quindi Bruenor usa il suo modificatore di Forza per gli attacchi e i danni di quell'arma. Il suo bonus di attacco è pari al suo modificatore di Forza (+3) più il suo bonus di competenza (+2) per un totale di +5. L'ascia da battaglia infligge 1d8 danni taglienti, e quando Bruenor colpisce un bersaglio aggiunge il suo modificatore di Forza ai danni che infligge, per un totale di 1d8 + 3 danni taglienti. Quando lancia un'ascia, Bruenor usa lo stesso bonus di attacco (le asce, in quanto armi da lancio, usano la Forza per gli attacchi e i danni) e l'arma infligge 1d6 + 3 danni taglienti quando colpisce.

6. Incontrare gli Altri

La maggior parte dei personaggi di D&D non lavora da sola. Ogni personaggio svolge un ruolo all'interno di un **gruppo**, una banda di avventurieri che collaborano tra loro per raggiungere un obiettivo comune. Il lavoro di squadra e la collaborazione aumentano notevolmente le probabilità del gruppo di sopravvivere ai molti pericoli dei mondi di Dungeons & Dragons. Parlando con gli altri giocatori e con il DM, il giocatore dovrà decidere se il suo personaggio conosce gli altri, come si sono incontrati e che genere di imprese il gruppo potrebbe intraprendere.

Oltre il 1° Livello

Man mano che il personaggio prende parte alle avventure e supera nuove sfide, accumula esperienza, rappresentata dai punti esperienza. Quando un personaggio raggiunge uno specifico totale in punti esperienza, le sue capacità sono soggette a un avanzamento. Questo avanzamento è chiamato **acquisire un livello**.

Quando un personaggio acquisisce un livello, la sua classe spesso gli conferisce dei privilegi aggiuntivi, come descritto in dettaglio nella sua descrizione. Alcuni di questi privilegi consentono al personaggio di aumentare i suoi punteggi di caratteristica, aumentando due punteggi di 1 punto a testa o aumentando un punteggio di 2 punti. Un punteggio di caratteristica non può mai aumentare a più di 20. Inoltre, ogni bonus di competenza del personaggio aumenta a certi livelli.

Ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, ottiene 1 Dado Vita aggiuntivo. Il personaggio tira quel Dado Vita, somma il modificatore di Costituzione al risultato del tiro e aggiunge il totale al suo massimo dei punti ferita. In alternativa, il personaggio può usare il valore fisso indicato nella sezione della sua classe, corrispondente al risultato medio del tiro del dado (arrotondato per eccesso).

Quando il modificatore di Costituzione del personaggio aumenta di 1, il suo massimo dei punti ferita aumenta di 1 per ogni livello da lui acquisito. Per esempio, quando Bruenor giunge all'8° livello come guerriero, il suo punteggio di Costituzione aumenta da 17 a 18, quindi il suo modificatore di Costituzione aumenta da +3 a +4. Il suo massimo dei punti ferita aumenta quindi di 8.

La tabella "Avanzamento dei Personaggi" riassume i PE di cui un personaggio necessita per avanzare di livello a partire dal 1° livello fino ad arrivare al 20° e il bonus di competenza di un personaggio di quel livello. La descrizione di ogni classe indica quali altri miglioramenti un personaggio ottiene a ogni livello.

Ranghi di Gioco

La colorazione della tabella "Avanzamento dei Personaggi" mostra quattro ranghi di gioco. Ai ranghi non è associata alcuna regola in particolare: sono semplicemente una descrizione generale di come cambia l'esperienza di gioco man mano che i personaggi acquisiscono livelli.

Al primo rango (livelli 1–4), i personaggi sono a tutti gli effetti degli apprendisti avventurieri. Stanno ancora imparando a usare i privilegi che faranno di loro dei membri di una determinata classe e devono fare le scelte principali che caratterizzeranno quella classe man mano che avanzano di livello (per esempio scegliendo la Tradizione Arcana di un mago o l'Archetipo Marziale di un guerriero). Le minacce che affrontano sono relativamente modeste e in genere costituiscono un pericolo per le fattorie o i villaggi della zona.

Al secondo rango (livelli 5–10) i personaggi iniziano a farsi valere. Molti incantatori accedono agli incantesimi di 3° livello all'inizio di questo rango, varcando una nuova soglia di potenza magica grazie a incantesimi come *palla di fuoco* e *fulmine*. A questo rango, molte classi che fanno uso di armi ottengono la capacità di sferrare più attacchi nel corso di un round. I personaggi sono diventati importanti e affrontano pericoli che minacciano città e regni.

Al terzo rango (livelli 11–16), i personaggi hanno raggiunto un livello di potenza che li distingue dalla popolazione ordinaria e li rende speciali anche presso gli altri avventurieri. All'11° livello, molti incantatori accedono agli incantesimi di 6° livello, che possono creare effetti in precedenza inaccessibili ai personaggi giocanti. Gli altri personaggi ottengono dei privilegi che consentono loro di sferrare più attacchi o di ottenere effetti spettacolari con quegli attacchi. Questi potenti avventurieri affrontano spesso minacce che mettono in pericolo regioni e continenti interi.

Al quarto rango (livelli 17–20), i personaggi raggiungono il culmine dei loro privilegi di classe e diventano a loro volta dei veri e propri archetipi di eroismo (o di scelleratezza). Il destino del mondo o addirittura l'ordine fondante del multiverso potrebbe dipendere dall'esito delle loro avventure.

Avanzamento dei Personaggi

Punti Esperienza	Livello	Bonus di Competenza
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Capitolo 2: Razze

UNA VISITA A UNA DELLE GRANDI CITTÀ DEI MONDI di Dungeons & Dragons (Waterdeep, la Città Libera di Greyhawk o perfino la prodigiosa Sigil, la Città delle Porte) può lasciare il viaggiatore a bocca aperta. Per le strade riverbera il brusio di voci che parlano infinite lingue diverse, e gli odori di piatti cucinati in dozzine di stili differenti si mescolano a quelli delle vie affollate e delle scarse condizioni igieniche.

Gli edifici cittadini sfoggiano una frastornante miriade di tonalità e stili architettonici, a rappresentanza di mille razze diverse, dai minuscoli halfling ai robusti nani, ai maestosi e magnifici elfi, alternati agli stili delle etnie umane di ogni genere.

In mezzo ai membri delle razze più comuni spiccano altri soggetti più esotici: a pochi passi, un massiccio dragonide si fa strada con forza tra la folla, mentre più lontano un tiefling si nasconde tra le ombre di un vicolo, con una luce negli occhi che non promette nulla di buono. Un gruppo di gnomi scoppia a ridere quando uno di loro attiva un ingegnoso giocattolo di legno semovente. Mezzelfi e mezzorchi vivono e lavorano a fianco degli umani, pur sapendo di non appartenere fino in fondo a nessuna delle razze dei loro genitori. E più in fondo, tenendosi ben lontano dalla luce del sole, un drow solitario fuggito dalle cavernose distese dell'Underdark cerca di conquistarsi un posto in un mondo che teme la sua razza.

Scegliere una Razza

Gli umani sono la razza più comune nei mondi di D&D, ma vivono e lavorano a fianco di elfi, halfling, nani e molte altre specie fantastiche. Ogni personaggio di D&D appartiene a uno di questi popoli.

Non tutte le razze intelligenti del multiverso sono adatte a un avventuriero controllato da un giocatore. Gli elfi, gli halfling, i nani e gli umani sono le razze più comuni da cui possono emergere gli avventurieri che compongono i gruppi più tipici. Gli avventurieri dragonidi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e tiefling sono meno comuni. Anche gli avventurieri drow, una sottorazza degli elfi, sono insoliti.

La scelta della razza influenza molti aspetti diversi di un personaggio e stabilisce alcune qualità fondamentali che permarranno per tutta la sua carriera da avventuriero. Al momento di prendere questa decisione, un giocatore farà bene a tenere presente il tipo di personaggio che desidera giocare. Per esempio, un halfling può essere un'ottima scelta per un ladro infido, un nano può essere un guerriero tenace e un elfo può essere un maestro nell'uso della magia arcana.

La razza influenza non solo i punteggi di caratteristica e i tratti di un personaggio, ma fornisce anche alcuni spunti narrativi di interpretazione. La descrizione di ogni razza in questo capitolo include le informazioni necessarie per interpretare un personaggio di quella razza, tra cui la personalità, l'aspetto fisico, i tratti sociali e le tendenze di allineamento razziale. Questi dettagli sono suggerimenti che aiutano il giocatore a riflettere sul suo personaggio; un avventuriero può anche allontanarsi drasticamente da quella che è considerata la norma per la sua razza. Vale la pena di fermarsi a riflettere sul perché il proprio personaggio è diverso: anche questo è un modo utile per sviluppare il suo background e la sua personalità.

Tratti Razziali

La descrizione di ogni razza include i tratti razziali considerati comuni presso i membri di quella razza. Le voci seguenti compaiono tra i tratti della maggior parte delle razze.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Ogni razza incrementa uno o più punteggi di caratteristica di un personaggio.

Età

Questa voce indica l'età a cui un membro di quella razza è considerato un adulto, nonché la durata media della vita di quella razza. Queste informazioni possono aiutare un giocatore a decidere che età avrà il suo personaggio all'inizio del gioco. È possibile scegliere qualsiasi età per il proprio personaggio, cosa che potrebbe spiegare alcuni dei suoi punteggi di caratteristica. Per esempio, chi interpreta un personaggio molto giovane o molto vecchio potrebbe spiegare tramite l'età un punteggio di Forza o di Costituzione particolarmente basso; per contro, un'età avanzata potrebbe giustificare un punteggio di Intelligenza o Saggezza particolarmente alto.

Allineamento

La maggior parte dei membri di una razza tende ad aderire a certi allineamenti, come descritto in questa voce. Questi allineamenti non sono vincolanti per i personaggi giocanti, ma un giocatore dovrebbe riflettere sul perché, ad esempio, il suo nano sia caotico in opposizione alla rigida società legale dei nani, al fine di definire meglio il proprio personaggio.

Taglia

I personaggi della maggior parte delle razze sono di taglia Media, una categoria di taglia che include le creature di altezza tra gli 1,2 e i 2,4 metri circa. I membri di alcune razze sono di taglia Piccola (alti tra i 60 e i 120 cm), il che significa che alcune regole del gioco avranno un effetto diverso su di loro. La più importante di queste prevede che i personaggi di taglia Piccola abbiano difficoltà a impugnare le armi pesanti, come spiegato nel capitolo 5, "Equipaggiamento".

Velocità

La velocità determina quali distanze un personaggio può coprire quando viaggia (capitolo 8, "All'Avventura") e in combattimento (capitolo 9, "Combattimento").

Linguaggi

In virtù della razza di appartenenza, un personaggio è in grado di parlare, leggere e scrivere in certe lingue.
Il capitolo 4, "Personalità e Background", elenca i linguaggi più comuni del multiverso di D&D.

Sottorazze

Alcune razze includono delle sottorazze. I membri di una sottorazza possiedono i tratti della razza generale di appartenenza in aggiunta a quelli specificati per la loro sottorazza. I rapporti tra le varie sottorazze possono variare drasticamente da una razza all'altra e da un mondo all'altro. Nell'ambientazione di Dragonlance, per esempio, i nani delle montagne e i nani delle colline vivono assieme come diversi clan di uno stesso popolo, mentre in Forgotten Realms vivono in regni separati e distanti l'uno dall'altro e si fanno chiamare rispettivamente nani dorati e nani degli scudi.

Elfo

"Non avrei mai immaginato che potesse esistere una tale bellezza" mormorò Goldmoon. Quel giorno la marcia era stata dura, ma la ricompensa che li attendeva a destinazione superava ogni loro sogno. I compagni si trovavano in cima a un'alta rupe che dominava la favoleggiata città di Qualinost.

Quattro esili guglie in marmo candido decorato d'argento si innalzavano agli angoli della città simili a fusi lucenti. Eleganti arcate univano una guglia all'altra svettando nell'aria. Erette dagli antichi metallurghi nanici, erano abbastanza solide da sostenere il peso di un esercito, eppure sembravano talmente delicate da far credere che un solo uccello, posandosi su di esse, avrebbe potuto sbilanciarle. Quegli archi scintillanti erano l'unico confine visibile della città: Qualinost non era cinta da mura. La città elfica accoglieva la foresta circostante a braccia aperte.

—Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragons of Autumn Twilight

Gli elfi sono un popolo magico dalla grazia ultraterrena: pur vivendo nel mondo, non ne fanno parte completamente. Vivono in luoghi di bellezza eterea, al centro di foreste millenarie o all'interno di svettanti torri argentate, risplendenti di luce fatata, dove l'aria riverbera di dolci melodie e la brezza porta soavi fragranze. Gli elfi amano la natura e la magia, l'arte e l'artigianato, la musica e la poesia, e tutto ciò che di buono esiste al mondo.

Snelli e Aggraziati

La loro grazia ultraterrena e i loro lineamenti delicati rendono gli elfi irresistibilmente attraenti, sia agli occhi degli umani, sia a quelli di molte altre razze. In genere gli elfi sono leggermente più bassi degli umani: la loro altezza può variare da poco meno di 1,5 a poco più di 1,8 metri. Sono di corporatura più snella rispetto agli umani e il loro peso varia dai 50 ai 70 kg o poco più. I maschi e le femmine hanno più o meno la stessa altezza; i primi sono leggermente più pesanti delle seconde.

Il colorito degli elfi si presenta in un numero maggiore di tonalità rispetto a quello umano e può includere tonalità ramate, bronzee o azzurro-biancastre; i loro capelli possono essere verdi o blu e i loro occhi sono simili a pozze di oro o di argento liquido. Gli elfi hanno pochissima peluria sul corpo e i loro visi sono perfettamente glabri. Prediligono abiti dal taglio raffinato e dai colori vivaci, e indossano monili semplici ma di fattura squisita.

Drizzt Do'Urden

Uno Sguardo Senza Tempo

Un elfo può vivere anche più di 700 anni e questa longevità gli conferisce una prospettiva più ampia su eventi che turberebbero molte razze dalla vita più breve. Tendono a reagire in modo più divertito che eccitato, a comportarsi più

con curiosità che con bramosia e a restare imperturbabili e distaccati di fronte agli insignificanti casi della vita. Quando perseguono un obiettivo, tuttavia, che si tratti di un'avventura, di una missione o dello studio di un'abilità o di un'arte, gli elfi si dimostrano costanti e instancabili. Impiegano molto tempo a bollare qualcuno come un amico o un nemico, e ancora più tempo a dimenticare tale giudizio. Rispondono agli attacchi meschini con il disprezzo e a quelli più seri con la vendetta.

Di fronte al pericolo, gli elfi si dimostrano flessibili come i rami di un giovane albero e cercano sempre di affidarsi alla diplomazia e al compromesso per risolvere i conflitti, prima di ricorrere alla violenza. Di fronte a un'intrusione, a volte gli elfi scelgono di ritirarsi nelle foreste, convinti che basti aspettare che gli invasori se ne vadano. Quando entrare in azione diventa tuttavia necessario, rivelano una devastante perizia militare e danno sfoggio di grande maestria nell'uso della spada, dell'arco e della strategia.

Regni Nascosti nelle Foreste

La maggior parte degli elfi vive nelle foreste, in piccoli villaggi nascosti tra gli alberi. Gli elfi vanno a caccia di selvaggina, raccolgono bacche, funghi e radici, e coltivano ortaggi. Grazie alle loro abilità e alle loro arti magiche sono in grado di sopravvivere senza dover disboscare o dissodare la terra. Sono ottimi artigiani e confezionano abiti e oggetti d'arte finemente lavorati. I loro contatti con gli stranieri sono in genere limitati, anche se qualche elfo si guadagna da vivere agiatamente vendendo oggetti d'artigianato in cambio di metalli (che gli elfi non amano estrarre).

Gli elfi incontrati fuori dalle loro terre sono generalmente musicanti artisti o sapienti girovaghi. I nobili umani entrano spesso in competizione per assicurarsi i servigi di un precettore elfico che istruisca i loro rampolli nell'uso della spada o nella magia.

Esplorazione e Avventura

Ciò che spinge gli elfi ad andare all'avventura è la loro sete di viaggiare. Grazie alla loro longevità possono godersi molti secoli di esplorazioni e scoperte. Non amano i ritmi della società umana, che pur caratterizzata da una sua stabilità nella vita di tutti i giorni, cambia costantemente nell'arco dei decenni, quindi si dedicano a quelle carriere che permettono loro di muoversi liberamente, al ritmo che prediligono. Gli elfi amano anche affinare la loro perizia militare o accrescere i propri poteri magici, e la vita dell'avventuriero permette loro di ottenere tutto questo. Alcuni potrebbero unirsi a un gruppo di ribelli che lotta contro un oppressore, mentre altri potrebbero ergersi a campioni di una nobile causa.

Nomi degli Elfi

Gli elfi vengono considerati bambini finché non si dichiarano adulti, cosa che avviene più o meno intorno al loro centesimo compleanno. Prima di allora vengono chiamati con il loro nome da bambino.

Quando si dichiara adulto, un elfo sceglie anche un nome da adulto, anche se può capitare che chi lo conosceva da giovane continui a chiamarlo con il suo nome da bambino. Tutti i nomi elfici da adulto sono creazioni uniche, sebbene alcuni possano ricordare i nomi di figure rispettate o di altri familiari. Sono poche le differenze tra i nomi femminili e quelli maschili; gli esempi forniti di seguito rappresentano solo una tendenza generale. Oltre ai suddetti nomi, ogni elfo possiede anche un nome di famiglia, in genere formato dalla combinazione di altre parole elfiche. Alcuni elfi, in occasione dei loro viaggi tra gli umani, traducono il nome familiare in Comune, mentre altri mantengono la versione in Elfico.

Nomi da Bambino: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naeris, Naill, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall

Altezzosi ma Cortesi

Anche se a volte possono apparire scostanti, gli elfi generalmente sono gentili anche nei confronti di coloro che non si dimostrano all'altezza delle loro elevate aspettative... cosa che vale per quasi tutti i non elfi. Nonostante questo, gli elfi sono in grado di trovare qualcosa di buono pressoché in chiunque.

Halfling. "Gli halfling apprezzano i piaceri semplici, una qualità tutt'altro che disprezzabile. Sono creature gentili, si prendono cura l'uno dell'altro e si dedicano ai loro giardini, ma hanno dimostrato che quando serve possono essere più tenaci di quanto sembri."

Nani. "I nani sono creature rozze, goffe e noiose. D'altra parte, le loro carenze nell'umorismo, nella raffinatezza e nell'educazione sono compensate dal loro coraggio. E devo ammettere che i migliori tra i loro fabbri producono oggetti la cui bellezza rivaleggia con quella degli oggetti elfici."

Umani. "Tutta quella fretta, quell'ambizione e la determinazione di realizzare qualcosa prima che la loro breve vita giunga al termine... come sembrano futili, a volte, tutti gli sforzi umani. Ma basta guardare a ciò che hanno realizzato, e non si può non provare ammirazione per loro. Se solo imparassero a rallentare e ad apprezzare i dettagli..."

Nomi Maschili da Adulto: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

Nomi Femminili da Adulto: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

Nomi di Famiglia (traduzioni più comuni): Amakiir (Gemflower "Fiore di Gemma"), Amastacia (Starflower "Fiore di Stella"), Galanodel (Moonwhisper "Sussurro di Luna"), Holimion (Diamonddew "Rugiada Cristallina"), Ilphelkiir (Gemblossom "Bocciolo Prezioso"), Liadon (Silverfrond "Fronda d'Argento"), Meliamne (Oakenheel "Pie' di Quercia"), Naïlo (Nightbreeze "Brezza Notturna"), Siannodel (Moonbrook "Ruscello di Luna"), Xiloscient (Goldpetal "Petalo d'Oro")

Tratti degli Elfi

Un personaggio elfo è dotato di una vasta gamma di capacità naturali, affinate dal suo popolo nel corso di interi millenni.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un elfo aumenta di 2.

Età. Anche se gli elfi raggiungono la maturità fisica più o meno alla stessa età degli umani, la visione elfica della maturità trascende l'aspetto puramente biologico e comprende un'esperienza più ampia del mondo. Gli elfi generalmente si dichiarano adulti e assumono il loro nome da adulto intorno all'età di 100 anni, e possono vivere fino a 750 anni.

Allineamento. Gli elfi amano la libertà, la varietà e l'espressione individuale, cosa che li avvicina agli aspetti più positivi del caos. Apprezzano e proteggono la libertà degli altri quanto la propria, e per buona parte tendono al bene piuttosto che al male. I drow costituiscono un'eccezione: il loro esilio nell'Underdark li ha resi malevoli e pericolosi. I drow tendono per la maggior parte al male piuttosto che al bene.

Taglia. Un elfo ha un'altezza che va da poco meno di 1,5 a poco più 1,8 metri e una struttura snella. È una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un elfo è di 9 metri.

Scurovisione. Un elfo, abituato a muoversi nella penombra del sottobosco e alla luce della luna, beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un elfo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Sensi Acuti. Un elfo ha competenza nell'abilità Percezione.

Retaggio Fatato. Un elfo dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Trance. Gli elfi non hanno bisogno di dormire. Anziché dormire entrano per 4 ore al giorno in una profonda meditazione e in uno stato semicosciente. (Il termine in Comune per tale meditazione è "trance".) Durante questa meditazione, l'elfo entra in una sorta di stato sognante, che in realtà non è altro che una serie di esercizi mentali che anni di pratica hanno reso automatici. Dopo tale periodo, l'elfo ottiene gli stessi benefici di 8 ore di sonno per un umano.

Linguaggi. Gli elfi sanno parlare, leggere e scrivere in Comune e in Elfico. L'Elfico è una lingua fluida, dalle tonalità sottili e dalla grammatica complessa. La letteratura elfica è ricca e variegata: i loro canti e i loro poemi sono celebri anche presso le altre razze. Molti bardi imparano la lingua degli elfi per poter aggiungere le ballate elfiche al proprio repertorio.

Sottorazze. Antiche divisioni in seno al popolo elfico hanno prodotto tre grandi sottorazze: gli elfi alti, gli elfi dei boschi e gli elfi oscuri, comunemente chiamati drow. Il giocatore deve scegliere una di queste sottorazze per il proprio personaggio. In alcuni mondi, questi gruppi sono ulteriormente suddivisi (come gli elfi del sole e gli elfi della luna in Forgotten Realms), quindi, se il giocatore desidera, può scegliere uno di quei gruppi più ristretti.

Elfo Alto

Un elfo alto è dotato di una mente brillante e della padronanza di alcune forme basilari di magia. In molti mondi di D&D esistono due tipologie di elfi alti. Uno (che comprende gli elfi grigi e gli elfi delle valli di Greyhawk, i Silvanesti di Dragonlance e gli elfi del sole di Forgotten Realms), che si considera superiore alle altre razze e anche agli altri elfi, è altezzoso e si tiene a distanza da tutti gli altri. L'altro tipo (che comprende gli elfi alti di Greyhawk, i Qualinesti di Dragonlance e gli elfi della luna di Forgotten Realms), è più diffuso e più amichevole, e i suoi membri si mescolano più facilmente agli umani e alle altre razze.

Gli elfi del sole di Faerûn (chiamati anche elfi dorati o elfi dell'alba) hanno la pelle color bronzo e i capelli ramati, neri o biondo oro. I loro occhi sono dorati, argentei o neri. Gli elfi della luna (chiamati anche elfi d'argento o elfi grigi), sono molto più pallidi, hanno la pelle color alabastro, a volte tendente all'azzurro.

Spesso hanno i capelli bianco-argentati, neri o blu, ma non sono rare nemmeno le chiome di varie tonalità di biondo, castano e rosso. Hanno gli occhi blu o verdi, punteggiati d'oro.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un elfo alto aumenta di 1.

Addestramento nelle Armi Elfiche. Un elfo alto ha competenza nelle spade corte, nelle spade lunghe, negli archi corti e negli archi lunghi.

Trucchetto. Un elfo alto conosce un trucchetto scelto dalla lista degli incantesimi da mago. La caratteristica da incantatore per questo trucchetto è Intelligenza.

Linguaggio Extra. Un elfo alto sa parlare, leggere e scrivere un linguaggio extra a sua scelta.

Elfo dei Boschi

Un elfo dei boschi è dotato di sensi acuti e di un profondo intuito, nonché di un passo leggero che gli consente di spostarsi velocemente e silenziosamente attraverso le sue foreste natie. Questa categoria di elfi include gli elfi selvaggi (grugach) di Greyhawk, i Kagonesti di Dragonlance e anche le razze denominate elfi dei boschi di Greyhawk e Forgotten Realms. Nel Faerûn gli elfi dei boschi (chiamati anche elfi selvaggi, elfi verdi o elfi delle foreste) vivono isolati e diffidano di tutti i membri delle altre razze.

Gli elfi dei boschi tendono ad avere la pelle ramata, a volte con qualche traccia di verde. I loro capelli tendono al nero o al castano, ma esistono anche alcuni individui biondi o dai capelli ramati. I loro occhi sono verdi, marrone o nocciola.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un elfo dei boschi aumenta di 1.

Addestramento nelle Armi Elfiche. Un elfo dei boschi ha competenza nelle spade corte, nelle spade lunghe, negli archi corti e negli archi lunghi.

Piede Lesto. La velocità base sul terreno di un elfo dei boschi aumenta a 10,5 metri.

Maschera della Selva. Un elfo dei boschi può tentare di nascondersi alla vista altrui anche quando è leggermente oscurato da fogliame, pioggia fitta, neve, foschia e altri fenomeni naturali.

Elfo Oscuro (Drow)

I drow discendono da un'antica sottorazza di elfi dalla pelle scura che fu esiliata dal mondo di superficie per avere seguito la dea Lolth sulla via del male. Oggi i drow hanno edificato una loro società nelle viscere dell'Underdark, modellata sulla Via di Lolth. I drow, detti anche elfi oscuri, hanno la pelle nera, simile all'ossidiana lucida, e capelli di colore bianco lucente o giallo tenue. Generalmente hanno gli occhi molto pallidi (talmente pallidi da sembrare a volte quasi privi di pupille) o di sfumature lilla, argento, rosa, rosso e blu. Tendono a essere ancora più piccoli e magri degli altri elfi.

Gli avventurieri drow sono rari. Un giocatore dovrà consultarsi con il Dungeon Master per ottenere il permesso di interpretare un drow.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un elfo oscuro aumenta di 1.

Scurovisione Superiore. La scurovisione di un elfo oscuro arriva fino a 36 metri.

Sensibilità alla Luce del Sole. Un elfo oscuro dispone di svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando l'elfo in questione, il bersaglio del suo attacco o l'oggetto da percepire si trovano in piena luce del sole.

Magia Drow. Un elfo oscuro conosce il trucchetto *luci danzanti*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *luminescenza* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello può lanciare l'incantesimo *oscurità* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma.

Addestramento nelle Armi Drow. I drow hanno competenza nelle spade corte, negli stocchi e nelle balestre a mano.

L'Oscurità dei Drow

Se non fosse per una celebre eccezione, tutti i drow sarebbero universalmente disprezzati. La maggior parte della gente li considera un popolo di predoni e veneratori di demoni che vive nelle profondità dell'Underdark e ne esce solo nelle notti più buie per saccheggiare e massacrare gli odiati abitanti di superficie. La loro è una società depravata, incentrata sul culto di Lolth, la dea ragno, che incoraggia l'omicidio e lo sterminio di intere famiglie nella competizione tra i casati nobiliari per ottenere il suo favore.

Tuttavia esiste almeno un drow che ha voltato le spalle a queste usanze. Nel mondo di Forgotten Realms, Drizzt Do'Urden, ranger delle terre settentrionali, ha dimostrato il suo valore ergendosi come difensore dei deboli e degli innocenti. Dopo avere ripudiato il suo retaggio e avere vagato a lungo in un mondo che lo guarda con terrore e disprezzo, Drizzt è diventato un modello per quei pochi drow che hanno deciso di seguire le sue orme, alla ricerca di una vita lontana dalla società malvagia della loro patria nell'Underdark.

I drow crescono nella convinzione che le razze di superficie siano inferiori e siano utili solamente come fonte di schiavi. I drow che sviluppano una coscienza o che si trovano obbligati a collaborare con i membri delle altre razze hanno comunque difficoltà a superare tale pregiudizio, specialmente se sono a loro volta oggetto di odio e disprezzo.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Halfling

L'halfling Regis, unico della sua razza per centinaia di miglia in ogni direzione, mise le mani dietro la nuca e si sdraiò sul soffice strato muscoso che ricopriva il tronco d'albero. Regis era basso perfino per la norma della sua piccola razza: alla sommità della sua chioma soffice e riccioluta misurava poco più di novanta centimetri di altezza, e il suo ventre era tondeggiante, un palese segno della sua passione per un buon pasto, o anche per più di uno, quando se ne presentava l'opportunità. Il bastone ritorto che usava come canna da pesca, stretto tra due dita dei piedi, si protendeva sulle acque immobili del lago, riflettendosi nitidamente sulla superficie vitrea del Maer Dualdon.

—R.A. Salvatore, *The Crystal Shard*

La maggior parte degli halfling ambisce soltanto a godersi le comodità di casa: un posto placido e tranquillo dove stabilirsi, lontano dai mostri famelici e dagli scontri tra eserciti, un fuoco scoppiettante, un lauto pasto, un buon vino e una buona conversazione. Anche se molti halfling vivono stabilmente in remote comunità rurali, altri formano bande di nomadi che vivono costantemente in viaggio, attratti dalla strada e dall'orizzonte infinito, impazienti di scoprire le meraviglie di regioni e popoli sconosciuti. Ma anche questi nomadi in realtà amano la pace, il buon cibo, il focolare e la casa, sebbene la loro "casa" sia un carro che avanza sobbalzando lungo una strada fangosa o una zattera che scivola lungo un fiume.

Piccoli e Concreti

I minuscoli halfling riescono a sopravvivere in un mondo popolato da creature più grandi di loro evitando di farsi notare e, quando questo è impossibile, evitando di offendere gli altri. Sono alti circa 90 cm e hanno un aspetto piuttosto inoffensivo, cosa che ha consentito loro di sopravvivere per secoli ai confini degli imperi e ai margini delle guerre e dei conflitti politici. Tendono ad avere una corporatura tarchiata e pesano tra i 20 e i 22,5 kg.

Gli halfling hanno una carnagione che va dall'abbronzato al pallido con qualche sfumatura rossastra, e i capelli, in genere ondulati, sono castani o color sabbia. I loro occhi possono essere marroni o nocciola. I maschi halfling sfoggiano spesso lunghe basette, mentre le barbe sono rare e i baffi ancora di più. Amano indossare abiti semplici, comodi e pratici e prediligono i colori vivaci.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

La concretezza degli halfling non si applica solamente ai loro abiti. Gli halfling sono interessati soprattutto ai bisogni basilari e ai piaceri più semplici, e in genere non amano l'ostentazione. Anche i più abbienti tra gli halfling preferiscono tenere i loro tesori chiusi a chiave in cantina anziché mostrarli in giro. Hanno un vero talento per trovare la soluzione più diretta a un problema e mostrano poca pazienza nei confronti di chi tergiversa.

Gentili e Curiosi

Gli halfling sono un popolo gentile e gioioso. Apprezzano i legami familiari e di amicizia quanto le comodità del focolare domestico e raramente covano sogni di ricchezza o di gloria. Perfino gli halfling avventurieri normalmente si

spingono nel mondo esterno per aiutare la loro comunità, per amicizia, per il piacere di viaggiare o per pura curiosità. Amano scoprire cose nuove, anche se si tratta di cose di poco conto, come un cibo esotico o un abito dalla foggia insolita.

Gli halfling provano facilmente compassione e non sopportano di veder soffrire gli altri esseri viventi. Sono generosi e condividono volentieri ciò che hanno, anche in tempi di magra.

Mimetizzati nella Folla

Gli halfling non hanno difficoltà a inserirsi in una comunità di umani, nani o elfi, rendendosi utili e bene accetti. Grazie alle loro doti innate di furtività e alla loro natura modesta riescono quasi sempre a evitare le attenzioni indesiderate.

Gli halfling lavorano volentieri assieme alle altre razze e si dimostrano leali nei confronti degli amici, che si tratti di altri halfling o meno. Possono tuttavia rivelare una ferocia inaspettata quando vedono minacciati i loro amici, la famiglia o la comunità di appartenenza.

Gioie Rurali

La maggior parte degli halfling vive in piccole e pacifiche comunità composte da grandi fattorie e frutteti. È raro che fondino un loro regno o perfino che accampino diritti su intere regioni, accontentandosi delle loro pacifiche contee. In genere non riconoscono alcuna tradizione nobiliare o monarchica e preferiscono affidarsi alla guida degli anziani di famiglia. Le tradizioni familiari degli halfling possono sopravvivere inalterate alla nascita e alla caduta degli imperi.

Molti halfling vivono presso altre razze, dove si procurano abbondanti ricompense e comodità grazie alla loro dedizione al lavoro e alla loro onestà. Alcune comunità halfling hanno adottato uno stile di vita nomade e vivono sui carri o sulle barche, vagando da un luogo all'altro senza avere una fissa dimora.

Affabili e Ottimisti

Gli halfling tentano sempre di andare d'accordo con tutti e non amano le generalizzazioni, specialmente se negative.

Elfi. "Sono bellissimi! I loro volti, la loro musica, la loro grazia e tutto il resto. È come se fossero usciti da un sogno meraviglioso. Ma è impossibile capire cosa passa loro per la testa dietro tutti quei sorrisi... di sicuro più di quanto diano a vedere."

Nani. "I nani sono amici fidati: quando ti danno la loro parola, puoi star certo che la manterranno. Però perché fanno così fatica a sorridere, almeno una volta ogni tanto?"

Umani. "Gli umani sono molto simili a noi, sul serio. O almeno alcuni di loro. Se esci dai castelli o dalle fortezze e vai a parlare con i contadini e i pastori, incontrerai gente alla mano e di buon cuore. Non che ci sia qualcosa di sbagliato nei baroni e nei soldati, bisogna ammirare la loro dedizione. E quando proteggono le loro terre, proteggono anche noi."

Opportunità di Esplorazione

Gli halfling generalmente scelgono di diventare avventurieri per difendere la comunità, aiutare gli amici o esplorare un mondo vasto e meraviglioso. Per loro, più che una carriera, quella dell'avventuriero costituisce un'opportunità e a volte una necessità.

Nomi degli Halfling

Gli halfling possiedono un nome proprio, un cognome e a volte anche un soprannome. I cognomi sono spesso soprannomi che sono stati associati all'immagine di un individuo talmente a lungo da essere tramandato alle generazioni successive.

Nomi Maschili: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Nomi Femminili: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Nomi di Famiglia: Brushgather (Coglibosco), Goodbarrel (Buonbarile), Greenbottle (Bottigliaverde), High-hill (Altocolle), Hilltopple (Colletremante), Leagallow (Pratotriste), Tealeaf (Fogliadité), Thorngage (Prunospinoso), Tosscobble (Gettaciottoli), Underbough (Sottoramo)

Tratti degli Halfling

Un personaggio halfling possiede vari tratti in comune con tutti i membri della sua razza.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un halfling aumenta di 2.

Età. Un halfling raggiunge la maturità a 20 anni e generalmente vive circa fino alla metà del suo secondo secolo.

Allineamento. Quasi tutti gli halfling sono legali buoni. Di norma sono creature gentili e di buon cuore, detestano vedere soffrire le altre creature e non sopportano la prepotenza. Sono anche molto ordinati e tradizionalisti e si affidano per ogni necessità alla loro comunità di appartenenza e alle certezze delle antiche tradizioni.

Taglia. Un halfling è alto circa 90 cm e pesa circa 20 kg. È una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di un halfling è di 7,5 metri.

Fortunato. Quando ottiene 1 a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, un halfling può ripetere il tiro del dado e deve usare il nuovo risultato.

Coraggioso. Un halfling dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato.

Agilità Halfling. Un halfling può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.

Linguaggi. Un halfling sa parlare, leggere e scrivere in Comune e in Halfling. La lingua Halfling non è segreta, ma gli halfling non la condividono volentieri con i membri delle altre razze. Scrivono poco, quindi la letteratura halfling non è molto ricca. Le loro tradizioni orali, invece, sono molto ricche e diffuse. Quasi tutti gli halfling usano il Comune per comunicare con gli abitanti delle regioni in cui vivono o che attraversano nei loro viaggi.

Sottorazze. I due principali tipi di halfling, piedelesto e tozzo, sono più simili a due famiglie strettamente imparentate che a delle sottorazze vere e proprie. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste due sottorazze.

Halfling Piedelesto

Un halfling piedelesto è abile nel non farsi notare e può perfino usare le altre persone come copertura. Tende a essere sempre gentile e ad andare d'accordo con gli altri. In Forgotten Realms i piedelesto sono gli halfling più diffusi sul territorio, e di conseguenza sono la varietà più comune.

I piedelesto sono la varietà di halfling che più ama viaggiare e spesso dimorano presso altre razze o conducono una vita da nomade. Nel mondo di Greyhawk questi halfling sono chiamati pelopiedi o spilungoni.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un halfling piedelesto aumenta di 1.

Furtività Innata. Un halfling piedelesto può tentare di nascondersi anche se è oscurato solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lui di almeno una taglia.

Halfling Tozzo

Un halfling tozzo è più robusto della media degli halfling e vanta una certa resistenza al veleno. Stando ad alcuni, gli halfling tozzi avrebbero sangue nanico nelle vene. In Forgotten Realms questi halfling sono chiamati cuoreforte, e sono maggiormente diffusi nelle regioni meridionali.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un halfling tozzo aumenta di 1.

Resilienza dei Tozzi. Un halfling tozzo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e di resistenza ai danni da veleno.

Nano

"Sei in ritardo, elfo!" tuonò aspramente una voce *familiare. Bruenor Battlehammer si piantò sulla schiena del nemico appena ucciso, ignorando che sotto quel grosso mostro giaceva il suo amico elfo. Nonostante quel peso aggiuntivo, il naso lungo, aguzzo e rotto in più punti e la barba color rosso fuoco e striata di grigio, il nano fu comunque una vista rincuorante per Drizzt. "Lo sapevo che se fossi venuto a cercarti, ti avrei trovato nei guai!"*

—R. A. Salvatore, *The Crystal Shard*

Sfarzosi reami antichi e maestosi, sale scavate nelle viscere delle montagne, martelli e picconi che echeggiano nelle miniere di profondità e nelle forge infuocate, una dedizione ferrea al clan e alla tradizione e un odio bruciante nei confronti dei goblin e degli orchi: questi sono gli elementi che accomunano tutti i nani.

Bassi e Robusti

I nani, creature audaci e tenaci, sono noti per essere abili combattenti, minatori e artigiani della pietra e del metallo. Anche se non superano mai il metro e mezzo di altezza, sono talmente massicci e compatti da pesare quasi quanto gli umani alti mezzo metro più di loro. Anche il loro coraggio e la loro resistenza tengono orgogliosamente testa a quelli delle razze più alte.

La pelle dei nani varia dal marrone scuro alle tonalità pallide venate di rosso, ma i pigmenti più comuni sono il marrone chiaro e la pelle scura e abbronzata, le stesse tonalità della terra. Portano i capelli lunghi ma acconciati con semplicità e la loro chioma in genere è nera, grigia o castana, anche se i nani più pallidi spesso hanno i capelli rossi. I nani maschi danno grande valore alle loro barbe e le coltivano con grande cura.

Buona Memoria e Rancori Duraturi

I nani possono vivere più di 400 anni, quindi i nani più anziani spesso ricordano un mondo assai diverso da quello odierno. Per esempio, alcuni dei nani più vecchi che vivono nella Cittadella Felbarr (nel mondo di Forgotten Realms) ricordano il giorno di più di tre secoli fa in cui gli orchi conquistarono la fortezza e li costrinsero a un esilio che durò oltre 250 anni. Questa longevità consente loro di osservare il mondo da un punto di vista negato alle razze dalla vita più breve come gli umani e gli halfling.

I nani sono solidi e resistenti come le montagne che tanto amano, reggono al passare del tempo con stoica tenacia e pochi cambiamenti. Rispettano le tradizioni dei loro clan, ricordano i loro antenati fin dalla fondazione delle loro roccaforti più antiche, quando il mondo era giovane, e non abbandonano facilmente quelle tradizioni. Alcune di queste tradizioni richiedono anche una ferrea devozione agli dèi dei nani, che propugnano gli ideali nanici di laboriosità, perizia in battaglia e fedeltà alla forgia.

I singoli nani sono determinati e leali, fedeli alla loro parola e pronti ad agire energicamente, a volte fino alla testardaggine. Molti nani sono animati da un forte senso della giustizia e fanno fatica a dimenticare i torti che hanno subito. Un torto commesso ai danni di un nano è un torto

commesso ai danni del suo intero clan, quindi quello che all'inizio era un proposito di vendetta individuale può sfociare in una sanguinosa faida tra due clan.

Clan e Regni

I regni nanici si estendono nelle viscere delle montagne, dove i nani estraggono gemme e metalli preziosi e forgiano oggetti meravigliosi di ogni genere. I nani adorano la bellezza e l'arte dei metalli preziosi e dei gioielli pregiati, e in alcuni di loro questo amore sfocia nella cupidigia. Le ricchezze che non riescono a trovare nelle loro montagne, le ricavano dal commercio. Ai nani non piacciono le barche, quindi gli umani e gli halfling più intraprendenti commerciano spesso con i nani lungo i corsi d'acqua. I membri più fidati delle altre razze sono i benvenuti negli insediamenti nanici, sebbene l'accesso a certe aree sia proibito anche a loro.

L'unità base della società nanica è il clan, e i nani danno grande valore alla posizione sociale. Anche i nani che vivono lontani dai loro regni si prendono grande cura delle loro identità e delle loro affiliazioni di clan, riconoscono i nani loro parenti e invocano i nomi dei loro antenati nei giuramenti e nelle maledizioni.

Nelle terre altrui i nani lavorano in genere come artigiani, specialmente armaioli, forgiatori di armature e gioiellieri. Alcuni diventano mercenari o guardie del corpo e sono figure assai ricercate per il loro coraggio e la loro lealtà.

Divinità, Oro e Clan

I nani che si dedicano alla vita da avventuriero potrebbero essere spinti dal desiderio di tesori fine a se stesso, da uno scopo specifico o perfino da un desiderio altruistico di aiutare gli altri. Altri nani sono guidati dagli imperativi o dall'ispirazione di una divinità, da una vocazione dichiarata, o semplicemente dal desiderio di procurare gloria a una divinità nanica. Anche il clan e gli antenati possono essere delle motivazioni importanti. Un nano potrebbe tentare di riscattare l'onore perduto del suo clan, vendicare un vecchio torto subito dal clan o riguadagnarsi un posto al suo interno dopo esserne stato esiliato, oppure potrebbe mettersi in cerca di un'ascia impugnata da un suo possente antenato e perduta sul campo di battaglia secoli fa.

Lenti a Fidarsi

I nani mantengono dei rapporti decenti con buona parte delle altre razze. "La differenza tra un conoscente e un amico è di circa un centinaio di anni" recita un detto nanico; questa potrebbe sembrare un'iperbole, ma sicuramente sottolinea quanto sia difficile per un membro delle razze meno longeve come un umano guadagnarsi la fiducia di un nano.

Elfi. "Non è saggio dipendere dagli elfi. Non si può mai sapere cosa abbia intenzione di fare un elfo; quando un martello colpisce la testa di un orco, un elfo ha le stesse probabilità di sfoderare una spada che di mettersi a cantare. Sono capricciosi e volubili. Due cose su di loro bisogna riconoscerle, però: non hanno molti fabbri, ma quei pochi che hanno realizzano dei lavori di grande qualità. E quando gli orchi e i goblin calano dalle montagne sciamando, avere un elfo che ti guarda le spalle è una bella cosa. Certo, avere un nano sarebbe anche meglio, ma gli elfi odiano gli orchi quanto noi, questo è sicuro."

Halfling. "E va bene, sono gente piacevole. Ma mostratemi un eroe halfling. Un impero, un esercito trionfante. O un tesoro che sfidi i secoli e che sia uscito dalle mani di un artigiano halfling. Niente. Come si fa a prenderli sul serio?"

Umani. "Dedichi un po' di tempo a imparare a conoscere bene un umano, e quello è già sul letto di morte. Con un po' di fortuna può avere un figlio o un nipote che abbia le mani e il cuore d'oro come lui. Soltanto così è possibile farsi un amico umano. Però guarda quanto si danno da fare. Se mettono gli occhi su qualcosa, la ottengono, che si tratti del tesoro di un drago o del trono di un impero. Una dedizione del genere va ammirata, anche se la maggior parte delle volte finisce per metterli nei guai."

Nomi dei Nani

Il nome di un nano viene conferito da un anziano del clan, nel rispetto delle tradizioni. Ogni nome nanico appropriato è stato usato più e più volte nell'arco delle generazioni. Il nome di un nano appartiene al clan e non a un individuo. Un nano che abusa del nome del clan o lo macchia di vergogna viene privato di quel nome e gli viene vietato per legge di usare qualsiasi altro nome nanico al suo posto.

Nomi Maschili: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

Nomi Femminili: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Nomi dei Clan: Balderk, Battlehammer, Brawnanvil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

Tratti dei Nani

Un personaggio nano dispone di varie capacità innate, intrinsecamente correlate alla sua natura nanica.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un nano aumenta di 2.

Età. I nani maturano allo stesso ritmo degli umani, ma sono considerati giovani fino al raggiungimento dei 50 anni. Vivono in media 350 anni.

Allineamento. La maggior parte dei nani è legale e crede fermamente nei benefici di una società ben ordinata. Molti nani tendono anche al bene, danno grande valore alla correttezza e credono che tutti debbano condividere i benefici concessi da un ordine equo.

Taglia. Un nano è alto dagli 1,2 agli 1,5 metri, pesa circa 75 kg ed è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un nano è di 7,5 metri. Tale velocità non viene ridotta se il nano indossa un'armatura pesante.

Scurovisione. Un nano è abituato a vivere sottoterra e beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un nano in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Resilienza Nanica. Un nano dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro il veleno e di resistenza ai danni da veleno (spiegati nel capitolo 9, "Combattimento").

Addestramento da Combattimento Nanico. Un nano ha competenza nelle asce, nelle asce da battaglia, nei martelli da guerra e nei martelli leggeri.

Competenza negli Strumenti. Un nano ha competenza in un gruppo di strumenti da artigiano a sua scelta: strumenti da fabbro, scorte da mescitore o strumenti da costruttore.

Esperto Minatore. Ogni volta che un nano effettua una prova di Intelligenza (Storia) relativa all'origine di una struttura in pietra, è considerato avere competenza nell'abilità Storia e aggiunge il doppio del suo bonus di competenza alla prova anziché il suo normale bonus di competenza.

Linguaggi. Un nano è in grado di parlare, leggere e scrivere in Comune e in Nanico. Il Nanico è una lingua ricca di aspre consonanti e di suoni gutturali, inflessioni che traspaiono anche nelle altre lingue che il nano potrebbe parlare.

Sottorazze. I mondi di D&D sono popolati da due sottorazze principali di nani: i nani delle colline e i nani delle montagne. Il giocatore dovrà scegliere tra una di queste sottorazze.

Nano delle Colline

Un nano delle colline è dotato di sensi acuti, di una profonda intuizione e di una straordinaria resilienza. I nani dorati che popolano il possente regno meridionale di Faerûn sono nani delle colline, come anche gli esiliati Neidar e i degradati Klar di Krynn nell'ambientazione di Dragonlance.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un nano delle colline aumenta di 1.

Robustezza Nanica. Il massimo dei punti ferita di un nano delle colline aumenta di 1, e aumenta di nuovo di 1 ogni volta che il nano delle colline acquisisce un livello.

Nano delle Montagne

Un nano delle montagne è forte e resistente, ed è abituato a condurre una vita difficile in un territorio aspro. In genere è considerato alto (per i parametri di un nano) e la sua pelle e i suoi capelli sono di colore più chiaro. I nani degli scudi del Faerûn settentrionale, nonché il clan regnante degli Hylar e il clan nobiliare dei Daewar in Dragonlance, sono nani delle montagne.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un nano delle montagne aumenta di 2.

Addestramento nelle Armature Naniche. Un nano delle montagne ha competenza nelle armature leggere e medie.

Duergar

I duergar, o nani grigi, vivono all'interno di grandi città nascoste nelle viscere dell'Underdark. Questi minacciosi e subdoli mercanti di schiavi sferrano incursioni nel mondo di superficie in cerca di prigionieri da vendere poi alle altre razze dell'Underdark. Sono dotati della capacità magica innata di diventare invisibili e di assumere temporaneamente la taglia di un gigante.

Umano

Erano le storie di un popolo instancabile che tanto tempo fa aveva preso la via dei mari e dei fiumi su lunghe imbarcazioni, dapprima per razziare e terrorizzare, poi per insediarsi. Eppure c'era un'energia, una brama d'avventura che cantava in ogni pagina. Liriel leggeva fino a tarda notte, accendendo preziose candele, una dopo l'altra.

Non aveva mai pensato granché agli umani, ma quelle storie la affascinavano. Quelle pagine ingiallite narravano le gesta di intrepidi eroi, di animali bizzarri e feroci, di possenti dèi primordiali e di una magia che permeava l'essenza di quella landa remota.

—Elaine Cunningham, *Daughter of the Drow*

Nella maggior parte dei mondi la razza umana è la più giovane tra le razze comuni, l'ultima arrivata a occupare la scena nel mondo e quella dall'aspettativa di vita più breve rispetto a nani, elfi e draghi. Forse è proprio a causa della loro breve vita che gli umani sono spinti dalla bramosia di conquistare tutto ciò che possono nei pochi anni che sono loro concessi. O forse sentono l'esigenza di dimostrare qualcosa alle razze più antiche, ed è per questo che erigono imperi maestosi, fondati sulle conquiste e sul commercio. Quali che siano le loro motivazioni, gli umani sono sempre gli innovatori, i creatori e i pionieri dei mondi.

Un Ampio Spettro

Data la loro tendenza alla migrazione e alla conquista, le differenze fisiche tra gli umani sono maggiori rispetto a quelle delle altre razze comuni. Non esiste un tipico umano: l'altezza di un individuo può variare dagli 1,5 a poco più di 1,8 metri e il peso va dai 60 ai 125 kg. La carnagione degli umani presenta tonalità che spaziano dal quasi nero al bianco pallido, e anche i capelli vanno dal nero al biondo (ricci, crespi o lisci); i maschi possono sviluppare barba o baffi, radi o folti che siano. Molti umani nascondono qualche goccia di sangue non umano nelle loro vene, che produce una qualche somiglianza con elfi, orchi o altre stirpi. Gli umani raggiungono la maturità poco prima dei vent'anni e raramente vivono più di un secolo.

Varietà in Ogni Aspetto

Gli umani sono la razza comune più adattabile e ambiziosa. Presentano la maggiore varietà di gusti, credenze morali e usanze nelle molte regioni in cui si sono insediati. Tuttavia, quando si stabiliscono in una terra, vi lasciano il segno: erigono città che sfidano il tempo e fondano grandi regni che possono durare molti secoli. Un singolo essere umano potrà anche avere vita breve, ma una nazione o una civiltà umana può perpetuare tradizioni le cui origini risalgono a ben prima di quando qualsiasi umano ricordi. Gli umani vivono pienamente nel presente, cosa che fa di loro degli ottimi avventurieri, ma sanno anche pianificare il futuro, sforzandosi di lasciare dietro di loro un'eredità duratura.

I Secondi Migliori Amici di Tutti

Gli umani interagiscono con i membri delle altre razze più o meno con la stessa facilità con cui si mescolano tra loro. Vanno d'accordo quasi con tutti, anche se difficilmente forgiano legami stretti con chiunque. Gli umani includono ambasciatori, diplomatici, magistrati, mercanti e funzionari di ogni genere.

Elfi. "Non è saggio entrare nei boschi degli elfi. Non amano gli intrusi e rischi di ritrovarti stregato o trafitto dalle loro frecce. Tuttavia, quando un elfo riesce a mettere da parte quel suo maledetto orgoglio razziale e a trattarti da pari, puoi imparare molte cose da lui."

Halfling. "Poche cose sono migliori di una cena a casa di un halfling... se riesci a non picchiare la testa contro il soffitto: belle storie e cibo buono davanti a un bel focolare. Se solo gli halfling avessero un briciolo di ambizione potrebbero veramente concludere qualcosa di concreto."

Nani. "Sono gente solida, amici affidabili, mantengono sempre la parola. La loro avidità di oro, tuttavia, è la loro rovina."

Sia a livello individuale sia come gruppo, gli umani sono creature adattabili e opportuniste, sempre pronte a modificare le loro dinamiche sociali e politiche.

Istituzioni Durature

Là dove un singolo elfo o un nano si assumerebbe personalmente la responsabilità di proteggere e custodire un luogo speciale o un segreto importante, gli umani fondano un ordine sacro o un'istituzione con il medesimo compito. Mentre i clan dei nani e gli anziani degli halfling tramandano le antiche tradizioni alla generazione successiva, gli umani fondano templi, governi, biblioteche e creano codici di leggi con cui ancorare le loro tradizioni alle fondamenta della storia. Gli umani sognano l'immortalità, ma (a parte quelli che cercano la non morte o l'ascensione divina per sfuggire alle grinfie della morte) la conseguono soltanto assicurandosi che saranno ricordati dopo la loro dipartita.

Anche se alcuni singoli individui possono dimostrarsi xenofobi, le società umane sono generalmente inclusive. Gli umani ospitano nelle loro terre molti non umani, in proporzioni di gran lunga superiori a quelle degli umani ospitati presso gli altri popoli.

Spinti dall'Ambizione

Gli umani che vanno all'avventura sono gli esponenti più arditi e ambiziosi di una razza ardita e ambiziosa. Cercano di assicurarsi la gloria presso i loro simili accumulando potere, ricchezza e fama. Ben più degli altri popoli, gli umani tendono ad agire in nome di una causa anziché per una comunità o un territorio.

Nomi ed Etnie degli Umani

Essendo così variegata rispetto alle altre razze, la razza umana nel suo complesso non possiede nomi tipici. Alcuni genitori umani impartiscono ai loro figli nomi presi da altre lingue, come il Nanico o l'Elfico (pronunciati più o meno correttamente), ma la maggior parte sceglie nomi legati alla cultura della propria regione e alle tradizioni dei propri antenati.

Le culture materiali e le caratteristiche fisiche degli umani possono variare profondamente da una regione all'altra. In Forgotten Realms, per esempio, il vestiario, l'architettura, la cucina, la musica e la letteratura delle terre nordoccidentali delle Marche d'Argento sono profondamente diversi da quelli dei remoti Turmish e Impiltur a est, e quelli della lontana Kara-Tur sono ancora più peculiari. Le caratteristiche fisiche umane, invece, variano in base alle antiche migrazioni, quindi anche tra gli umani delle Marche d'Argento è possibile trovare carnagioni e lineamenti fisici di ogni genere.

In Forgotten Realms sono riconosciuti nove gruppi etnici principali, anche se ne esiste almeno un'altra dozzina nelle aree più remote e impervie di Faerûn. Tali gruppi e i nomi tipici delle loro tradizioni possono essere usati come fonte di ispirazione, a prescindere dal mondo in cui si muovono gli umani dei giocatori.

Calishita

I Calishiti, più bassi e minuti della maggior parte degli altri umani, hanno la pelle, gli occhi e i capelli di un marrone scuro. Sono diffusi soprattutto nel Faerûn sudoccidentale.

Nomi dei Calishiti: (maschili) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir; (femminili) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida; (cognomi) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

Chondathan

I Chondathan sono più slanciati, hanno la carnagione olivastra e capelli che vanno dal quasi nero al quasi biondo. La maggior parte dei Chondathan è alta e ha gli occhi verdi o castani, ma tali caratteristiche sono tutt'altro che

universali. Gli umani Chondathan dominano le regioni centrali di Faerûn che si affacciano sul Mare Interno.

Nomi dei Chondathan: (maschili) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd; (femminili) Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele; (cognomi) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

Damaran

I Damaran, presenti soprattutto nell'area nordoccidentale di Faerûn, sono individui di altezza e corporatura media, con una carnagione che varia dall'olivastro al chiaro. I capelli vanno dal castano al nero e gli occhi possono essere di vari colori, ma il più diffuso è il marrone.

Nomi dei Damaran: (maschili) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor; (femminili) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora; (cognomi) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

Illuskan

Gli Illuskan sono un popolo alto, dalla carnagione chiara e dagli occhi azzurri o grigio ghiaccio. Molti di loro hanno i capelli corvini, mentre quelli che vivono alle propaggini nordoccidentali della regione hanno i capelli biondi, rossi o castano chiaro.

Nomi degli Illuskan: (maschili) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth; (femminili) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra; (cognomi) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windrivver

Mulan

I Mulan, il gruppo dominante lungo le coste orientali e sudorientali del Mare Interno, sono generalmente umani alti e magri, dalla pelle ambrata e dagli occhi nocciola o marroni. I loro capelli vanno dal nero al castano scuro, ma nelle regioni centrali del loro territorio, i nobili, come anche molti altri Mulan, si rasano completamente.

Nomi dei Mulan: (maschili) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur; (femminili) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis; (cognomi) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

Rashemi

I Rashemi sono presenti soprattutto a est del Mare Interno, spesso nelle stesse zone abitate dai Mulan. Tendono a essere bassi, tarchiati e robusti, hanno la pelle scura, gli occhi neri e i capelli neri e folti.

Nomi dei Rashemi: (maschili) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak; (femminili) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra; (cognomi) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

Shou

Gli Shou sono il gruppo etnico più diffuso e potente della lontana Kara-Tur, a est di Faerûn. Hanno la pelle bronzea, i capelli neri e gli occhi scuri. Presso gli Shou di norma il cognome viene prima del nome proprio.

Nomi degli Shou: (maschili) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen; (femminili) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai; (cognomi) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

Tethyrian

Diffusi ampiamente lungo tutta la Costa della Spada, all'estremità occidentale di Faerûn, i Tethyrian sono umani di corporatura media e di statura alta. La loro carnagione è scura, ma tende a schiarirsi gradualmente negli individui che vivono più a nord. Il colore dei loro occhi e dei loro capelli può variare, ma i capelli castani e gli occhi azzurri sono i più comuni. I Tethyrian fanno generalmente uso dei nomi Chondathan.

Turami

I Turami, originari della costa meridionale del Mare Interno, sono umani alti e robusti, dalla pelle color mogano, dai capelli ricci neri e dagli occhi scuri.

Nomi dei Turami: (maschili) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero; (femminili) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda; (cognomi) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

Tratti degli Umani

Anche se è difficile stabilire delle generalizzazioni sugli umani, un personaggio umano sarà dotato dei tratti seguenti.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Ogni punteggio di caratteristica di un umano aumenta di 1.

Età. Un umano raggiunge la maturità tra i 18 e i 20 anni e vive meno di un secolo.

Allineamento. Gli umani non tendono ad alcun allineamento in particolare. Presso di loro è possibile trovare il meglio e il peggio che gli esseri viventi hanno da offrire.

Taglia. L'altezza e la corporatura possono variare drasticamente da un umano all'altro, oscillando tra gli 1,5 e gli 1,8 metri o più. A prescindere dalla sua effettiva altezza, un umano è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un umano è di 9 metri.

Linguaggi. Gli umani parlano, leggono e scrivono in Comune e in un linguaggio extra a scelta. In genere gli umani imparano il linguaggio del popolo con cui hanno più contatti, anche quando si tratta di dialetti sconosciuti ai più. Amano molto impreziosire la loro parlata con parole prese da altre lingue: imprecazioni in Orchesco, espressioni Elfiche dal suono melodioso, termini militari Nanici e così via.

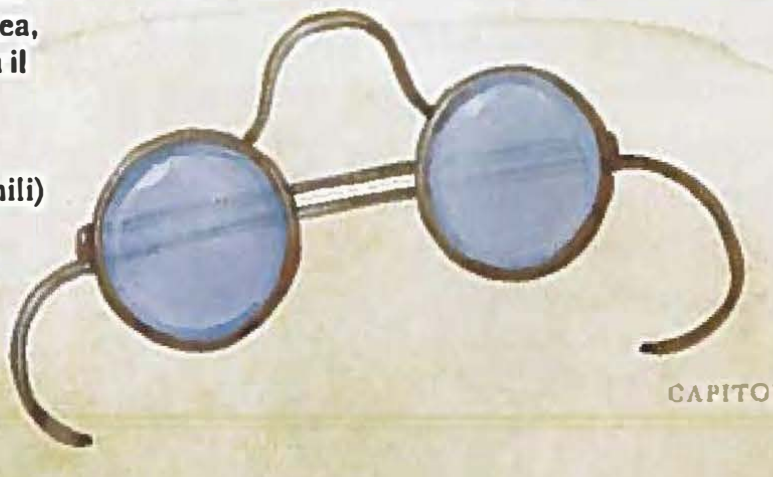
Tratti Umani Alternativi

Se la campagna usa la regola facoltativa dei talenti descritta nel capitolo 6, il Dungeon Master può autorizzare l'utilizzo di questi tratti alternativi. Quanto presentato di seguito si sostituisce al tratto di Incremento dei Punteggi di Caratteristica.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Due punteggi di caratteristica diversi a scelta aumentano di 1 ciascuno.

Abilità. Un umano ha competenza in un'abilità a scelta.

Talento. Un umano ottiene un talento a scelta.



Dragonide

Suo padre restava immobile sul primo dei tre gradini *che conducevano al portale. Le scaglie sul suo volto avevano perso colore lungo i bordi, ma Mehen il Senza-Clan sembrava ancora in grado di sconfiggere un orso a mani nude. Non aveva più la sua armatura consumata, al suo posto indossava una corazza di scaglie violacea e decorata di scintillanti simboli d'argento. Sul suo braccio compariva un blasone, il simbolo di una qualche casata straniera. La spada sulla schiena non era cambiata, era la stessa che aveva portato fin da prima di trovare i gemelli abbandonati in fasce alle porte di Arush Wayem.*

Farideh aveva imparato molto presto a decifrare le espressioni sul volto di suo padre, e considerava quell'abilità una grande fortuna. Un umano incapace di notare il movimento dei suoi occhi o di quelli di Havilar non avrebbe visto altro che l'indifferenza di un drago sul volto di Mehen il Senza-Clan. Tuttavia il movimento delle scaglie, la curvatura della cresta, la posizione degli occhi, l'apertura delle fauci e l'intero volto di suo padre in genere le trasmettevano messaggi fin troppo chiari.

Stavolta però, perfino Farideh vide soltanto uno strato di scaglie completamente immobile e lesse sul volto di suo padre l'indifferenza di un drago.

—Erin M. Evans, *The Adversary*

I dragonidi, generati dai draghi come il loro stesso nome implica, si fanno strada con fierezza in un mondo che li accoglie con titubanza e incomprensione. Creati dalle divinità draconiche o dai draghi stessi, i dragonidi si schiusero originariamente dalle uova di drago come una razza unica in cui si mescolavano i migliori attributi dei draghi e degli umanoidi. Alcuni dragonidi sono fedeli servitori dei veri draghi, mentre altri fungono da truppe di fanteria in grandi guerre, e altri ancora vagano allo sbando, senza avere alcun chiaro obiettivo nella vita.

Fiera Stirpe di Drago

Un dragonide è molto simile a un drago in posizione eretta, ma è privo di ali o di coda. I primi dragonidi sfoggiavano scaglie di colori accesi che richiamavano i colori dei draghi loro progenitori, ma molte generazioni di incroci hanno portato a un aspetto più uniforme. Le loro piccole ed eleganti scaglie sono solitamente di colore ottone o bronzo, variando a volte fino a tonalità rosse, ruggine, oro o verderame.
I dragonidi sono creature alte e robuste, raggiungendo quasi i 2 metri d'altezza e pesando oltre 150 kg. Possiedono mani e piedi molto forti, dotati di artigli simili a quelli dei rapaci; ogni mano e piede ha tre dita e un pollice opponibile.

In alcuni clan di dragonidi il sangue di un particolare tipo di drago scorre con forza. Questi dragonidi spesso sfoggiano scaglie molto simili a quelle dei draghi loro antenati: rosso, verde, blu, bianco o nero lucido, oppure scintillanti tonalità di oro, argento, ottone, rame o bronzo.

Clan Autosufficienti

Per ogni dragonide il clan è più importante della vita stessa. I dragonidi mettono la devozione e il rispetto nei confronti del proprio clan al di sopra di ogni altra cosa, perfino delle divinità. La condotta di un dragonide si riflette sull'onore del suo clan e chi disonora il clan rischia l'espulsione e l'esilio. Ogni dragonide conosce molto bene la sua posizione e i suoi doveri all'interno del clan ed è obbligato dall'onore a rispettare i limiti di quella posizione.

Il continuo desiderio di migliorarsi personalmente è indicativo dell'autosufficienza dell'intera razza. Per i dragonidi è importante dimostrarsi abili ed eccellere in ogni impresa. Odiano fallire e non lasciano nulla di intentato prima di arrendersi. Per un dragonide, raggiungere la massima maestria in una determinata abilità è un obiettivo che può durare tutta una vita. I membri delle altre razze che dimostrano una dedizione analoga riescono a guadagnare facilmente il rispetto di un dragonide.

Anche se tutti i dragonidi si sforzano di essere autosufficienti, sanno bene che in certe difficili situazioni un aiuto può essere necessario. Ma la migliore fonte di aiuto resta sempre il clan, e quando lo stesso clan necessita di aiuto, si rivolge a un altro clan di dragonidi prima di chiedere aiuto ad altre razze o alle divinità.

Nomi dei Dragonidi

Un dragonide ha un nome proprio che gli viene attribuito alla nascita, a cui antepone il nome del clan in segno d'onore. Spesso tra i compagni di nidiata si usano anche nomi o soprannomi d'infanzia dal significato descrittivo o affettivo. Questi nomi possono fare riferimento a un evento o basarsi su un'abitudine.

Nomi Maschili: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

Nomi Femminili: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

Nomi d'Infanzia: Devoto, Mordiscudo, Piegaorecchie, Saltatore, Scalatore, Zelante

Razze Non Comuni

I dragonidi e le razze presentate successivamente in questo capitolo sono razze non comuni. Non esistono in ogni mondo di D&D e, anche dove è possibile incontrarle, sono meno diffuse rispetto agli elfi, agli halfling, ai nani e agli umani.

Nelle città cosmopolite del multiverso di D&D è raro che la maggior parte degli individui degni di una seconda occhiata anche le razze più esotiche, ma le cose cambiano drasticamente nelle piccole città e nei villaggi rurali. La gente comune non è abituata a incontrare i membri di queste razze e reagisce di conseguenza.

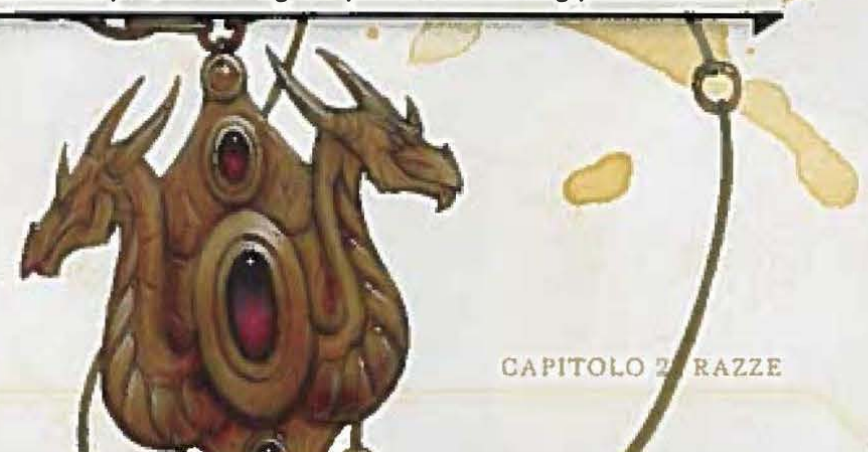
Dragonidi. È facile supporre che un dragonide sia un mostro, specialmente se le sue scaglie tradiscono un retaggio cromatico. Tuttavia, a meno che il dragonide non inizi a sputare fuoco e a seminare distruzione, la gente tende a reagire con cautela anziché con paura.

Gnomi. Gli gnomi non hanno un aspetto minaccioso e riescono a fugare facilmente ogni sospetto con il loro buonumore. La gente comune è spesso incuriosita dagli gnomi, in quanto è probabile che non ne abbia mai incontrato uno prima, ma raramente reagisce in modo ostile o spaventato.

Mezzelfi. Anche se la maggior parte della gente non ha mai visto un mezzelfo, praticamente tutti sanno che esistono. L'arrivo di un mezzelfo straniero tende a suscitare una marea di pettegolezzi mormorati alle sue spalle e sguardi obliqui nella sala di una taverna piuttosto che ostilità diretta o genuina curiosità.

Mezzorchi. In genere si tende a presumere che i mezzorchi siano creature attaccabrighe e irascibili; quindi la gente si comporta con prudenza nei pressi di un mezzorco sconosciuto. Un negoziante potrebbe nascondere di soppiatto le sue merci più preziose o più fragili quando un mezzorco entra, e gli avventori di una taverna potrebbero uscire alla chetichella, immaginando che presto scoppierà una rissa.

Tiefling. Se i mezzorchi vengono accolti con pragmatica cautela, i tiefling tendono a generare una paura sovrannaturale. La malvagità del loro retaggio è palese nei loro tratti e, per quello che può saperne la maggior parte della gente, un tiefling potrebbe benissimo essere un diavolo appena uscito dai Nove Inferi. La gente potrebbe farsi un segno di protezione quando un tiefling si avvicina, attraversare la strada per evitare di passargli accanto o sbarrare la porta di un negozio prima che il tiefling possa entrare.



Nomi di Clan: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

Tratti dei Dragonidi

Il retaggio draconico si manifesta in una varietà di caratteristiche che il personaggio condivide con gli altri dragonidi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un dragonide aumenta di 2 e quello di Carisma aumenta di 1.

Età. I giovani dragonidi crescono velocemente. Camminano già poche ore dopo la schiusa dell'uovo, a 3 anni raggiungono le dimensioni e lo sviluppo di un bambino umano di 10 anni e a 15 anni raggiungono la maturità. Vivono all'incirca fino a 80 anni.

Allineamento. I dragonidi tendono agli estremi e scelgono coscientemente da che parte stare nella guerra cosmica tra il bene e il male (rappresentati rispettivamente da Bahamut e Tiamat). La maggior parte dei dragonidi è buona, ma quelli che si schierano dalla parte di Tiamat possono rivelarsi tremendamente malvagi.

Taglia. I dragonidi sono più alti e pesanti degli umani: hanno un'altezza superiore agli 1,8 metri e un peso medio di 125 kg. Un dragonide è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un dragonide è di 9 metri.

Discendenza Draconica

Drago	Tipo di Danni	Arma a Soffio
Argento	Freddo	Cono di 4,5 m (TS Costituzione)
Bianco	Freddo	Cono di 4,5 m (TS Costituzione)
Blu	Fulmine	Linea di 1,5 per 9 m (TS Destrezza)
Bronzo	Fulmine	Linea di 1,5 per 9 m (TS Destrezza)
Nero	Acido	Linea di 1,5 per 9 m (TS Destrezza)
Oro	Fuoco	Cono di 4,5 m (TS Destrezza)
Ottone	Fuoco	Linea di 1,5 per 9 m (TS Destrezza)
Rame	Acido	Linea di 1,5 per 9 m (TS Destrezza)
Rosso	Fuoco	Cono di 4,5 m (TS Destrezza)
Verde	Veleno	Cono di 4,5 m (TS Costituzione)

Draconici

Nel mondo di Dragonlance i seguaci della divinità malvagia Takhisis scoprirono un rituale oscuro che gli permise di corrompere le uova dei draghi metallici, creando dragonidi malvagi chiamati draconici. Cinque tipi di draconici, corrispondenti ai cinque tipi di draghi metallici, combatterono in nome di Takhisis nella Guerra delle Lance: gli aurak (oro), i baaz (ottone), i bozak (bronzo), i kapak (rame) e i sivak (argento). Al posto delle loro armi a soffio erano dotati di altre capacità magiche uniche.

Discendenza Draconica. Un dragonide vanta una discendenza da un drago. Il giocatore sceglie un tipo di drago dalla tabella "Discendenza Draconica". L'arma a soffio del personaggio e la sua resistenza ai danni saranno determinate dalla tipologia di drago, come indicato dalla tabella.

Arma a Soffio. Un dragonide può usare la sua azione per esalare un soffio di energia distruttiva. La discendenza draconica determina la dimensione, la forma e il tipo di danno dell'esalazione.

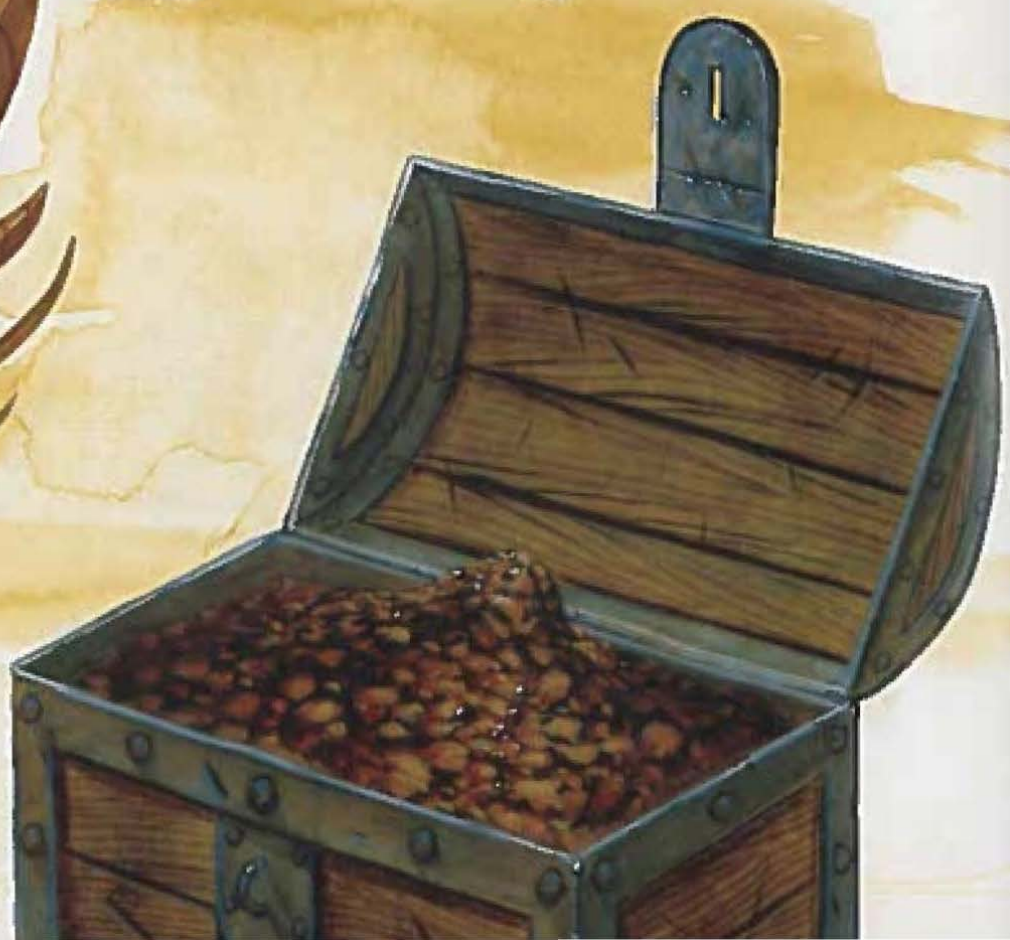
Quando il dragonide utilizza la sua arma a soffio, ogni creatura entro l'area dell'esalazione deve effettuare un tiro salvezza determinato in base alla discendenza draconica. La CD di questo tiro salvezza è pari a 8 + il modificatore di Costituzione del dragonide + il bonus di competenza del dragonide. Una creatura subisce 2d6 danni se il tiro salvezza fallisce. Se invece ha successo, i danni sono dimezzati. I danni aumentano a 3d6 al 6° livello, 4d6 all'11° livello e 5d6 al 16° livello.

Una volta che il dragonide ha utilizzato la sua arma a soffio, non può più utilizzarla finché non completa un riposo breve o lungo.

Resistenza ai Danni. Un dragonide dispone di resistenza ai danni del tipo associato alla sua discendenza draconica.

Linguaggi. Un dragonide sa parlare, leggere e scrivere in Comune e in Draconico. Si ritiene che il Draconico sia uno dei linguaggi più antichi e viene spesso usato nello studio della magia. Il linguaggio ha un suono aspro per la maggior parte delle creature e include numerose consonanti dure e sibilanti.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987



Gnomo

Magro, dai capelli chiari, la pelle color noce e gli occhi di un intenso turchese: Burgell era alto la metà di Aeron ed era costretto a montare su uno sgabello per guardare attraverso lo spioncino. Come la maggior parte delle abitazioni di Oeble, anche quella particolare dimora era stata costruita per gli umani e i residenti più piccoli dovevano far fronte alle situazioni disagevoli nel miglior modo possibile.

Se non altro la relativa grandezza dell'abitazione offriva a Burgell spazio in abbondanza per sistemare tutti i suoi congegni a misura di gnomo. Il salotto era ora il suo laboratorio e conteneva uno stupefacente assortimento di arnesi: martelli, scalpelli, seghe, grimaldelli, lenti colorate, lenti d'ingrandimento da gioielliere e barattoli pieni di ingredienti per lanciare incantesimi, in polvere o sminuzzati. Un grosso gatto grigio, il famiglio del mago, se ne stava rannicchiato sopra il grimorio. Aprì gli occhi, scoccò un'occhiata sprezzante ad Aeron, poi sembrò rimettersi a dormire.

—Richard Lee Byers, *The Black Bouquet*

Un brusio di incessante attività pervade i cunicoli e i quartieri dove gli gnomi formano le loro comunità. Di tanto in tanto, un rumore più forte sovrasta il brusio: il cigolio degli ingranaggi, una piccola esplosione, un grido di sorpresa o di trionfo e, soprattutto, risate a profusione. Gli gnomi amano la vita e si godono ogni istante dedicato alle invenzioni, all'esplorazione, alle investigazioni, alle creazioni e ai giochi.

Espressioni Energiche

L'energia e l'entusiasmo per la vita traspare in ogni centimetro del minuscolo corpo di uno gnomo. Gli gnomi sono in media poco più alti di 90 cm e pesano fra i 20 e i 22,5 kg. Un ampio sorriso (sovrastato da un grosso naso) si dipinge spesso sui loro volti abbronzati o marroni e i loro occhi brillano di entusiasmo. I loro capelli chiari sono quasi sempre scarmigliati, come per esprimere l'insaziabile interesse degli gnomi per tutto ciò che li circonda.

La personalità di uno gnomo è facilmente comprensibile dal suo aspetto. La barba di uno gnomo maschio, al contrario dei suoi capelli scompigliati, è ben curata e spesso acconciata a punta singola o biforcuta. Gli abiti di uno gnomo, pur prediligendo le tinte semplici di color terra, sono elegantemente decorati con ricami, goffrature o gioielli luccicanti.

Dedizione Entusiasta

Dal punto di vista di uno gnomo, essere vivi è una cosa meravigliosa ed è giusto spremere ogni goccia di divertimento da una vita che spazia dai tre ai cinque secoli. Mentre gli umani pensano che sia noioso vivere così a lungo e gli elfi dedicano gran parte dei loro anni a godersi le bellezze del mondo, gli gnomi sembrano preoccuparsi che nemmeno tutto questo tempo sia sufficiente per fare o per vedere tutto quello che vorrebbero.

Gli gnomi parlano come se la loro lingua non riuscisse a stare al passo dei loro pensieri. Pur esprimendo un'idea o un parere sugli argomenti più disparati, riescono comunque ad ascoltare con attenzione gli altri, aggiungendo le appropriate esclamazioni di sorpresa e apprezzamento nel corso della conversazione.

Benché gli gnomi amino gli scherzi di tutti i tipi, in particolar modo le battute e le burle, si dedicano con la massima serietà alle imprese che intraprendono. Molti gnomi sono abili ingegneri, alchimisti, riparatori o

Gnomi delle Profondità

Una terza sottorazza di gnomi, gli gnomi delle profondità (o svirfneblin), vive in piccole comunità disseminate per l'Underdark. A differenza dei duergar e dei drow, gli svirfneblin sono buoni come i loro cugini di superficie, anche se il loro umore e il loro entusiasmo sono smorzati dall'ambiente opprimente e le loro capacità creative si concentrano quasi esclusivamente sui lavori in pietra.

inventori. Sono sempre pronti a commettere errori, a ridere di se stessi durante le fasi di perfezionamento dei loro progetti, a correre grossi rischi (a volte perfino eccessivi) e a perseguire grandi sogni.

Cunicoli Luminosi

Gli gnomi costruiscono i loro rifugi nelle zone collinari e boscose. Vivono nei sotterranei, ma si concedono più aria fresca di quanto non facciano i nani e si gustano i piaceri della natura vivendo più vicini possibile alla superficie. Le loro dimore sono ben nascoste grazie a un'ingegnosa progettazione e qualche semplice illusione. I visitatori bene accetti vengono rapidamente condotti all'interno dei luminosi e caldi tunnel interni, mentre quelli indesiderati difficilmente riusciranno a trovare i cunicoli in primo luogo.

Gli gnomi che vivono nelle terre umane sono solitamente intagliatori di gemme, ingegneri, sapienti o inventori. Alcune famiglie umane ingaggiano uno gnomo come tutore per garantire ai loro rampolli un'istruzione rigorosa senza rinunciare a un pizzico di piacere e di divertimento. Uno gnomo può fungere da tutore per più generazioni di una famiglia umana nel corso della sua lunga vita.

Nomi degli Gnomi

Gli gnomi adorano i nomi: quasi ogni gnomo ne possiede sei o giù di lì. Uno gnomo riceve un nome da sua madre, uno da suo padre, uno dall'anziano del clan, uno dalle sue zie e dai suoi zii, e può anche ricevere numerosi soprannomi da chiunque abbia a che fare con lui nel corso del tempo. I nomi gnomeschi sono solitamente variazioni di nomi di antenati o di lontani parenti, oppure vengono inventati di sana pianta. Quando hanno a che fare con gli umani o con altre creature che sono "noiose" riguardo ai nomi, gli gnomi sanno di non dover usare più di tre nomi: un nome proprio, un nome del clan e un soprannome, scegliendo per ogni categoria quello più divertente da dichiarare.

Nomi Maschili: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

Nomi Femminili: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Nomi di Clan: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Soprannomi: Aleslosh (Birraiolo), Ashhearth (Cenere del Focolare), Badger (Tasso), Cloak (Mantello), Doublelock (Doppia Serratura), Filchbatter (Cleptomane), Fnipper (Tagliola), Ku, Nim, Oneshoe (Una Scarpa), Pock (Pustola), Sparklegem (Gemma Scintillante), Stumbleduck (Piedi a Papera)

Alla Scoperta del Mondo

Creature curiose e impulsive, gli gnomi possono decidere di diventare avventurieri per scoprire il mondo o per il puro piacere dell'esplorazione. Alcuni gnomi appassionati di gemme e di oggetti di valore scelgono l'avventura come una via rapida ma pericolosa verso la ricchezza. Indipendentemente da ciò che li spinge ad andare all'avventura, gli gnomi che adottano questo stile di vita cercano di divertirsi il più possibile, proprio come fanno con ogni altra attività che intraprendono (a volte con grande fastidio dei loro compagni di avventura).

Tratti degli Gnomi

Un personaggio gnomo possiede alcune caratteristiche in comune con tutti gli altri gnomi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di uno gnomo aumenta di 2.

Età. Gli gnomi maturano alla stessa velocità degli umani e la maggior parte solitamente adotta la stabilità di una vita adulta attorno ai 40 anni. Uno gnomo può vivere dai 350 ai 500 anni circa.

Allineamento. Gli gnomi sono spesso buoni. Quelli che tendono alla legalità sono sapienti, ingegneri, ricercatori, studiosi, investigatori o inventori. Quelli che tendono al caos sono menestrelli, imbroglioni, viandanti o eccentrici gioiellieri. Gli gnomi sono creature di buon cuore e anche quelli di indole più ingannevole sono generalmente più burloni che malvagi.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Sempre Entusiasti

È raro che uno gnomo si dimostri ostile o malvagio, a meno che non abbia subito una dolorosa ferita. Gli gnomi sanno che la maggior parte delle razze non condivide il loro senso dell'umorismo, ma apprezzano la compagnia di chiunque e traggono piacere da tutto quello che fanno.

Taglia. Uno gnomo può essere alto dai 90 ai 120 cm e pesare in media 20 kg. Uno gnomo è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di uno gnomo è di 7,5 metri.

Scurovisione. Essendo abituato a vivere sottoterra, uno gnomo beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Uno gnomo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Astuzia Gnomesca. Uno gnomo dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Linguaggi. Uno gnomo può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Gnomesco. Il linguaggio Gnomesco, che usa l'alfabeto Nanico, è rinomato per i suoi trattati tecnici e le sue enciclopedie sul mondo naturale.

Sottorazze. Esistono due sottorazze di gnomi nei mondi di D&D: gli gnomi delle foreste e gli gnomi delle rocce. Il giocatore deve scegliere una di queste sottorazze.

Gnomo delle Foreste

Uno gnomo delle foreste ha una propensione naturale per l'illusione e gode di una rapidità e di una furtività innata. Nel mondo di D&D gli gnomi delle foreste sono creature rare e riservate. Formano comunità nascoste nel fitto delle foreste utilizzando illusioni e inganni per celarsi alle minacce o per dileguarsi in fretta se vengono scoperti. Gli gnomi delle foreste tendono a essere amichevoli con gli altri abitanti dei boschi di indole buona e considerano gli elfi e i folletti buoni i loro più validi alleati. Questi gnomi stringono amicizia anche con i piccoli animali delle foreste, a cui si affidano per ottenere informazioni su qualsiasi minaccia che potrebbe aggirarsi nelle loro terre.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di uno gnomo delle foreste aumenta di 1.

Illusionista Nato. Uno gnomo delle foreste conosce il trucchetto *illusione minore*. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

Parlare con le Piccole Bestie. Uno gnomo delle foreste può usare suoni e gesti per comunicare i concetti più semplici alle bestie di taglia Piccola o inferiore. Gli gnomi delle foreste amano gli animali e spesso tengono presso di loro scoiattoli, tassi, conigli, talpe, picchi e altre creature simili come animali da compagnia.

Gnomo delle Rocce

Uno gnomo delle rocce è dotato di una creatività innata e di una resistenza superiore a quella degli altri gnomi. Molti gnomi dei mondi di D&D sono gnomi delle rocce, inclusi gli gnomi inventori dell'ambientazione di Dragonlance.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di uno gnomo delle rocce aumenta di 1.

Conoscenze dell'Artefice. Ogni volta che uno gnomo delle rocce effettua una prova di Intelligenza (Storia) relativa a oggetti magici, alchemici o congegni tecnologici, può aggiungere il doppio del suo bonus di competenza anziché l'eventuale bonus di competenza che applicherebbe solitamente.

Inventore. Uno gnomo delle rocce ha competenza negli strumenti da artigiano (strumenti da inventore). Utilizzando questi strumenti, uno gnomo delle rocce può dedicare un'ora e una quantità di materiali pari a un valore di 10 mo per costruire un congegno meccanico Minuscolo (CA 5, 1 pf). Il congegno cessa di funzionare dopo 24 ore (a meno che il personaggio non spenda 1 ora a ripararlo per mantenerlo in funzione) o quando lo gnomo delle rocce usa un'azione per smantellarlo (nel qual caso può recuperare i materiali utilizzati per crearlo). Non è possibile avere più di tre congegni attivi allo stesso tempo.

Quando uno gnomo delle rocce decide di creare un congegno, deve sceglierne uno tra le opzioni seguenti.

Accendifuoco. Questo congegno produce una fiamma in miniatura che un personaggio può usare per accendere una candela, una torcia o un fuoco da campo. Per utilizzare questo congegno è richiesta un'azione.

Carillon. Una volta aperto, il carillon emette un'unica melodia a un volume moderato. Smette di suonare quando arriva alla fine della melodia o quando viene richiuso.

Giocattolo a Molla. Questo giocattolo meccanico ha la forma di un animale, un mostro o un individuo, come per esempio una rana, un topo, un uccello, un drago o un soldato. Quando viene posizionato per terra, il giocattolo si sposta di 1,5 metri a ogni turno del personaggio, in una direzione casuale. Il giocattolo a molla emette i tipici suoni della creatura che rappresenta.

"Proprio lui." La faccia barbuta del nuovo arrivato si aprì in un ampio sorriso. Spalancò le braccia, e prima che Flint potesse impedirglielo, avvolse il nano in un abbraccio che lo sollevò dal suolo. Il nano si strinse per un attimo al vecchio amico e poi, memore della propria dignità, si sottrasse all'abbraccio del mezzelfo.

—Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragons of Autumn Twilight

Mezzelfo

Flint ammiccò nella luce del tramonto e gli *sembrò di vedere una figura d'uomo sul sentiero. Si rialzò e si mise all'ombra di un pino per vederci meglio. L'uomo camminava con una grazia disinvolta che Flint avrebbe detto da elfo... eppure i suoi grandi muscoli rigonfi erano decisamente umani, e così pure i suoi peli facciali. Sotto il cappuccio verde dell'uomo, il nano vedeva solo della pelle abbronzata e una barba rossiccia. Portava un arco infilato sulla spalla, e alla sua sinistra pendeva una spada. Era vestito di camoscio, preziosamente ornato degli arabeschi che gli elfi amavano. Però nessun elfo del mondo di Krynn poteva avere la barba, nessuno tranne...*

"Tanis?" azzardò Flint all'avvicinarsi dell'uomo.

I mezzelfi camminano tra due mondi senza mai appartenere fino in fondo a nessuno di essi, e a detta di alcuni uniscono le migliori qualità dei loro genitori elfi e umani: la curiosità, la creatività e l'ambizione degli umani temperate dai sensi raffinati, dall'amore per la natura e dal senso artistico degli elfi. Alcuni mezzelfi vivono fra gli umani, da cui si distinguono per i loro tratti emotivi e fisici, e osservano i loro amici e i loro cari invecchiare mentre il passare del tempo li sfiora a malapena. Altri vivono fra gli elfi nei loro reami senza tempo, e diventano irrequieti al raggiungimento della maturità mentre i loro compagni continuano a vivere come bambini. Molti mezzelfi, non riuscendo a inserirsi in nessuna delle due società, scelgono di vivere in solitudine vagando senza meta o unendosi ad altri spiriti solitari o da reietti dedicandosi all'avventura.

Tra Due Mondi

Per gli umani i mezzelfi somigliano agli elfi, mentre per gli elfi somigliano agli umani. In altezza sono simili ai loro progenitori, ma non sono né slanciati come gli elfi né robusti come gli umani. Hanno un'altezza che può variare tra gli 1,5 e gli 1,8 metri e un peso che va dai 50 ai 90 kg. I maschi sono leggermente più alti e pesanti delle femmine. Un mezzelfo maschio sviluppa una peluria facciale e a volte si lascia crescere la barba per nascondere il suo retaggio elfico. I colori e i lineamenti dei mezzelfi sono un miscuglio di quelli dei loro genitori, quindi mostrano una varietà ancora più ampia rispetto a quella riscontrabile nelle due razze distinte. I mezzelfi tendono ad avere gli occhi del loro genitore elfico.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Ambasciatori Straordinari

Molti mezzelfi imparano fin da giovanissimi ad andare d'accordo con chiunque, ad allentare le tensioni e a trovare soluzioni pacifiche. Come razza, possiedono la grazia degli elfi senza la loro indifferenza, e l'energia degli umani senza la loro inciviltà. Si rivelano spesso dei mediatori e ambasciatori straordinari (tranne che tra elfi e umani, in quanto ogni parte è portata a sospettare che il mezzelfo favorisca l'altra).

Diplomatici o Girovaghi

I mezzelfi non hanno una loro terra, ma sono generalmente bene accetti nelle città umane e leggermente meno bene accetti nelle foreste elfiche. Nelle grandi città delle regioni dove gli elfi e gli umani interagiscono frequentemente a volte i mezzelfi diventano abbastanza numerosi da formare delle piccole comunità. Amano la compagnia degli altri mezzelfi, che sono gli unici a capire veramente cosa significhi vivere a metà strada tra due mondi.

Nella maggior parte del mondo, tuttavia, i mezzelfi sono talmente rari che uno di essi potrebbe vivere per anni senza mai incontrare un suo simile. Alcuni mezzelfi preferiscono evitare del tutto la compagnia degli altri e vagano nelle terre selvagge come cacciatori, guardaboschi o avventurieri, facendo visita ai centri abitati soltanto di rado. Come gli elfi, sono spinti da un forte desiderio di viaggiare che deriva dalla loro longevità. Altri mezzelfi scelgono invece di tuffarsi nel cuore della società, sfruttando al massimo il loro carisma e le loro doti sociali in ruoli diplomatici o come truffatori.

Nomi dei Mezzelfi

I nomi dei mezzelfi possono essere di origine umana o elfica. A enfatizzare il fatto di non riuscire a integrarsi in nessuna delle due società, i mezzelfi cresciuti fra gli umani spesso ricevono un nome elfico, mentre quelli cresciuti fra gli elfi spesso ricevono un nome umano.

Tratti dei Mezzelfi

Un personaggio mezzelfo possiede alcune qualità in comune con gli elfi e altre uniche dei mezzelfi.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un mezzelfo aumenta di 2 e altri due punteggi di caratteristica a scelta aumentano di 1.

Età. I mezzelfi crescono agli stessi ritmi degli umani e raggiungono l'età adulta attorno ai 20 anni. Vivono comunque molto più a lungo degli umani e spesso superano i 180 anni.

Allineamento. I mezzelfi condividono la propensione al caos insita nel loro retaggio elfico. Rispettano sia la libertà personale che l'espressione creativa, non amano troppo le figure autoritarie e non desiderano avere seguaci. Sono infastiditi dalle regole, non sopportano le pretese altrui e spesso si dimostrano inaffidabili o nel migliore dei casi imprevedibili.

Taglia. Un mezzelfo ha all'incirca le stesse dimensioni di un umano e la sua altezza può variare dagli 1,5 agli 1,8 metri. Un mezzelfo è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un mezzelfo è di 9 metri.

Scurovisione. Grazie al suo sangue elfico, un mezzelfo beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un mezzelfo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Retaggio Fatato. Un mezzelfo dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non può essere addormentato tramite la magia.

Versatilità nelle Abilità. Un mezzelfo ha competenza in due abilità a sua scelta.

Linguaggi. Un mezzelfo può parlare, leggere e scrivere in Comune, in Elfico e in un linguaggio extra a sua scelta.

Che uniscano le forze sotto la guida di un potente warlock o che raggiungano un punto di stallo dopo avere combattuto per anni, a volte le tribù di orchi e umani stipulano un'alleanza e formano assieme un'orda più vasta che semina il terrore nei vicini territori civilizzati. Quando queste alleanze sono suggellate da un matrimonio, dall'unione può nascere un mezzorco. Alcuni mezzorchi diventano orgogliosi capitribù grazie al loro sangue umano, che conferisce loro un vantaggio sui loro rivali di sangue puro. Alcuni si avventurano nel mondo per dimostrare il loro valore agli umani e alle altre razze più civilizzate. Molti di questi diventano avventurieri, compiendo grandi imprese e guadagnandosi la notorietà grazie alle loro usanze barbariche e alla loro furia selvaggia.

Mezzorco

Il capotribù guerriero Mhurren si allontanò dal suo letto di pellicce e dalle sue donne e indossò una corta cotta di maglia formata da pesanti anelli d'acciaio sul suo robusto torace scolpito. Era solito svegliarsi prima della maggior parte dei suoi guerrieri, dato che la sua parte di sangue umano scorreva potente in lui e la luce del sole gli risultava meno fastidiosa di quanto non fosse per gli altri della sua tribù. Fra i Teschi Insanguinati, un guerriero veniva giudicato per la sua forza, la sua ferocia e la sua astuzia. Il retaggio umano non era un difetto per un guerriero... purché si dimostrasse forte, resistente e assetato di sangue quanto i suoi fratelli purosangue. I mezzorchi più deboli dei loro compagni orchi non duravano a lungo nei Teschi Insanguinati (o in qualsiasi altra tribù, se è per quello). Ma era anche vero che spesso un po' di sangue umano conferiva ai guerrieri quel pizzico in più di astuzia, ambizione e autodisciplina che permetteva loro di fare strada, e così era stato per Mhurren. Ora era a capo di una tribù che contava duemila lance ed era considerato il più forte capotribù di tutta Thar.

—Richard Baker, *Swordmage*

Forti e Sfregiati

Il colore grigiastro, la fronte spiovente, la mandibola sporgente, le zanne prominenti e la corporatura torreggiante di un mezzorco sono tutti evidenti simboli del suo retaggio orchesco. Un mezzorco è alto dagli 1,8 ai 2,1 metri e pesa solitamente tra i 90 e i 125 kg.

Gli orchi considerano le cicatrici di battaglia come medaglie d'onore e le cicatrici ornamentali come simboli di bellezza. Altre cicatrici tuttavia, possono segnare l'orco o il mezzorco come un ex schiavo o un esule caduto in disgrazia. Tutti i mezzorchi che hanno vissuto assieme agli orchi o nei loro paraggi sfoggiano numerose cicatrici: che si tratti di simboli di umiliazione o di orgoglio, quelle cicatrici sono una testimonianza delle imprese e ferite subite. Se vive tra gli umani, il mezzorco potrebbe sfoggiare queste cicatrici con orgoglio oppure nasconderle con imbarazzo.

Il Marchio di Gruumsh

Fu il dio guercio Gruumsh a creare gli orchi, e nemmeno quegli orchi che hanno smesso di venerarlo riescono a sfuggire del tutto alla sua influenza. Lo stesso vale per i mezzorchi, anche se il loro sangue umano attenua l'intensità di tale influenza. Alcuni mezzorchi odono i sussurri di Gruumsh in sogno, quando il dio li incita a risvegliare la rabbia assopita in loro. Altri percepiscono l'esultanza di Gruumsh quando entrano

in lotta: alcuni esultano assieme a lui, mentre altri tremano per la paura e il disgusto. I mezzorchi non sono malvagi per natura, ma il male si annida comunque nel loro animo, sia che decidano di abbracciarlo, sia che decidano di ribellarsi.

Oltre all'ira di Gruumsh, i mezzorchi provano tutte le emozioni con grande intensità. In loro, l'ira non si limita ad accelerare le pulsazioni, ma infiamma l'intero corpo. Gli insulti bruciano come l'acido, e la tristezza fiacca le loro forze. Quando ridono, ridono fragorosamente e con gusto, e i più semplici piaceri della carne (mangiare, bere, combattere, suonare i tamburi e danzare selvaggiamente) riempiono i loro cuori di gioia. Tendono a infuriarsi o a deprimersi facilmente, e sono più inclini all'azione che alla contemplazione e al combattimento più che alla discussione. I mezzorchi di maggiore successo sono quelli che hanno sviluppato un autocontrollo sufficiente per vivere nelle terre civilizzate.

Tribù e Bassifondi

I mezzorchi vivono spesso fra gli orchi. Fra le razze restanti, gli umani sono gli unici che potrebbero accettare i mezzorchi: se un mezzorco non vive presso una tribù orchesca, quasi sempre vive nei territori degli umani, dove cerca di dimostrarsi degno di appartenere a una tribù barbarica o di sopravvivere nei bassifondi di una grande città. I mezzorchi fanno affidamento sulla forza fisica, la resistenza e la grande determinazione ereditata dai loro progenitori umani.

Nomi dei Mezzorchi

I mezzorchi solitamente ricevono nomi correlati alla cultura in cui sono cresciuti. Un mezzorco che desideri trovarsi un posto fra gli umani potrebbe cambiare il suo nome orchesco in una versione umana. Alcuni mezzorchi dal nome umano decidono invece di assumere un gutturale nome orchesco, convinti che questo li renda più minacciosi.

Nomi di Orchi Maschili: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Nomi di Orchi Femminili: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

Tratti dei Mezzorchi

Un mezzorco possiede alcuni tratti che derivano dal suo retaggio orchesco.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Forza di un mezzorco aumenta di 2 e quello di Costituzione aumenta di 1.

Accettati con Riluttanza

Ogni mezzorco deve trovare il modo di farsi accettare da chi odia gli orchi. Alcuni mezzorchi optano per un atteggiamento riservato, tentando di non attirare l'attenzione su di sé. Altri danno pubblico sfoggio di generosità e bontà di cuore (a prescindere dalla sincerità di tali dimostrazioni). Altri ancora assumono un atteggiamento da duri per indurre gli altri a lasciarli stare.

Età. I mezzorchi maturano un po' più velocemente degli umani, raggiungendo l'età adulta attorno ai 14 anni. Invecchiano più velocemente e raramente vivono più a lungo di 75 anni.

Allineamento. I mezzorchi tendono per natura al caos, un retaggio della loro metà orchesca, e difficilmente tendono al bene. I mezzorchi cresciuti fra gli orchi e disposti a vivere in mezzo a loro sono solitamente malvagi.

Taglia. I mezzorchi sono leggermente più grandi e robusti degli umani: la loro altezza varia dagli 1,8 a ben oltre i 2 metri. Un mezzorco è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un mezzorco è di 9 metri.

Scurovisione. Grazie al suo sangue orchesco, un mezzorco beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un mezzorco in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Minaccioso. Un mezzorco ha competenza nell'abilità Intimidire.

Tenacia Implacabile. Quando un mezzorco scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Non può più utilizzare questa capacità finché non completa un riposo lungo.

Attacchi Selvaggi. Quando un mezzorco mette a segno un colpo critico con un'arma da mischia, può tirare un dado dell'arma aggiuntivo quando determina i danni extra del colpo critico.

Linguaggi. Un mezzorco può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Orchesco. L'Orchesco è una lingua dura e sgradevole, dalle consonanti aspre. Non possiede un suo alfabeto, quindi per la forma scritta utilizza l'alfabeto Nanico.

Tiefling

"MA TU SAI BENE COME TI GUARDA LA GENTE, *progenie del diavolo.*"

Quegli occhi neri, gelidi come una tempesta invernale, sembravano penetrare fino al suo cuore, e l'improvvisa serietà nella voce del suo interlocutore la fece trasalire.

"Com'è che si dice?" chiese lui. "Una volta è una coincidenza, due volte è un complotto..."

"Tre è una maledizione" terminò lei. "Pensi che non abbia mai sentito questa buffonata?"

"Sono certo di sì." Quando lei gli scoccò un'occhiata truce, l'altro aggiunse: "Non sto sondando le profondità della tua mente, mia cara. Quello è un fardello che ogni tiefling deve portare. Alcuni si spezzano sotto quel peso, per altri diventa una pietra da portare al collo, altri ancora ne godono."

Inclinò di nuovo la testa di lato, esaminandola con un bagliore maligno negli occhi. "Ma tu cerchi di resistere, non è vero? Come un piccolo gatto selvatico, scommetto. Ogni frecciata e commento non fanno altro che affilare ulteriormente i tuoi artigli."

—Erin M. Evans, *Brimstone Angels*

Essere oggetto di sguardi ostili e bisbigli, subire violenze e insulti nelle strade, leggere diffidenza e paura negli occhi di tutti: questo è il destino dei tiefling. E tanto per girare il coltello nella piaga, i tiefling sanno che tutto ciò è dovuto a un patto stipulato molte generazioni fa, quando l'essenza di Asmodeus, il Signore dei Nove Inferi, contaminò la loro discendenza. L'aspetto e l'indole di un tiefling non sono una sua colpa: è il risultato di un antico peccato di cui tutti i tiefling, i loro figli, e i figli dei loro figli saranno sempre ritenuti responsabili.

Lignaggio Infernale

La stirpe dei tiefling ha origini umane e, nel senso più ampio del termine, i tiefling hanno tuttora un aspetto umano. Tuttavia il loro retaggio infernale ha segnato in modo evidente il loro aspetto. I tiefling sfoggiano grandi corna che possono assumere le forme più svariate: alcuni hanno corna ricurve come quelle di un ariete, altri hanno corna lunghe e dritte come quelle di una gazzella, e altri ancora delle corna a spirale simili a quelle delle antilopi. Un tiefling è dotato anche di una robusta coda, lunga dagli 1,2 agli 1,5 metri, che tende ad agitare o ad attorcigliare attorno alle gambe quando è irritato o nervoso. I canini di un tiefling sono appuntiti e i suoi occhi sono di un unico colore (nero, rosso, bianco, argento o oro) senza una sclera o una pupilla visibile. La pelle di un tiefling può avere tutte le colorazioni della pelle umana, ma può assumere anche delle tonalità di rosso, mentre i suoi capelli, che scendono dietro alle corna, sono solitamente scuri e variano dal nero al castano, dal rosso scuro al blu o al viola.

Indipendenti e Sospettosi

I tiefling sopravvivono in piccole comunità situate generalmente nelle città o nei villaggi degli umani, spesso nei quartieri più malfamati, dove spesso crescono

Diffidenza Reciproca

La gente tende a essere sospettosa verso i tiefling, supponendo che il loro retaggio infernale li abbia segnati nella personalità e nella moralità, e non solo nell'aspetto. I negozianti tengono d'occhio con attenzione le merci quando un tiefling entra in negozio, le guardie cittadine potrebbero seguire i tiefling per qualche tempo e i demagoghi potrebbero incolparli di qualche strano evento. In realtà il retaggio di un tiefling non ha alcuna influenza sulla sua personalità: sono i numerosi anni di diffidenza a lasciare il segno sulla maggior parte dei tiefling, cosa che li porta a reagire in modi differenti. C'è chi sceglie di assecondare gli stereotipi di malvagità che il prossimo gli attribuisce, mentre altri decidono di seguire percorsi più virtuosi. Molti hanno semplicemente ben chiaro come saranno trattati dalla gente. Dopo essere stati oggetto di diffidenza fin da giovani, i tiefling spesso sviluppano la capacità di superare i pregiudizi ricorrendo al fascino o all'intimidazione.

diventando truffatori, ladri o signori del crimine. A volte vivono anche presso altre minoranze, all'interno di enclavi dove vengono trattati con maggior rispetto.

Non avendo una loro patria, i tiefling sanno che devono farsi strada da soli nel mondo e devono essere forti per sopravvivere. Non concedono facilmente la loro fiducia a chiunque si dichiari loro amico ma, quando i compagni di un tiefling gli concedono fiducia, egli tende a ricambiarla. Una volta che un tiefling fa dono della sua lealtà a qualcuno, diventa un amico o un alleato fidato per tutta la vita.

Nomi dei Tiefling

È possibile suddividere i nomi dei tiefling in tre ampie categorie. I tiefling nati all'interno di una cultura diversa avranno nomi correlati a quella cultura. Altri portano nomi derivati dal linguaggio Infernale e tramandati da generazioni, a rappresentanza del loro retaggio diabolico. Alcuni giovani tiefling che cercano disperatamente di trovare un posto nel mondo adottano nomi di virtù o altri concetti che tentano poi di incarnare. Per alcuni questo nome è simbolo di una nobile cerca, per altri di un triste destino.

Nomi Infernali Maschili: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Nomi Infernali Femminili: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Nomi di "Virtù": Aperto, Arte, Canto, Carogna, Caso, Credo, Disperazione, Dolore, Eccellenza, Gloria, Ideale, Musica, Nessun Luogo, Paura, Poesia, Ricerca, Sfinimento, Soggezione, Speranza, Temerarietà, Tormento

Tratti dei Tiefling

I tiefling condividono alcuni tratti razziali frutto della loro discendenza infernale.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un tiefling aumenta di 1 e quello di Carisma aumenta di 2.

Età. I tiefling raggiungono la maturità con la stessa velocità degli umani, ma vivono qualche anno in più.

Allineamento. I tiefling non tendono al male per natura, ma molti ne subiscono comunque il richiamo. Malvagi o meno che siano, molti tiefling aderiscono a un allineamento caotico a causa della loro indole indipendente.

Taglia. I tiefling hanno all'incirca le stesse dimensioni e corporatura degli umani. Un tiefling è una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un tiefling è di 9 metri.

Scurovisione. Grazie al suo retaggio infernale, un tiefling beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un tiefling in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Resistenza Infernale. Un tiefling dispone di resistenza ai danni da fuoco.

Eredità Infernale. Un tiefling conosce il trucchetto *taumaturgia*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *intimorire infernale* come incantesimo di 2° livello una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello può lanciare l'incantesimo *oscurità* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma.

Linguaggi. Un tiefling può parlare, leggere e scrivere in Comune e in Infernale.

Capitolo 3: Classi

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Gli avventurieri sono individui straordinari che vanno alla ricerca di forti emozioni e si dedicano a una vita che altri non oserebbero mai condurre. Sono eroi animati dal desiderio di esplorare i luoghi più oscuri del mondo e di affrontare quelle sfide che gli uomini e le donne comuni non potrebbero mai sperare di superare.

La classe è il mezzo primario che definisce ciò che un personaggio può fare. È ben più di una semplice professione: è la vocazione stessa di un personaggio. La classe modella il suo punto di vista nei confronti del mondo, le sue interazioni con gli altri e i suoi rapporti con le grandi potenze del multiverso. Un guerriero, per esempio, potrebbe vedere il mondo nei pragmatici termini di strategie e di manovre e considerarsi una semplice pedina in una partita molto più vasta. Un chierico, d'altro canto, potrebbe considerarsi un volenteroso servitore nel piano a lungo termine di un dio oppure in un conflitto imminente tra le varie divinità. Mentre il guerriero può vantare contatti presso le varie compagnie di mercenari e tra i soldati, un chierico potrebbe conoscere numerosi sacerdoti, paladini e fedeli accomunati dalla sua fede.

La classe fornisce a un personaggio una vasta gamma di privilegi speciali, come la maestria nelle armi e nelle armature di un guerriero o gli incantesimi di un mago. Ai livelli più bassi, una classe fornisce a un personaggio solo due o tre privilegi, ma man mano che il personaggio avanza di livello, ne otterrà di nuovi e migliorerà quelli che già possiede. La sezione di ogni classe inclusa in questo capitolo comprende una tabella che riassume i benefici ottenuti da un personaggio a ogni livello e una spiegazione dettagliata di ogni beneficio in questione.

A volte gli avventurieri avanzano di livello in più di una classe. Un ladro potrebbe decidere di cambiare vita e prestare giuramento come paladino. Un barbaro potrebbe scoprire di possedere delle capacità magiche latenti ed esplorare la classe dello stregone, pur continuando ad avanzare come barbaro. Gli elfi sono noti per unire alla loro maestria nell'uso delle armi il loro addestramento magico, avanzando simultaneamente come guerrieri e come maghi. Le regole facoltative per combinare più classi in questo modo, creando personaggi noti come multiclasse, sono contenute nel capitolo 6.

Le dodici classi elencate nella tabella "Classi" sono presenti in quasi tutti i mondi di D&D e definiscono la stragrande maggioranza dei tipici avventurieri.

Classi

Classe	Descrizione	Dado Vita	Caratteristica Primaria	Competenze nei Tiri Salvezza	Competenze nelle Armature e nelle Armi
Barbaro	Un feroce combattente di origini primitive che può entrare in ira quando combatte	d12	Forza	Forza e Costituzione	Armature leggere e medie, scudi, armi semplici e armi da guerra
Bardo	Un incantatore che ispira gli altri e i cui poteri rispecchiano la musica della creazione	d8	Carisma	Destrezza e Carisma	Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
Chierico	Un campione sacerdotale, detentore di magie divine in nome di una potenza superiore	d8	Saggezza	Saggezza e Carisma	Armature leggere e medie, scudi, armi semplici
Druido	Un sacerdote della Vecchia Fede, detentore dei poteri della natura (luce lunare, crescita vegetale, fuoco e fulmine) e in grado di assumere forme animali	d8	Saggezza	Intelligenza e Saggezza	Armature leggere e medie (non metalliche), scudi (non metallici), bastoni ferrati, dardi, falcetti, fionde, giavellotti, lance, mazze, pugnali, randelli, scimitarre
Guerriero	Un maestro del combattimento marziale, abile nell'uso di numerose armi e armature	d10	Forza o Destrezza	Forza e Costituzione	Tutte le armature, scudi, armi semplici e armi da guerra
Ladro	Una canaglia che usa la furtività e l'inganno per superare gli ostacoli e sconfiggere i nemici	d8	Destrezza	Destrezza e Intelligenza	Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
Mago	Un incantatore accademico, in grado di alterare la struttura stessa della realtà	d6	Intelligenza	Intelligenza e Saggezza	Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali
Monaco	Un maestro di arti marziali, in grado di incanalare il potere del suo corpo alla ricerca della perfezione fisica e spirituale	d8	Destrezza e Saggezza	Forza e Destrezza	Armi semplici, spade corte
Paladino	Un combattente benedetto, vincolato a un voto sacrale	d10	Forza e Carisma	Saggezza e Carisma	Tutte le armature, scudi, armi semplici e armi da guerra
Ranger	Un combattente che usa la perizia nelle armi e la magia della natura per contrastare le minacce che incombono ai confini delle terre civilizzate	d10	Destrezza e Saggezza	Forza e Destrezza	Armature leggere e medie, scudi, armi semplici e armi da guerra
Stregone	Un incantatore che attinge alla sua magia interiore, frutto di un dono o della sua discendenza	d6	Carisma	Costituzione e Carisma	Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali
Warlock	Un detentore di magie ottenute tramite un patto con un'entità extraplanare	d8	Carisma	Saggezza e Carisma	Armature leggere, armi semplici

Barbaro

Un umano selvaggio, alto e possente, avanza a grandi passi in una tormenta di neve, avvolto in una pelliccia e armato di ascia. Si concede una risata quando si scaglia contro il gigante del gelo che ha osato cacciare di frodo gli alci della sua tribù.

Un mezzorco lancia un ringhio all'indirizzo dell'ultimo sfidante che ha messo in discussione la sua autorità sulla tribù, pronto a spezzargli il collo a mani nude come ha già fatto con gli ultimi sei rivali.

Con la bava alla bocca, un nano schianta il suo elmo sul volto del drow che lo ha assalito, poi si volta di scatto per piantare il suo gomito corazzato nello stomaco di un altro.

Questi barbari, per quanto diversi tra loro, sono tutti definiti dalla loro ira: una furia irrazionale, incontrollata e insaziabile. La loro collera è ben più di una semplice emozione, è la ferocia di un predatore messo all'angolo, l'assalto implacabile di una tempesta, il tumulto ribollente del mare.

Per alcuni, questa ira sgorga da una comunione con un indomabile spirito animale. Altri attingono alle riserve sterminate di collera di un mondo gravato dal dolore. Per ogni barbaro, l'ira è un potere che alimenta non solo la frenesia della lotta, ma anche i suoi riflessi e la sua resilienza, permettendogli di compiere imprese di forza prodigiose.

Istinto Primordiale

Gli abitanti dei paesi e delle città vanno fieri delle usanze civilizzate che li distinguono dagli animali, come se rinnegare la propria natura fosse indice di superiorità. Per un barbaro, invece, la civiltà non è una virtù, bensì un segno di debolezza. I forti abbracciano la natura animalesca, l'istinto infallibile, la fisicità primordiale e l'ira feroce che si agitano in loro. I barbari non si trovano a loro agio quando sono confinati tra le mura e in mezzo alla gente: prosperano invece quando possono vagare nei territori selvaggi delle loro lande natie, come le tundre, le giungle o le praterie dove le loro tribù vivono e vanno a caccia.

I barbari esultano nel caos del combattimento. Possono entrare in uno stato di berserk in cui l'ira ha il sopravvento e conferisce loro una forza e una resilienza sovrumane. Un barbaro può attingere a questa riserva di furia soltanto un numero limitato di volte prima di dover riposare, ma quei pochi momenti di ira sono generalmente sufficienti a sconfiggere qualsiasi minaccia gli si pari davanti.

Una Vita di Pericoli

Non tutti i membri delle tribù bollate come "barbariche" dai rampolli della società civilizzata appartengono alla classe del barbaro. Un vero barbaro presso quei popoli è insolito quanto un abile guerriero in una città, e svolge un ruolo analogo come protettore del suo popolo e come guida in tempo di guerra. La vita nei territori selvaggi del mondo è densa di pericoli che vanno dalle tribù rivali, al tempo inclemente, fino agli attacchi

Barbaro

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Ira	Danni dell'Ira
1°	+2	Ira, Difesa Senza Armatura	2	+2
2°	+2	Attacco Irruento, Percezione del Pericolo	2	+2
3°	+2	Cammino Primordiale	3	+2
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	+2
5°	+3	Attacco Extra, Movimento Veloce	3	+2
6°	+3	Privilegio del Cammino	4	+2
7°	+3	Istinto Ferino	4	+2
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	+2
9°	+4	Critico Brutale (1 Dado)	4	+3
10°	+4	Privilegio del Cammino	4	+3
11°	+4	Ira Implacabile	4	+3
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	+3
13°	+5	Critico Brutale (2 Dadi)	5	+3
14°	+5	Privilegio del Cammino	5	+3
15°	+5	Ira Persistente	5	+3
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	+4
17°	+6	Critico Brutale (3 Dadi)	6	+4
18°	+6	Potenza Indomabile	6	+4
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	6	+4
20°	+6	Campione Primordiale	Illimitata	+4

dei mostri. I barbari si tuffano a testa bassa verso il pericolo affinché il loro popolo non sia costretto a farlo.

Il coraggio che dimostrano di fronte al pericolo rende i barbari perfettamente adatti al ruolo di avventurieri. Girovagare è spesso uno stile di vita dato per scontato nelle loro tribù di origine, e la vita senza radici di un avventuriero appare tutt'altro che scomoda agli occhi un barbaro. Alcuni barbari sentono la mancanza degli stretti legami familiari della tribù, ma presto li rimpiazzano con i legami che stringono con i membri del loro gruppo di avventurieri.

Creare un Barbaro

Al momento di creare un personaggio barbaro, il giocatore deve pensare al luogo di provenienza e al posto che il suo personaggio occupa nel mondo. Deve definire assieme al DM un'origine appropriata per il proprio barbaro. Proviene da una terra lontana, cosa che fa di lui uno straniero nell'area della campagna? Oppure la campagna è ambientata in una turbolenta terra di frontiera dove i barbari sono comuni?

Che cosa ha spinto il barbaro a scegliere la vita dell'avventuriero? È stato attirato nelle terre colonizzate da qualche promessa di ricchezza? Ha unito le sue forze ai soldati di quelle terre per fronteggiare una minaccia comune? Un'orda di mostri o di invasori lo ha scacciato dalla sua terra natia, facendo di lui un profugo senza radici? Forse era un prigioniero di guerra, condotto in catene nelle terre "civilizzate" e soltanto ora è riuscito a conquistare la sua libertà? Oppure è stato esiliato dal suo popolo per un crimine che ha commesso, un tabù che ha violato o un colpo di stato che lo ha rimosso da una posizione di autorità?

Creazione Rapida

È possibile creare un barbaro rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Forza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Poi si sceglie il background del forestiero.

Privilegi di Classe

Un barbaro ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d12 per ogni livello da barbaro
Punti Ferita al 1° Livello: 12 + il modificatore di Costituzione del barbaro
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d12 (o 7) + il modificatore di Costituzione del barbaro per ogni livello da barbaro dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione
Abilità: Due a scelta tra Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

Equipaggiamento

Un barbaro inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* un'ascia bipenne o *(b)* una qualsiasi arma da guerra da mischia
- *(a)* due asce o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- Una dotazione da esploratore e quattro giavellotti

Ira

In battaglia, un barbaro combatte animato da una ferocia primordiale. Nel suo turno può entrare in ira come azione bonus.

Finché è in ira, ottiene i benefici seguenti se non indossa un'armatura pesante:

- Dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.
- Quando effettua un attacco con un'arma da mischia usando Forza, ottiene un bonus al tiro per i danni che aumenta man mano che egli ottiene nuovi livelli da barbaro, come indicato nella colonna "Danni dell'Ira" nella tabella "Barbaro".
- Un barbaro dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Se un barbaro è in grado di lanciare incantesimi, non può lanciarli o concentrarsi su di essi quando è in ira.

L'ira del barbaro dura 1 minuto. Termina anticipatamente se il barbaro cade privo di sensi o se il suo turno termina e non ha attaccato una creatura ostile dal suo ultimo turno o non ha subito danni da allora. Un barbaro può anche porre fine alla sua ira nel proprio turno, come azione bonus.

Una volta entrato in ira per il numero di volte indicato dal suo livello di barbaro nella colonna "Ira" nella tabella "Barbaro", un barbaro deve completare un riposo lungo prima di poter entrare di nuovo in ira.

Difesa Senza Armatura

Finché un barbaro non indossa alcuna armatura, la sua Classe Armatura è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Costituzione. Un barbaro può usare uno scudo e ottenere comunque questo beneficio.

Attacco Irruento

A partire dal 2° livello, un barbaro può ignorare ogni preoccupazione per la sua difesa e attaccare in preda a una feroce disperazione. Quando effettua il suo primo attacco nel suo turno, può decidere di sferrare un attacco irruento. Così facendo dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia che usano Forza durante questo turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino al suo turno successivo.

Percezione del Pericolo

Al 2° livello, un barbaro ottiene una percezione prodigiosa di tutto ciò che nei paraggi non è come dovrebbe essere, cosa che lo agevola quando deve schivare i pericoli.

Un barbaro dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza contro gli effetti che può vedere, come le trappole e gli incantesimi. Per ottenere questo beneficio il barbaro non deve essere accecato, assordato o incapacitato.

Cammino Primordiale

Al 3° livello, un barbaro sceglie un cammino che definisce la natura della sua furia. Può scegliere il Cammino del Berserker o il Cammino del Combattente Totemico, entrambi illustrati alla fine della sezione di questa classe. Questa scelta gli conferisce alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, un barbaro può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Movimento Veloce

A partire dal 5° livello, la velocità del barbaro aumenta di 3 metri purché il barbaro non indossi un'armatura pesante.

Istinto Ferino

Al 7° livello, gli istinti del barbaro sono talmente affinati da fornirgli vantaggio ai tiri per l'iniziativa.

Inoltre, se il barbaro è sorpreso all'inizio del combattimento e non è incapacitato, può agire normalmente nel suo primo turno, ma solo se entra in ira prima di fare qualsiasi altra cosa in quel turno.

Critico Brutale

A partire dal 9° livello, un barbaro può tirare un dado dell'arma aggiuntivo quando determina i danni extra di un colpo critico con un attacco in mischia.

Questo effetto aumenta a due dadi aggiuntivi al 13° livello e a tre dadi aggiuntivi al 17° livello.

Ira Implacabile

A partire dall'11° livello, grazie alla sua ira il barbaro può continuare a combattere nonostante le ferite più gravi. Se scende a 0 punti ferita mentre è in ira e non è ucciso sul colpo, può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se lo supera, rimane invece a 1 punto ferita.

Ogni volta che utilizza questo privilegio dopo la prima, la CD aumenta di 5. Quando completa un riposo breve o lungo, la CD è ripristinata a 10.

Ira Persistente

A partire dal 15° livello, l'ira del barbaro è talmente feroce che termina prematuramente solo se il barbaro cade privo di sensi o se decide di porvi termine.

Potenza Indomabile

A partire dal 18° livello, se il totale di una prova di Forza del barbaro è inferiore al suo punteggio di Forza, il barbaro può usare quel punteggio al posto del totale.

Campione Primordiale

Al 20° livello, il barbaro diventa un'incarnazione del potere delle terre selvagge. I suoi punteggi di Forza e Costituzione aumentano di 4. Il suo massimo per quei punteggi è ora di 24.

Cammini Primordiali

L'ira brucia nel cuore di ogni barbaro come una fornace che lo alimenta e lo guida verso la grandezza. Tuttavia, i vari tipi di barbari possono attribuire la loro ira alle fonti più disparate. Per alcuni è una riserva di energia interna dove il dolore, la sofferenza e la collera vengono forgiati in una furia dura come l'acciaio. Altri la considerano una benedizione spirituale, il dono di un animale totemico.

Cammino del Berserker

Per alcuni barbari, l'ira è un mezzo per raggiungere un fine, e tale fine è la violenza. Il Cammino del Berserker è un cammino di furia indiscriminata grondante di sangue. Quando un barbaro entra nell'ira del berserker, si esalta nel caos della battaglia, ignorando la propria salute e la propria incolumità.

Frenesia

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro può entrare in frenesia quando entra in ira. Se lo fa, per la durata della sua ira può effettuare un singolo attacco con un'arma da mischia come azione bonus in ognuno dei suoi turni successivi dopo di questo. Quando la sua ira termina, il barbaro subisce un livello di indebolimento (come descritto nell'appendice A).

Ira Incontenibile

A partire dal 6° livello, il barbaro non può essere affascinato o spaventato mentre è in ira. Se è affascinato o spaventato quando entra in ira, quell'effetto è sospeso per tutta la durata dell'ira.

Presenza Intimidatoria

A partire dal 10° livello, il barbaro può usare la sua azione per spaventare qualcuno con la sua presenza minacciosa. Quando lo fa, sceglie una creatura che egli sia in grado di vedere entro 9 metri. Se la creatura è in grado di vedere o sentire il barbaro, deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del barbaro + il modificatore di Carisma del barbaro), altrimenti sarà spaventata dal barbaro fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Nei turni successivi, il barbaro può usare la sua azione per estendere la durata di

questo effetto sulla creatura spaventata fino alla fine del proprio turno successivo. Questo effetto si esaurisce se la creatura termina il suo turno fuori dalla linea di vista o oltre 18 metri di distanza dal barbaro.

Se la creatura supera il suo tiro salvezza, il barbaro non può più utilizzare questo privilegio su quella creatura per 24 ore.

Ritorsione

A partire dal 14° livello, quando il barbaro subisce danni da una creatura che si trova entro 1,5 metri da lui, può usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro quella creatura.

Cammino del Combattente Totemico

Il Cammino del Combattente Totemico è un viaggio spirituale in cui il barbaro accetta uno spirito animale come sua guida, protettore e ispiratore. In battaglia, il suo spirito totemico lo pervade di energia soprannaturale, aggiungendo vigore magico alla sua ira barbarica.

Molte tribù barbariche considerano un animale totemico affiliato a un clan in particolare. In questi casi è raro che un individuo possieda più di uno spirito totemico animale, anche se esistono delle eccezioni.

Cercatore di Spiriti

Il cammino del barbaro è un cammino in sintonia con il mondo naturale, destinato ad accentuare la sua affinità con le bestie. Al 3° livello, quando il barbaro adotta questo cammino, ottiene la capacità di lanciare gli incantesimi *percezione delle bestie* e *parlare con gli animali*, ma solo come rituali, come descritto nel capitolo 10, "Magia".

Spirito Totemico

Al 3° livello, quando adotta questo cammino, il barbaro sceglie uno spirito totemico e ne ottiene il relativo privilegio. Deve fabbricare o acquisire un oggetto fisico che funga per lui da totem, come un amuleto o un monile simile, che includa pelliccia, piume, artigli, denti o ossa di un animale totemico. A sua opzione, potrebbe sviluppare anche degli attributi fisici minori che richiamino il suo spirito totemico. Per esempio, un barbaro che abbia un orso come spirito totemico potrebbe avere barba e capelli molto folti e una pelle molto dura; uno che abbia un'aquila come totem potrebbe avere gli occhi di color giallo chiaro.

Un animale totemico potrebbe essere un animale correlato a quelli elencati di seguito, ma più appropriato alle terre di provenienza del barbaro. Per esempio, un barbaro potrebbe scegliere un falco o un avvoltoio al posto di un'aquila.

Aquila. Finché il barbaro è in ira e non indossa un'armatura pesante, le altre creature dispongono di svantaggio ai tiri degli attacchi di opportunità contro di lui, e il barbaro può usare l'azione di Scatto come azione bonus nel suo turno. Lo spirito dell'aquila trasforma il barbaro in un predatore che può sgusciare agilmente in mezzo a una mischia.

Lupo. Finché il barbaro è in ira, i suoi amici dispongono di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che si trovi entro 1,5 metri da lui e che gli sia ostile. Lo spirito del lupo trasforma il barbaro in un capobranco di cacciatori.

Orso. Quando il barbaro è in ira, ottiene resistenza a tutti i danni tranne che a quelli psichici. Lo spirito dell'orso lo rende abbastanza robusto da sopportare qualsiasi aggressione.

Aspetto della Bestia

Al 6° livello, il barbaro ottiene un beneficio magico basato su un animale totemico di sua scelta. Può scegliere lo stesso animale che ha scelto al 3° livello o un animale diverso.

Aquila. Il barbaro ottiene la vista di un'aquila. Può vedere fino a 1,5 km di distanza senza difficoltà e discernere i dettagli come se osservasse qualcosa entro 30 metri da lui. Inoltre, la luce fioca non impone svantaggio alle sue prove di Saggezza (Percezione).

Lupo. Il barbaro ottiene gli istinti cacciatori di un lupo. Può seguire le tracce delle altre creature mentre viaggia a passo veloce e può muoversi furtivamente mentre viaggia a passo normale (vedi il Capitolo 8, "All'Avventura", per le regole relative al passo di viaggio).

Orso. Il barbaro ottiene la potenza di un orso. La sua capacità di trasporto (incluso il carico massimo e il sollevamento massimo) raddoppia e il barbaro dispone di vantaggio alle prove di Forza effettuate per spingere, trascinare, sollevare o spezzare oggetti.

Viandante Spirituale

Al 10° livello, il barbaro può lanciare l'incantesimo *comunione con la natura*, ma solo come rituale. Quando lo fa, una versione spirituale di uno degli animali che ha scelto come Spirito Totemico o Aspetto della Bestia gli appare per fornirgli le informazioni che desidera.

Sintonia Totemica

Al 14° livello, il barbaro ottiene un beneficio magico basato su un animale totemico di sua scelta. Può scegliere lo stesso animale che ha scelto in precedenza o un animale diverso.

Aquila. Finché il barbaro è in ira, ha una velocità di volare pari alla sua attuale velocità base sul terreno. Questo beneficio funziona soltanto per brevi tratti; se il barbaro termina il suo turno in aria e non c'è nulla a sorreggerlo, cade a terra.

Lupo. Finché il barbaro è in ira, può usare un'azione bonus nel suo turno per buttare a terra prona una creatura di taglia Grande o inferiore quando la colpisce con un attacco con un'arma da mischia.

Orso. Finché il barbaro è in ira, ogni creatura entro 1,5 metri da lui e che gli sia ostile dispone di svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli diversi da lui o da un altro personaggio dotato di questo privilegio. Un nemico è immune a questo effetto se non è in grado di vedere o sentire il barbaro o se non può essere spaventato.

Bardo

Intonando un motivetto mentre fa scorrere le dita su un antico monumento in un complesso di rovine dimenticato da tempo, una mezzelfa che indossa un consunto abito di pelle è colta da una rivelazione che si manifesta all'improvviso nella sua mente, evocata dalla magia del canto... conoscenze appartenute al popolo che aveva eretto il monumento e alla mitica saga a cui esso si riferisce.

Un severo combattente umano batte ritmicamente la spada contro la sua corazza di scaglie, scandendo il tempo del suo canto da guerra e incitando i suoi compagni a dimostrare coraggio ed eroismo. La magia del suo canto li fortifica e li galvanizza.

Ridendo nell'accordare il suo mandolino, una gnoma intesse una sottile magia attorno ai nobili riuniti, assicurandosi che le parole dei suoi compagni siano ben accolte.

Che si tratti di uno studioso, di uno scaldo o di una canaglia, un bardo tesse la sua magia con le parole e la musica per ispirare gli alleati, demoralizzare gli avversari, manipolare le menti, creare illusioni e perfino curare le ferite.

Musica e Magia

Nei mondi di D&D, le parole e la musica non sono semplici vibrazioni nell'aria, ma vocalizzazioni che racchiudono un grande potere personale. Il bardo è un maestro del canto, della lingua e della magia che essi contengono. I bardi affermano che l'universo è stato creato tramite la parola, che è stato il verbo degli dèi a impartire una forma alle cose e che gli echi di queste primordiali Parole della Creazione riverberano ancora in tutto il cosmo. La musica dei bardi è un tentativo di afferrare e imbrigliare quegli echi e di plasmarli con perizia nei loro incantesimi e nei loro poteri.

La forza più grande di un bardo è la sua straordinaria versatilità. Molti bardi preferiscono tenersi ai margini del combattimento, usando la loro magia per ispirare gli alleati e ostacolare i nemici da una certa distanza. Ma i bardi sono anche in grado di difendersi in mischia se necessario, usando la magia per rafforzare le loro spade e armature. I loro incantesimi tendono a prediligere il fascino e le illusioni anziché essere direttamente distruttivi. I bardi dispongono di vaste conoscenze su molti argomenti, e di un'indole innata che permette loro di fare bene pressoché ogni cosa. Spesso un bardo diventa un vero e proprio maestro nel settore in cui decide di perfezionarsi, dalle esibizioni musicali alle conoscenze esoteriche.

Apprendere dall'Esperienza

I veri bardi non sono figure comuni nel mondo. Non tutti i menestrelli che cantano in una taverna o i giullari che fanno capriole in una corte reale sono dei bardi. Scoprire la magia celata nella musica richiede un intenso studio e un talento innato che la maggior parte dei trovatori e dei cantastorie non possiede. Tuttavia, può essere difficile cogliere la differenza tra questi intrattenitori e i veri bardi. Un bardo trascorre la sua vita sulla strada, girovagando da una terra all'altra in cerca di conoscenze da scoprire e storie da raccontare, vivendo della gratitudine del pubblico proprio come ogni altro intrattenitore. Ma la profondità delle sue conoscenze, il livello della sua perizia musicale e un tocco di magia lo elevano al di sopra dei suoi colleghi.

È raro che i bardi si stabiliscano in un luogo per molto tempo, e la loro passione innata per i viaggi, le nuove storie da raccontare, le nuove abilità da imparare e le nuove scoperte in attesa oltre l'orizzonte rendono la carriera

dell'avventuriero una vocazione perfetta per loro. Ogni avventura è un'opportunità per imparare qualcosa, mettere in pratica le abilità più disparate, addentrarsi in tombe dimenticate da tempo, scoprire artefatti magici perduti, decifrare vecchi tomi, viaggiare fino a luoghi misteriosi o incontrare creature esotiche. I bardi adorano accompagnare gli eroi per assistere alle loro gesta in prima persona. Un bardo che sa distinguere una storia ispiratrice da un'esperienza personale si fa presto un buon nome presso gli altri bardi. Anzi, dopo avere raccontato così tante storie sugli eroi che hanno compiuto epiche gesta, molti bardi si appassionano alla loro causa e finiscono per diventare eroi a loro volta.

Creare un Bardo

I bardi vivono di storie, che si tratti di storie vere o meno. Il background e le motivazioni del personaggio non sono importanti quanto le storie che egli crea attorno a essi. Forse il bardo ha avuto un'infanzia tranquilla e banale, ma un'infanzia del genere non offre alcuna bella storia da raccontare, quindi preferisce presentarsi come un orfano cresciuto da una strega in una tetra palude. Oppure la sua infanzia potrebbe effettivamente essere degna di una storia. Alcuni bardi acquisiscono la magia della musica attraverso mezzi straordinari, come l'ispirazione dei folletti o altre creature soprannaturali.

Il personaggio ha studiato come apprendista presso un maestro e ha seguito un bardo più esperto finché non è diventato in grado di andare all'avventura da solo? Oppure ha frequentato un collegio dove ha appreso le conoscenze bardiche e si è esercitato nell'utilizzo della magia musicale? Forse era un giovane fuggiasco o un orfano che ha fatto amicizia con un bardo errante che è diventato il suo mentore, o forse era il figlio viziato di un nobile che ha avuto un bardo come tutore. Forse è finito nelle grinfie di una megera e ha stipulato un patto che gli ha procurato la vita, la libertà e il dono della musica... ma a quale prezzo?

Creazione Rapida

È possibile creare un bardo rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Carisma dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Destrezza. Poi si sceglie il background dell'intrattenitore. Infine si scelgono i trucchetti *beffa crudele* e *luci danzanti* assieme ai seguenti incantesimi di 1° livello: *charme su persone*, *individuazione del magico*, *onda tonante* e *parola guaritrice*.

Privilegi di Classe

Un bardo ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da bardo
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del bardo
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del bardo per ogni livello da bardo dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
Strumenti: Tre strumenti musicali a scelta del bardo

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma
Abilità: Tre a scelta

Equipaggiamento

Un bardo inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* uno stocco, *(b)* una spada lunga o *(c)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una dotazione da diplomatico o *(b)* una dotazione da intrattenitore
- *(a)* un liuto o *(b)* un qualsiasi altro strumento musicale
- Un'armatura di cuoio e un pugnale

Incantesimi

Un bardo ha imparato a districare e rimodellare la trama della realtà in armonia con i suoi desideri tramite la musica. I suoi incantesimi fanno parte del suo vasto repertorio come magie che il bardo può mettere in sintonia con le situazioni più disparate. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da bardo.

Trucchetti

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

Bardo

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo—								
					1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Ispirazione Bardica (d6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Factotum, Canto di Riposo (d6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	Collegio Bardico, Maestria	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	Ispirazione Bardica (d8), Fonte di Ispirazione	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6°	+3	Controfascino, Privilegio del Collegio Bardico	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	–	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	Canto di Riposo (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10°	+4	Ispirazione Bardica (d10), Maestria, Segreti Magici	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11°	+4	–	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13°	+5	Canto di Riposo (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	+5	Segreti Magici, Privilegio del Collegio Bardico	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15°	+5	Ispirazione Bardica (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17°	+6	Canto di Riposo (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Segreti Magici	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Ispirazione Superiore	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Slot Incantesimo

La tabella "Bardo" indica quanti slot incantesimo possiede un bardo per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il bardo deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il bardo recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un bardo conosce l'incantesimo di 1° livello *cura ferite* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *cura ferite* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore

Un bardo conosce quattro incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Bardo" indica quando un bardo impara altri incantesimi da bardo a sua scelta. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il bardo possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella. Per esempio, quando un bardo arriva al 3° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2° livello.

Inoltre, quando un bardo acquisisce un livello, può scegliere un incantesimo da bardo che conosce e sostituirlo con un altro incantesimo della lista degli incantesimi da bardo; anche il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il bardo possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da Incantatore

Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da bardo. La magia di un bardo fluisce dal cuore e dall'anima che egli riversa in ogni esibizione della sua musica o della sua oratoria. Un bardo usa Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Carisma per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da bardo da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del bardo + il modificatore di Carisma del bardo

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del bardo + il modificatore di Carisma del bardo

Celebrare Rituali

Un bardo può lanciare qualsiasi incantesimo da bardo a lui conosciuto come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale.

Focus da Incantatore

Un bardo può usare uno strumento musicale (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da bardo.

Ispirazione Bardica

Un bardo può ispirare gli altri tramite il lirismo delle sue parole o della sua musica. Per farlo usa un'azione bonus nel suo turno per scegliere una creatura diversa da se stesso, situata entro 18 metri da lui e in grado di sentirlo. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6.

Per una volta entro i 10 minuti successivi, quella creatura può tirare il dado e aggiungere il risultato ottenuto a una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza da essa effettuato. La creatura può aspettare di avere tirato il d20 prima di decidere se utilizzare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere se utilizzarlo o meno prima che il DM dichiari se il tiro abbia avuto successo o meno. Una volta tirato il dado di Ispirazione Bardica, quel dado è perduto. Una creatura può possedere un solo dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Il bardo può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Il dado di Ispirazione Bardica cambia quando il bardo raggiunge livelli superiori. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello e un d12 al 15° livello.

Factotum

A partire dal 2° livello, un bardo può aggiungere metà del suo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a ogni prova di caratteristica da lui effettuata che non includa già il suo bonus di competenza.

Canto di Riposo

Dal 2° livello, un bardo può usare una musica o un'orazione lenitiva per infondere nuova vita nei suoi alleati durante un riposo breve. Se il bardo o le eventuali creature amiche in grado di udire la sua esibizione recuperano punti ferita alla fine di un riposo breve spendendo uno o più Dadi Vita, ognuna di quelle creature recupera 1d6 punti ferita extra.

I punti ferita extra aumentano quando il bardo raggiunge livelli superiori: 1d8 al 9° livello, 1d10 al 13° livello e 1d12 al 17° livello.

Collegio Bardico

Al 3° livello, un bardo apprende le tecniche più avanzate di un collegio bardico a sua scelta: il Collegio della Sapienza o il Collegio del Valore, entrambi descritti alla fine della sezione di questa classe. Il collegio a sua scelta gli conferisce alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 6° e al 14° livello.

Maestria

Al 3° livello, un bardo sceglie due tra le sue competenze nelle abilità. Il suo bonus di competenza raddoppia in ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte.

Al 10° livello, un bardo può scegliere altre due competenze nelle abilità per ottenere questo beneficio.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Fonte di Ispirazione

A partire dal 5° livello, un bardo recupera tutti i suoi utilizzi spesi di Ispirazione Bardica quando completa un riposo breve o lungo.

Controfascino

Al 6° livello, un bardo ottiene la capacità di usare note musicali o parole del potere per interferire negli effetti di influenza mentale. Con un'azione può iniziare un'esibizione che dura fino alla fine del suo turno successivo. Durante quel periodo, il bardo e ogni creatura amica entro 9 metri da lui dispongono di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinati o spaventati. Una creatura deve essere in grado di sentire il bardo per ottenere questo beneficio. L'esibizione termina prematuramente se il bardo diventa incapacitato o è ridotto al silenzio, o se vi pone fine volontariamente (non è richiesta un'azione per farlo).

Segreti Magici

Giunto al 10° livello, un bardo ha attinto alle conoscenze magiche provenienti da una vasta gamma di discipline. Il bardo sceglie due incantesimi di qualsiasi classe, inclusa questa stessa classe. Ogni incantesimo scelto deve essere di un livello che il bardo sia in grado di lanciare, come indicato nella tabella "Bardo", oppure deve essere un trucchetto.

Gli incantesimi scelti contano come incantesimi da bardo e vanno inclusi nel numero specificato dalla colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Bardo".

Un bardo apprende due incantesimi aggiuntivi di qualsiasi classe al 14° livello e poi di nuovo al 18° livello.

Ispirazione Superiore

Al 20° livello, quando il bardo tira per l'iniziativa e non gli rimane alcun utilizzo di Ispirazione Bardica, ne recupera un utilizzo.

Collegi Bardici

I bardi conducono vite socievoli: vanno in cerca gli uni degli altri per scambiarsi canti e storie, per vantarsi delle loro imprese e per condividere le loro conoscenze. I bardi si riuniscono in associazioni informali chiamate collegi allo scopo di agevolare i contatti reciproci e preservare le tradizioni.

Collegio della Sapienza

I bardi del Collegio della Sapienza hanno conoscenze su qualsiasi argomento e raccolgono informazioni dalle fonti più disparate, che possono variare dai tomi accademici ai racconti dei contadini. Che si tratti di intonare ballate popolari da taverna o di poemi nelle corti reali, questi bardi usano sempre i loro doni per ammaliare il pubblico. Quando gli applausi si spengono, il pubblico si ritrova a dubitare di tutto ciò che fino ad allora aveva dato per certo, dalla sua fede nel sacerdozio locale alla sua lealtà al re.

Questi bardi sono votati innanzitutto alla ricerca della bellezza e della verità, e non a un monarca o ai precetti di una divinità. Un nobile che tiene presso di sé un bardo del genere come araldo o consigliere farà bene a sapere che tale bardo tende a essere più onesto che diplomatico.

I membri di questo collegio si radunano nelle biblioteche e a volte in alcuni collegi veri e propri, con tanto di aule e di dormitori, dove condividono liberamente le conoscenze recuperate. Si incontrano anche in occasione di feste popolari e ricevimenti di stato, dove possono denunciare casi di corruzione, smascherare bugie e farsi beffe dei più pomposi esponenti delle autorità.

Competenze Bonus

Quando un bardo si unisce al Collegio della Sapienza al 3° livello, ottiene competenza in tre abilità a sua scelta.

Parole Taglienti

Sempre al 3° livello, il bardo impara anche a fare buon uso del suo ingegno per distrarre, confondere e fiaccare la determinazione e la competenza altrui. Quando una creatura situata entro 18 metri e che il bardo sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro per i danni, il bardo può usare la sua reazione per spendere uno dei suoi utilizzi di Ispirazione Bardica, tirare un dado di Ispirazione Bardica e sottrarre il numero ottenuto dal tiro della creatura. Può scegliere

di utilizzare questo privilegio dopo che la creatura ha effettuato il suo tiro, ma prima che il DM dichiari se il tiro per colpire o la prova di caratteristica abbia avuto successo o meno, o prima che la creatura infligga i danni. La creatura è immune se non è in grado di sentire il bardo o se non può essere affascinata.

Segreti Magici Aggiuntivi

Al 6° livello, un bardo impara due incantesimi a sua scelta da qualsiasi classe. Ogni incantesimo scelto deve essere di un livello che il bardo sia in grado di lanciare, come indicato dalla tabella "Bardo", oppure deve essere un trucchetto. Gli incantesimi scelti contano come incantesimi da bardo, ma non contano al fine di determinare il numero di incantesimi da bardo conosciuti.

Abilità Impareggiabile

A partire dal 14° livello, quando un bardo effettua una prova di caratteristica, può spendere un utilizzo di Ispirazione Bardica. Se lo fa, tira un dado di Ispirazione Bardica e aggiunge il risultato ottenuto alla sua prova di caratteristica. Può scegliere di farlo dopo avere tirato il dado per la prova di caratteristica, ma prima che il DM dichiari se la prova abbia avuto successo o meno.

Collegio del Valore

I bardi del Collegio del Valore sono audaci scaldi che con le loro storie mantengono in vita il ricordo dei grandi eroi del passato e ispirano una nuova generazione di eroi. Questi bardi si radunano nelle sale del sidro o attorno a grandi falò per cantare le gesta dei potenti, sia delle epoche passate che del presente. Viaggiano di terra in terra per assistere ai grandi eventi di persona e per assicurarsi che il ricordo di tali eventi non scompaia dal mondo. Con le loro canzoni ispirano altri a raggiungere le vette e i traguardi degli eroi dei tempi antichi.

Competenze Bonus

Quando un bardo si unisce al Collegio del Valore al 3° livello, ottiene competenza nelle armature medie, negli scudi e nelle armi da guerra.

Ispirazione in Combattimento

Al 3° livello, un bardo apprende anche a ispirare gli altri in battaglia. Una creatura a cui il bardo abbia fornito un dado di Ispirazione Bardica può tirare quel dado e aggiungere il risultato ottenuto al tiro appena effettuato per i danni dell'arma. In alternativa, quando qualcuno effettua un tiro per colpire contro la creatura, essa può usare la sua reazione per tirare il dado di Ispirazione Bardica e aggiungere il risultato ottenuto alla sua CA contro quell'attacco, dopo avere visto il tiro, ma prima di sapere se la colpirà o meno.

Attacco Extra

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

Magia da Battaglia

Al 14° livello, un bardo ha padroneggiato l'arte di intessere incantesimi e di utilizzare le armi in un'unica pratica armonizzata. Quando usa la propria azione per lanciare un incantesimo da bardo, può effettuare un attacco con un'arma come azione bonus.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Chierico

Alzando le braccia e lo sguardo verso il sole e mormorando una preghiera, un elfo inizia a risplendere di una luce interiore che si diffonde attorno a lui per guarire i suoi compagni, logorati dalla battaglia.

Intonando un canto glorioso, un nano mena ampi fendenti con la sua ascia per farsi strada tra i ranghi di orchi schierati contro di lui, innalzando un grido di lode agli dèi per ogni nemico che cade.

Invocando una maledizione sulle forze dei non morti, un'umana brandisce il suo simbolo sacro e la luce che si diffonde dal medaglione fa indietreggiare gli zombi che avevano accerchiato i suoi compagni.

I chierici sono gli intermediari tra il mondo dei mortali e i piani remoti degli dèi. Sono diversi tra loro quanto le divinità che essi servono e si sforzano di trasformare in realtà il volere delle divinità. Un chierico non è un comune sacerdote, bensì un avventuriero pervaso di energia divina.

Guaritori e Combattenti

La magia divina, come suggerisce il nome, è il potere conferito dagli dèi: fluisce dalle divinità e si riversa nel mondo. Spetta ai chierici incanalare tale potere e manifestarlo in una serie di effetti miracolosi. Gli dèi non concedono questo potere a tutti coloro che lo cercano, ma solo a chi è stato scelto per adempiere una nobile vocazione.

Per imbrigliare la magia divina non servono anni di studio o di addestramento. Un chierico può imparare le formule di alcune preghiere o riti antichi, ma la capacità di lanciare incantesimi da chierico è basata sulla devozione e su una percezione intuitiva dei desideri di una divinità.

I chierici uniscono l'utilità delle magie curative e ispiratrici per i loro alleati agli incantesimi che danneggiano e ostacolano gli avversari. Possono incutere soggezione e terrore, scagliare maledizioni, epidemie e veleni e perfino invocare dal cielo una pioggia di fuoco per incenerire i loro nemici. Quanto a quei malfattori che si meritano più di ogni altra cosa un colpo di mazza alla testa, i chierici possono contare sul loro addestramento in combattimento per farsi strada in mischia assistiti dal potere degli dèi.

Agenti Divini

Non tutti gli accoliti o gli officianti di un tempio o di un santuario appartengono alla classe del chierico. Ad alcuni sacerdoti viene ordinato di condurre una vita semplice al servizio del tempio e di compiere la volontà del loro dio attraverso preghiere e sacrifici, anziché attraverso la magia e la forza delle armi. In alcune città il sacerdozio equivale a una carica politica ed è considerato un trampolino di lancio verso posizioni di autorità più alte, senza che sia richiesta alcuna comunione con un dio. Nella maggior parte delle gerarchie ecclesiastiche, i veri chierici sono una presenza rara.

Chierico

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo—								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Dominio Divino	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Incanalare Divinità (1/riposo), Privilegio del Dominio Divino	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	–	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	Distruggere Non Morti (GS 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6°	+3	Incanalare Divinità (2/riposo), Privilegio del Dominio Divino	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	–	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Distruggere Non Morti (GS 1), Privilegio del Dominio Divino	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	–	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10°	+4	Intervento Divino	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11°	+4	Distruggere Non Morti (GS 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	+5	Distruggere Non Morti (GS 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17°	+6	Distruggere Non Morti (GS 4), Privilegio del Dominio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Incanalare Divinità (3/riposo)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Intervento Divino Migliorato	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Quando un chierico sceglie la vita dell'avventuriero, in genere lo fa su ordine del suo dio. Perseguire gli obiettivi degli dèi spesso comporta sfidare pericoli lontani dalle mura delle città, punire il male o recuperare reliquie sacre da antiche tombe. Molti chierici hanno anche il dovere di proteggere i fedeli della loro divinità, cosa che li obbliga a combattere contro orchi razziatori, a condurre negoziati di pace tra due nazioni in guerra o a sigillare un portale che consentirebbe a un principe dei demoni di fare il suo ingresso nel mondo.

La maggior parte dei chierici avventurieri mantiene contatti regolari con i templi e gli ordini principali della fede di appartenenza. Un tempio potrebbe chiedere aiuto a un chierico, o un sommo sacerdote potrebbe trovarsi nella posizione di esigerlo.

Creare un Chierico

Al momento di creare un chierico, la domanda più importante da porsi è quale divinità servire e quali principi il personaggio desidera incarnare. L'appendice B include gli elenchi di molte divinità del multiverso. I giocatori possono consultarsi con il DM per determinare quali divinità sono presenti nella loro campagna.

Una volta scelta una divinità, basta riflettere sul rapporto tra il chierico e quella divinità. È entrato al servizio del dio volontariamente? Oppure è stato il dio a sceglierlo, imponendogli di servirlo senza tenere in considerazione in alcun modo i suoi desideri? Com'è visto il chierico dai sacerdoti del tempio della sua fede? Come un campione della fede o come un sovvertitore? Quali sono i suoi obiettivi a lungo termine? La sua divinità ha in mente un'impresa speciale per lui? Oppure è il chierico a dovere compiere ogni sforzo per dimostrarsi degno di una grande impresa da compiere?

Creazione Rapida

È possibile creare un chierico rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Saggezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Forza o Costituzione. Poi si sceglie il background dell'accolito.

Privilegi di Classe

Un chierico ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da chierico
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del chierico
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del chierico per ogni livello da chierico dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi
Armi: Armi semplici
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia

Equipaggiamento

Un chierico inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una mazza o *(b)* un martello da guerra (se ha competenza)
- *(a)* una corazza di scaglie, *(b)* un'armatura di cuoio o *(c)* una cotta di maglia (se ha competenza)

- *(a)* una balestra leggera e 20 quadrelli o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una dotazione da sacerdote o *(b)* una dotazione da esploratore
- Uno scudo e un simbolo sacro

Incantesimi

Un chierico è un tramite del potere divino, e come tale è in grado di lanciare incantesimi da chierico. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da chierico.

Trucchetti

Al 1° livello, un chierico conosce tre trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da chierico. Apprende ulteriori trucchetti da chierico a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Chierico".

Preparare e Lanciare Incantesimi

La tabella "Chierico" indica quanti slot incantesimo possiede un chierico per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il chierico deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il chierico recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Il chierico prepara la lista degli incantesimi da chierico disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da chierico pari al suo modificatore di Saggezza + il suo livello da chierico (fino a un minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui il chierico possiede degli slot incantesimo.

Per esempio, un chierico di 3° livello possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello. Con Saggezza pari a 16, la lista dei suoi incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepara l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, potrà lanciarlo usando uno slot incantesimo di 1° livello o di 2° livello. Il lancio di quell'incantesimo non rimuove quell'incantesimo dalla lista di incantesimi preparati.

Il chierico può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da chierico è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere in preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

Caratteristica da Incantatore

Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da chierico. Il potere degli incantesimi di un chierico deriva dalla sua devozione nei confronti della divinità. Un chierico usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da chierico da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del chierico + il modificatore di Saggezza del chierico

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del chierico + il modificatore di Saggezza del chierico

Celebrare Rituali

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

Focus da Incantatore

Un chierico può usare un simbolo sacro (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da chierico.

Dominio Divino

Il chierico sceglie un dominio correlato alla sua divinità: Conoscenza, Guerra, Inganno, Luce, Natura, Tempesta o Vita. Ogni dominio è descritto in dettaglio alla fine della sezione di questa classe e fornisce esempi di varie divinità a esso associate. Questa scelta conferisce al chierico alcuni incantesimi di dominio e altri privilegi al 1° livello. Conferisce inoltre ulteriori modi di utilizzare Incanalare Divinità quando il chierico ottiene quel privilegio al 2° livello e ulteriori benefici al 6°, 8° e 17° livello.

Incantesimi di Dominio

A ogni dominio corrisponde una lista di incantesimi (gli incantesimi di dominio) che il chierico ottiene ai livelli da chierico indicati nella descrizione del dominio. Quando un chierico ottiene un incantesimo di dominio, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine determinare il numero di incantesimi che il chierico può preparare ogni giorno.

Se il chierico possiede un incantesimo di dominio che non compare sulla lista degli incantesimi da chierico, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da chierico per lui.

Incanalare Divinità

Al 2° livello, un chierico ottiene la capacità di incanalare energia divina direttamente dalla sua divinità e usa quell'energia per alimentare gli effetti magici. Un chierico parte con due effetti di questo tipo: Scacciare Non Morti e un effetto determinato dal suo dominio. Alcuni domini conferiscono al chierico degli effetti aggiuntivi man mano che avanza di livello, nel modo indicato nella descrizione del dominio.

Quando un chierico utilizza Incanalare Divinità, può scegliere quale effetto creare. Deve poi completare un riposo breve o lungo per utilizzare di nuovo Incanalare Divinità.

Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono dei tiri salvezza. Quando un chierico utilizza un tale effetto, la CD è pari alla CD del tiro salvezza dei suoi incantesimi da chierico.

A partire dal 6° livello, un chierico può utilizzare Incanalare Divinità due volte tra un riposo e l'altro, e a partire dal 18° livello, può utilizzarlo tre volte tra un riposo e l'altro. Quando completa un riposo breve o lungo, recupera gli utilizzi spesi.

Incanalare Divinità: Scacciare Non Morti

Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e pronuncia una preghiera di condanna nei confronti dei non morti. Ogni non morto che è in grado vedere o sentire il chierico e si trova entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dal chierico e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri dal chierico. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Distruggere Non Morti

A partire dal 5° livello, quando un non morto fallisce il suo tiro salvezza contro il privilegio Scacciare Non Morti del chierico, quella creatura è distrutta istantaneamente se il suo grado di sfida è pari o inferiore a una certa soglia, come indicato dalla tabella "Distruggere Non Morti".

Distruggere Non Morti

Livello da Chierico	Distrugge I Non Morti di GS...
5°	1/2 o inferiore
8°	1 o inferiore
11°	2 o inferiore
14°	3 o inferiore
17°	4 o inferiore

Intervento Divino

A partire dal 10° livello, un chierico può appellarsi alla propria divinità affinché intervenga a suo beneficio nel momento del bisogno.

Per implorare l'aiuto della sua divinità, il chierico deve usare un'azione. Deve descrivere l'assistenza che desidera ottenere e tirare un dado percentuale. Se ottiene con il tiro un numero pari o inferiore al suo livello da chierico, la divinità interviene. È il DM a scegliere la natura dell'intervento; l'effetto di qualsiasi incantesimo da chierico o incantesimo da dominio clericale è appropriato.

Se la divinità interviene, il chierico non può più utilizzare questo privilegio per 7 giorni. Altrimenti può utilizzarlo di nuovo dopo che ha completato un riposo lungo.

Al 20° livello, la richiesta di intervento del chierico ha successo automaticamente, senza che sia richiesto alcun tiro.

Domini Divini

In un pantheon, ogni divinità esercita la sua influenza su alcuni aspetti diversi della vita e delle civiltà dei mortali; tali aspetti sono chiamati i domini della divinità. L'insieme dei domini su cui una divinità esercita la sua influenza è chiamato l'area di influenza della divinità. Per esempio, l'area di influenza della divinità greca Apollo include i domini della Conoscenza, della Luce e della Vita. Un chierico può scegliere di enfatizzare un particolare aspetto dell'area di influenza della sua divinità: gli saranno conferiti alcuni poteri correlati a quel dominio.

La scelta del chierico potrebbe anche corrispondere a una particolare setta dedicata alla sua divinità. Per esempio, Apollo potrebbe essere venerato in una regione come Apollo Febo ("radioso"), per enfatizzare la sua influenza sul dominio della Luce, e in un luogo diverso come Apollo Akesios ("guaritore"), per enfatizzare la sua associazione al dominio della Vita. In alternativa, la scelta del dominio di un chierico può essere semplicemente una questione di preferenze personali e ricadere sull'aspetto della divinità che per lui è più interessante.

La descrizione di ogni dominio include alcuni esempi di divinità che esercitano la loro influenza su quel dominio. Le divinità sono tratte delle ambientazioni di Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance ed Eberron, nonché dagli antichi pantheon celtici, greci, norreni ed egizi.

Dominio della Conoscenza

Gli dèi della conoscenza, che includono Oghma, Boccob, Gilean, Aureon e Toth, danno valore all'apprendimento e alla comprensione più di ogni altra cosa. Alcuni insegnano che le conoscenze vanno recuperate e condivise all'interno di biblioteche e università, altri promuovono le conoscenze pratiche dell'artigianato e delle invenzioni. Altre divinità preferiscono però accumulare le conoscenze per loro e custodirle in segreto. C'è anche chi promette ai suoi seguaci un potere sconfinato in cambio del loro aiuto nello svelare i segreti del multiverso. I seguaci di queste divinità studiano le arti esoteriche, recuperano vecchi tomi, si addentrano nei luoghi più segreti della terra e apprendono tutto ciò che possono. Alcune divinità della conoscenza promuovono le conoscenze pratiche dell'artigianato e dell'invenzione e includono divinità della forgia come Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Efesto e Goibhniu.

Incantesimi del Dominio della Conoscenza

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*comando, identificare*
3°	*presagio, suggestione*
5°	*anti-individuazione, parlare con i morti*
7°	*confusione, occhio arcano*
9°	*conoscenza delle leggende, scrutare*

Benedizioni della Conoscenza

Al 1° livello, il chierico apprende due linguaggi a sua scelta. Ottiene inoltre competenza in due delle seguenti abilità a sua scelta: Arcano, Natura, Religione o Storia.

Il suo bonus di competenza raddoppia in ogni prova di caratteristica da lui effettuata usando una di queste abilità.

Incanalare Divinità: Conoscenze Secolari

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per attingere a un pozzo divino di conoscenza. Con un'azione, può scegliere un'abilità o uno strumento. Per 10 minuti ottiene competenza nell'abilità o nello strumento scelto.

Incanalare Divinità: Lettura del Pensiero

Al 6° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per leggere i pensieri di una creatura. Può quindi usare il suo accesso alla mente della creatura per assumerne il comando.

Con un'azione, il chierico sceglie una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, il chierico non può utilizzare questo privilegio su di essa finché egli non completa un riposo lungo.

Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, il chierico può leggere i suoi pensieri superficiali (quelli che tengono occupata la sua mente al momento, che riflettono le sue emozioni attuali e a cui la creatura sta pensando attivamente) quando essa si trova entro 18 metri da lui. Questo effetto dura 1 minuto.

Durante quel periodo, il chierico può usare la sua azione per porre fine a questo effetto e lanciare l'incantesimo *suggestione* sulla creatura senza spendere uno slot incantesimo. Il bersaglio fallisce automaticamente il suo tiro salvezza contro l'incantesimo.

Incantesimi Potenti

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

Visioni del Passato

A partire dal 17° livello, il chierico può evocare una visione del passato collegata a un oggetto che impugna o che si trova nelle sue immediate vicinanze. Per farlo deve spendere almeno 1 minuto in meditazione o in preghiera, poi riceverà una visione fugace, indistinta e sognante degli eventi recenti. Il chierico può meditare in questo modo per un numero di minuti pari al suo punteggio di Saggezza e deve mantenere la concentrazione durante quel periodo, come se stesse lanciando un incantesimo.

Una volta utilizzato questo privilegio, il chierico non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Lettura degli Oggetti. Il chierico medita mentre impugna un oggetto e riceve una visione del suo precedente proprietario. Dopo avere meditato per 1 minuto, apprende in che modo il proprietario ne è entrato in possesso e come lo ha perduto, nonché l'evento recente più significativo che ha coinvolto l'oggetto e quel proprietario. Se l'oggetto è stato posseduto da un'altra creatura nei tempi recenti (entro un numero di giorni pari al punteggio di Saggezza del chierico), il chierico può dedicare 1 minuto aggiuntivo per ogni proprietario per apprendere le stesse informazioni relative a quella creatura.

Lettura dell'Area. Il chierico medita e riceve una visione degli eventi recenti nelle sue immediate vicinanze (una camera, una strada, un tunnel, una radura e così via, entro un cubo con spigolo di 15 metri), risalendo nel passato fino a un numero di giorni pari al suo punteggio di Saggezza. Per ogni minuto in cui medita apprende un evento significativo, a partire dal più recente. Per eventi significativi solitamente si intendono quelli segnati da emozioni potenti, come battaglie, tradimenti, matrimoni, omicidi, nascite e funerali. Tuttavia questo potrebbe anche includere eventi più comuni che risultino però importanti per il chierico nella sua situazione attuale.

Dominio della Guerra

La guerra può manifestarsi in molti modi. Può trasformare un individuo comune in un eroe, può rivelarsi un'esperienza disperata e terrificante, e può indurre a compiere atti di crudeltà e codardia in grado di eclissare ogni manifestazione di virtù e coraggio. In tutti i casi, gli dèi della guerra vegliano sui combattenti e li ricompensano per le loro grandi gesta. I chierici di queste divinità eccellono in battaglia e ispirano altri a combattere valorosamente o a offrire i loro atti di violenza come preghiere. Gli dèi della guerra includono campioni dell'onore e del cavalierato (come Torm, Heironeous e Kiri-Jolith), divinità della distruzione e del saccheggio (come Erythnul, la Furia, Gruumsh e Ares) e divinità della conquista e del dominio (come Bane, Hextor e Maglubiyet). Altre divinità della guerra (come Tempus, Nike e Nuada) mantengono una posizione più neutrale: promuovono la guerra in tutte le sue manifestazioni e sostengono i combattenti in qualsiasi circostanza.

Incantesimi del Dominio della Guerra

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*favore divino, scudo della fede*
3°	*arma magica, arma spirituale*
5°	*guardiani spirituali, manto del crociato*
7°	*libertà di movimento, pelle di pietra*
9°	*blocca mostri, colpo infuocato*

Competenze Bonus

Al 1° livello, il chierico ottiene competenza nelle armi da guerra e nelle armature pesanti.

Sacerdote di Guerra

A partire dal 1° livello, il chierico riceve dal suo dio dei fugaci lampi di ispirazione quando è impegnato in battaglia. Quando usa l'azione di Attacco, il chierico può effettuare un attacco con un'arma come azione bonus.

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

Incanalare Divinità: Colpo Guidato

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per impartire ai suoi colpi una precisione soprannaturale. Quando effettua un tiro per colpire, può utilizzare Incanalare Divinità per ottenere un bonus di +10 al tiro. Il chierico effettua questa scelta dopo avere visto il tiro, ma prima che il DM dichiari se l'attacco colpisce o manca.

Incanalare Divinità: Benedizione del Dio della Guerra

Al 6° livello, quando una creatura entro 9 metri dal chierico effettua un tiro per colpire, il chierico può usare la sua reazione per conferire a quella creatura un bonus di +10 al tiro, utilizzando Incanalare Divinità. Il chierico fa questa scelta dopo avere visto il tiro, ma prima che il DM dichiari se l'attacco colpisce o manca.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere energia divina nei colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni extra

dello stesso tipo di danni inferti dall'arma al bersaglio. Quando il chierico arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

Avatar della Battaglia

Al 17° livello, il chierico ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.

Dominio dell'Inganno

Gli dèi dell'inganno, come Tymora, Beshaba, Olidammara, il Viaggiatore, Garl Glittergold e Loki, sono mistificatori e fomentatori, sempre pronti a turbare l'ordine e la stabilità, sia presso gli dèi che presso i mortali. Sono i patroni di ladri, canaglie, giocatori d'azzardo, ribelli e liberatori. I loro chierici esercitano una forza perturbatrice nel mondo: umiliano i superbi, si fanno beffe dei tiranni, rubano ai ricchi, liberano i prigionieri e contestano le tradizioni di facciata. Prediligono i sotterfugi, le burle, gli inganni e i furti agli scontri diretti.

Incantesimi del Dominio dell'Inganno

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*camuffare se stesso, charme su persone*
3°	*immagine speculare, passare senza tracce*
5°	*dissolvi magie, intermittenza*
7°	*metamorfosi, porta dimensionale*
9°	*dominare persone, modificare memoria*

Benedizione dell'Ingannatore

A partire da quando sceglie questo dominio al 1° livello, il chierico può usare la sua azione per toccare una creatura consenziente diversa da sé e conferirle vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). Questa benedizione dura 1 ora o finché il chierico non utilizza di nuovo questo privilegio.

Incanalare Divinità: Invocare Duplicato

A partire dal 2° livello, Il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per creare un duplicato illusorio di se stesso.

Con un'azione, il chierico crea una perfetta illusione di se stesso che dura 1 minuto o finché il chierico non perde la concentrazione (come se si stesse concentrando su un incantesimo). L'illusione appare in uno spazio libero situato entro 9 metri dal chierico e che egli sia in grado di vedere. Come azione bonus, nel suo turno, il chierico può muovere l'illusione di un massimo di 9 metri fino a uno spazio che egli sia in grado di vedere, ma l'illusione deve rimanere entro 36 metri da lui.

Per tutta la durata, il chierico può lanciare incantesimi come se si trovasse nello spazio dell'illusione, ma deve usare i propri sensi. Inoltre, quando sia il chierico che la sua illusione si trovano entro 1,5 metri da una creatura che sia in grado di vedere l'illusione, il chierico dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro quella creatura, in quanto l'illusione distrae il bersaglio.

Incanalare Divinità: Manto di Ombre

A partire dal 6° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per svanire.

Con un'azione, il chierico diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo. Torna a essere visibile se attacca o se lancia un incantesimo.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere nei colpi della sua arma un veleno donatogli dalla sua divinità. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni da veleno extra. Quando arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

Duplicato Migliorato

Al 17° livello, il chierico può creare fino a quattro duplicati di se stesso anziché uno quando utilizza Invocare Duplicato. Come azione bonus nel suo turno, il chierico può muovere un qualsiasi numero di quei duplicati fino a un massimo di 9 metri ed entro una gittata massima di 36 metri.

Dominio della Luce

Le divinità della luce, che includono Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, la Fiamma d'Argento, Belenos, Apollo e Ra-Horakhty, promuovono gli ideali di rinascita, rinnovamento, verità, vigilanza e bellezza, spesso usando il simbolo del sole. Alcune di queste divinità sono raffigurate come il sole in persona, o come un auriga che guida il sole nel cielo. Altre sono instancabili sentinelle il cui sguardo penetra ogni ombra e vanifica ogni inganno. Alcune sono divinità della bellezza e dell'arte, e insegnano che l'arte è uno strumento per migliorare l'anima. I chierici di un dio della luce sono anime illuminate, pervase dal fulgore e dal potere della limpida visione delle loro divinità, incaricate di mettere a nudo le menzogne e allontanare l'oscurità.

Incantesimi del Dominio della Luce

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*luminescenza, mani brucianti*
3°	*raggio rovente, sfera infuocata*
5°	*luce diurna, palla di fuoco*
7°	*guardiano della fede, muro di fuoco*
9°	*colpo infuocato, scrutare*

Trucchetto Bonus

Quando il chierico sceglie questo dominio al 1° livello, apprende il trucchetto *luce*, se già non lo possiede.

Lampo di Interdizione

Al 1° livello, il chierico è anche in grado di erigere una barriera di luce divina tra sé e un nemico che lo sta attaccando. Quando il chierico è attaccato da una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire, facendo in modo che un lampo di luce confonda l'attaccante prima che il suo colpo vada a segno o manchi. Un attaccante che non può essere accecato è immune a questo privilegio.

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

Incanalare Divinità: Fulgore dell'Alba

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per imbrigliare la luce del sole, esiliare l'oscurità e infliggere danni radiosi ai suoi avversari.

Con un'azione, il chierico brandisce il simbolo sacro e ogni forma di oscurità magica entro 9 metri da lui è dissolta. Inoltre, ogni creatura ostile situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d10 + il livello da chierico danni radiosi, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura che beneficia di copertura totale nei confronti del chierico non è influenzata da questo privilegio.

Lampo Migliorato

A partire dal 6° livello, il chierico può utilizzare il suo Lampo di Interdizione quando una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere attacca una creatura diversa da lui.

Incantesimi Potenti

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

Corona di Luce

A partire dal 17° livello, il chierico può usare la sua azione per attivare un'aura di luce solare che dura 1 minuto o finché il chierico non la congeda usando un'altra azione. Il chierico emette luce intensa entro un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. I nemici che si trovano entro il raggio di luce intensa subiscono svantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che infligga danni da fuoco o radiosi.

Dominio della Natura

Le divinità della natura sono variegate quanto lo stesso mondo naturale, dagli imperscrutabili dèi delle foreste più fitte (come Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor e Pan) alle divinità amichevoli associate a sorgenti e boschi specifici (come Eldath). I druidi venerano la natura nella sua interezza e potrebbero servire una di queste divinità, praticando misteriosi riti e recitando preghiere pressoché dimenticate nella loro lingua segreta. Molte di queste divinità dispongono però anche di chierici, veri e propri campioni pronti a svolgere un ruolo più attivo nel sostenere gli interessi di uno specifico dio della natura. Questi chierici possono dare la caccia alle mostruosità malvagie che profanano i boschi, benedire i raccolti dei fedeli o fare avvizzire le coltivazioni di coloro che suscitano la collera del loro dio.

Incantesimi del Dominio della Natura

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*amicizia con gli animali, parlare con gli animali*
3°	*crescita di spine, pelle coriacea*
5°	*crescita vegetale, muro di vento*
7°	*dominare bestie, rampicante afferrante*
9°	*piaga degli insetti, traslazione arborea*

Accolito della Natura

Al 1° livello, il chierico apprende un trucchetto da druido a sua scelta. Ottiene inoltre competenza in una delle seguenti abilità a sua scelta: Addestrare Animali, Natura o Sopravvivenza.

Competenza Bonus

Al 1° livello, il chierico ottiene competenza nelle armature pesanti.

Incanalare Divinità: Charme su Animali e Vegetali

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per affascinare animali e vegetali.

Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e invoca il nome della sua divinità. Ogni bestia o creatura vegetale in grado di vedere il chierico e situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, è affascinata dal chierico per 1 minuto o finché non subisce danni. Finché è affascinata, la creatura è considerata amichevole nei confronti del chierico e delle altre creature da lui designate.

Mitigare Elementi

A partire dal 6° livello, quando il chierico o una creatura entro 9 metri da lui subisce danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono, egli può usare la sua reazione per conferire a se stesso o a quella creatura resistenza a quel tipo di danni.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere energia divina nei colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infiigga 1d8 danni extra da freddo, fulmine o fuoco (a sua scelta) al bersaglio. Quando il chierico arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

Maestro della Natura

Al 17° livello, il chierico ottiene la capacità di comandare gli animali e le creature vegetali. Quando le creature sono affascinate dal chierico tramite il suo privilegio Charme su Animali e Vegetali, il chierico può effettuare un'azione bonus nel suo turno per comandare verbalmente ognuna di quelle creature, decidendo ciò che faranno nel loro turno successivo.

Dominio della Tempesta

Le divinità la cui area di influenza include il dominio della Tempesta, tra cui Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, il Divoratore, Zeus e Thor, governano le tempeste, il mare e il cielo. Includono gli dèi del tuono e del fulmine, gli dèi

dei terremoti, gli dèi del fuoco e alcuni dèi della violenza, della forza fisica e del coraggio. In alcuni pantheon, un dio di questo dominio regna anche sulle altre divinità ed è noto per la giustizia sommaria che impartisce tramite le sue folgori. Gli dèi della tempesta inviano spesso i loro chierici a incutere paura ai popolani, in alcuni casi per mantenere i fedeli sulla rettitudine, in altri per spronarli a offrire sacrifici o celebrare riti propiziatori per placare la loro collera divina.

Incantesimi del Dominio della Tempesta

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*nube di nebbia, onda tonante*
3°	*folata di vento, frantumare*
5°	*invocare il fulmine, tempesta di nevischio*
7°	*controllare acqua, tempesta di ghiaccio*
9°	*onda distruttiva, piaga degli insetti*

Competenze Bonus

Al 1° livello, il chierico ottiene competenza nelle armi da guerra e nelle armature pesanti.

Collera della Tempesta

Al 1° livello, il chierico impara a intimorire gli attaccanti con la potenza del tuono. Quando il chierico è colpito dall'attacco di una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che egli sia in grado di vedere, può usare la sua reazione per obbligare la creatura a effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da fulmine o da tuono (a scelta del chierico), mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

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

Incanalare Divinità: Collera Distruttiva

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per esercitare il potere della tempesta con ferocia incontrollata.

Quando il chierico tira per infliggere danni da fulmine o da tuono, può utilizzare Incanalare Divinità per infliggere il massimo dei danni anziché tirarli.

Colpo del Tuono e del Fulmine

Al 6° livello, quando il chierico infligge danni da fulmine a una creatura di taglia Grande o inferiore, può anche spingere quella creatura fino a 3 metri, allontanandola da sé.

Colpo Divino

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

Nato dalla Tempesta

Al 17° livello, il chierico ottiene una velocità di volare pari alla sua attuale velocità base sul terreno ogni volta che non si trova sottoterra o al chiuso.

Dominio della Vita

Il dominio della Vita si concentra sulla vibrante energia positiva che anima ogni essere vivente e costituisce una delle forze fondamentali dell'universo. Le divinità della vita promuovono la vitalità e la salute curando i feriti e i malati, badando ai bisognosi e scacciando le forze della morte e della non morte. Pressoché qualsiasi divinità che non sia malvagia può reclamare influenza su questo dominio, specialmente le divinità agricole (come Chauntea, Arawai e Demetra), le divinità del sole (come Lathander, Pelor e Ra-Horakhty), le divinità della guarigione o della temperanza (come Ilmater, Mishakal, Apollo e Dian Cecht) e le divinità della casa e della comunità (come Estia, Hathor e Boldrei).

Incantesimi del Dominio della Vita

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	*benedizione, cura ferite*
3°	*arma spirituale, ristorare inferiore*
5°	*faro di speranza, rinascita*
7°	*guardiano della fede, interdizione alla morte*
9°	*cura ferite di massa, rianimare morti*

Competenza Bonus

Quando il chierico sceglie questo dominio al 1° livello, ottiene competenza nelle armature pesanti.

Discepolo della Vita

A partire dal 1° livello, gli incantesimi di guarigione del chierico diventano più efficaci. Ogni volta che il chierico usa un incantesimo di 1° livello o di livello superiore per ripristinare i punti ferita di una creatura, quella creatura recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

Incanalare Divinità: Preservare Vita

A partire dal 2° livello, il chierico può utilizzare Incanalare Divinità per curare chi è stato gravemente ferito.

Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro ed evoca un flusso di energia curativa che può ripristinare un numero di punti ferita pari a cinque volte il suo livello da chierico. Sceglie le creature desiderate purché siano situate entro 9 metri da lui e suddivide questo ammontare di punti ferita tra di esse. Questo privilegio può ripristinare in una creatura un ammontare di punti ferita che la riporti a non più della metà del suo massimo dei punti ferita. Il chierico non può utilizzare questo privilegio su un costrutto o su un non morto.

Guaritore Benedetto

A partire dal 6° livello, gli incantesimi curativi che il chierico lancia sugli altri guariscono anche lui. Quando il chierico lancia un incantesimo di 1° livello o di livello superiore che ripristina punti ferita in una creatura diversa da lui, egli recupera un ammontare di punti ferita pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

Colpo Divino

All'8° livello, il chierico ottiene la capacità di infondere energia divina nei colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il chierico può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni radiosi extra al bersaglio. Quando il chierico arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

Guarigione Suprema

A partire dal 17° livello, quando il chierico normalmente tirerebbe uno o più dadi per ripristinare punti ferita tramite un incantesimo, egli usa invece il numero più alto possibile per ogni dado. Per esempio, anziché ripristinare 2d6 punti ferita a una creatura, ne ripristina direttamente 12.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Druido

Impugnando un bastone nodoso avvolto in fronde di agrifoglio, un'elfa evoca la furia della tempesta e fa piovere una raffica esplosiva di fulmini per colpire gli orchi che minacciano la sua foresta.

Rannicchiato e nascosto dietro un grosso ramo d'albero, un umano in forma di leopardo scruta dal fitto della giungla i lavori di costruzione di un Tempio del Male Elementale dell'Aria, tenendo d'occhio da vicino le attività dei cultisti.

Brandendo una lama di pura fiamma, un mezzelfo si tuffa in carica contro un ammasso di soldati scheletrici, sopprimendo la magia innaturale che impartiva a quelle orrende creature una beffarda parvenza di vita.

Che si tratti di appellarsi alle forze elementali della natura o di emulare le creature del mondo animale, i druidi sono l'incarnazione della resilienza, dell'astuzia e della furia della natura. Non reclamano alcun controllo sulla natura: si considerano invece estensioni dell'indomita volontà della natura stessa.

Il Potere della Natura

I druidi venerano la natura al di sopra di ogni altra cosa e traggono i loro incantesimi e i loro altri poteri magici dalla forza della natura stessa o da una divinità della natura. Molti druidi perseguono una spiritualità mistica di unione trascendente con la natura anziché votarsi a un'entità divina, mentre altri servono un dio della natura selvaggia o una forza elementale. Le antiche tradizioni druidiche vengono a volte chiamate la Vecchia Fede, in contrasto con il culto delle divinità venerate nei templi e nei santuari.

Gli incantesimi dei druidi si ispirano al mondo naturale e agli animali: i poteri di zanne e artigli, del sole e della luna, del fuoco e della tempesta. I druidi ottengono anche la capacità di assumere forma animale; alcuni di loro studiano questa pratica a fondo, a volte perfino al punto di prediligere la forma animale alla forma naturale.

Preservare l'Equilibrio

Per i druidi, l'esistenza della natura è legata a un delicato equilibrio. I quattro elementi che compongono il mondo (acqua, aria, fuoco e terra), devono rimanere in equilibrio. Se un elemento dovesse prendere il sopravvento sugli

Druido

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo—								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Druidico, Incantesimi	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Forma Selvatica, Circolo Druidico	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	–	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	Forma Selvatica Migliorata, Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	–	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6°	+3	Privilegio del Circolo Druidico	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	–	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8°	+3	Forma Selvatica Migliorata, Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	–	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10°	+4	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11°	+4	–	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13°	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	+5	Privilegio del Circolo Druidico	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15°	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17°	+6	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Corpo Senza Tempo, Incantesimi Bestiali	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Arcidruido	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

altri, il mondo potrebbe essere distrutto o trascinato su un piano elementale, dove sarebbe scisso negli elementi che lo compongono. Di conseguenza, i druidi si oppongono ai culti del Male Elementale e agli altri culti che promuovono un elemento a discapito degli altri.

I druidi si preoccupano anche di preservare il delicato equilibrio ecologico che mantiene in vita la flora e la fauna e si sforzano di fare in modo che i popoli civilizzati vivano in armonia con la natura, e non in opposizione a essa. I druidi accettano gli aspetti più crudeli della natura, ma odiano tutto ciò che è innaturale, incluse le aberrazioni (come i beholder e i mind flayer) e i non morti (come gli zombi e i vampiri). A volte i druidi conducono incursioni contro tali creature, specialmente quando i mostri violano i territori sotto la loro protezione.

Spesso i druidi fanno la guardia ai luoghi sacri o alle regioni dove la natura è rimasta incontaminata. Ma quando un grave pericolo si profila all'orizzonte e minaccia l'equilibrio naturale delle terre a loro affidate, i druidi passano a un ruolo più attivo come avventurieri per combattere quella minaccia.

Creare un Druido

Al momento di creare un druido, il giocatore dovrà chiedersi perché il suo personaggio ha un legame così stretto con la natura. Forse vive in una società dove la Vecchia Fede è ancora diffusa, oppure è stato cresciuto da un druido dopo essere stato abbandonato nel cuore di una foresta? Forse ha avuto un tumultuoso incontro con gli spiriti della natura, ritrovandosi faccia a faccia con un'aquila gigante o un lupo feroce ed è sopravvissuto all'esperienza. Forse è nato durante una furibonda tempesta o un'eruzione vulcanica, e il portento è stato interpretato come un segno del destino che lo ha avviato sulla via druidica.

Essere un avventuriero è sempre stato parte della sua vocazione druidica, oppure il druido ha trascorso finora il suo tempo a guardia di un bosco o di una sorgente sacra? Forse la sua terra natia è stata contaminata dal male, e il druido si è dato all'avventura nella speranza di trovare una nuova dimora o un nuovo scopo nella vita?

Creazione Rapida

È possibile creare un druido rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Saggezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Poi si sceglie il background dell'eremita.

Privilegi di Classe

Un druido ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da druido

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

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

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non usano armature e scudi fatti di metallo)

Armi: Bastoni ferrati, dardi, falcetti, fionde, giavellotti, lance, mazze, pugnali, randelli, scimitarre

Strumenti: Borsa da erborista

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Abilità: Due a scelta tra Addestrare Animali, Arcano, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione, Religione e Sopravvivenza

Equipaggiamento

Un druido inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* uno scudo di legno o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una scimitarra o *(b)* una qualsiasi arma semplice da mischia
- Un'armatura di cuoio, una dotazione da esploratore e un focus druidico

Druidico

Un druido conosce il Druidico, il linguaggio segreto del suo ordine: può parlare in quel linguaggio e usarlo per lasciare messaggi segreti. Il druido e coloro che conoscono questo linguaggio sono in grado di avvistare questi messaggi automaticamente. Altri possono notare la presenza di un messaggio in Druidico superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, ma non possono decifrarlo senza l'aiuto della magia.

Incantesimi

Un druido attinge all'essenza divina della natura stessa e può lanciare incantesimi che modellano tale essenza in base alla sua volontà. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da druido.

Trucchetti

Al 1° livello, un druido conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da druido. Apprende ulteriori trucchetti da druido a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Druido".

Preparare e Lanciare Incantesimi

La tabella "Druido" indica quanti slot incantesimo possiede un druido per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il druido deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il druido recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Il druido prepara la lista degli incantesimi da druido disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da druido. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da druido pari al suo modificatore di Saggezza + il suo livello da druido (fino a un minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui il druido possiede degli slot incantesimo.

Alberi e Piante Sacre

Un druido considera alcune piante particolarmente sacre: betulla, frassino, ginepro, nocciolo, ontano, quercia, salice, sambuco, sorbo, tasso e vischio. I druidi spesso usano queste piante come parte di un focus da incantatore, utilizzando frammenti di quercia o di tasso, o rametti di vischio.

Allo stesso modo, un druido usa il legno di queste piante per fabbricare altri oggetti come armi e scudi. Il tasso è associato alla morte e alla rinascita, quindi in genere viene usato per costruire le impugnature di scimitarre e falcetti. Con il legno di queste piante si fabbricano ottime impugnature o addirittura armi intere, come randelli e bastoni ferrati, e perfino degli scudi. L'ontano è associato all'aria e può essere usato per armi come dardi e giavellotti.

I druidi di quelle regioni in cui le piante elencate finora non esistono scelgono in genere altre piante da utilizzare in modo analogo. Per esempio, un druido di una regione desertica potrebbe considerare sacri l'albero della gomma e il cactus.

Per esempio, un druido di 3° livello possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello. Con Saggezza pari a 16, la lista dei suoi incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepara l'incantesimo di 1° livello *cura ferite*, potrà lanciarlo usando uno slot incantesimo di 1° livello o di 2° livello. Il lancio di quell'incantesimo non rimuove quell'incantesimo dalla lista di incantesimi preparati.

Il druido può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da druido è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere in preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

Caratteristica da Incantatore

Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da druido. Il potere dei suoi incantesimi deriva dalla sua devozione e dalla sua sintonia con la natura.
Un druido usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da druido da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del druido + il modificatore di Saggezza del druido

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del druido + il modificatore di Saggezza del druido

Celebrare Rituali

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

Focus da Incantatore

Un druido può usare un focus druidico (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da druido.

Forma Selvatica

A partire dal 2° livello, un druido può usare la sua azione per assumere magicamente la forma di una bestia che ha già visto in precedenza. Può utilizzare questo privilegio due volte e recupera gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Il livello da druido determina le bestie in cui egli può trasformarsi, come indicato nella tabella "Forme Bestiali" sottostante. Al 2° livello, per esempio, può trasformarsi in qualsiasi bestia che abbia un grado di sfida pari o inferiore a 1/4 che non abbia una velocità di nuotare o di volare.

Forme Bestiali

Livello	GS Max	Limitazioni	Esempio
2°	1/4	Nessuna velocità di nuotare o di volare	Lupo
4°	1/2	Nessuna velocità di volare	Coccodrillo
8°	1	—	Aquila gigante

Un druido può rimanere in forma bestiale per un numero di ore pari alla metà del suo livello da druido (arrotondato per difetto), poi torna alla sua forma normale, a meno che non spenda un altro utilizzo di questo privilegio. Può tornare alla sua forma normale anticipatamente usando un'azione bonus nel suo turno. Torna automaticamente alla sua forma normale se cade privo di sensi, scende a 0 punti ferita o muore.

Finché il druido è trasformato, si applicano le regole seguenti:

- Le statistiche di gioco del druido vengono sostituite dalle statistiche della bestia, ma il druido conserva il proprio allineamento, personalità e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Conserva inoltre tutte le sue abilità e competenze nei tiri salvezza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede una competenza che anche il druido possiede e il bonus nella sua scheda delle statistiche è superiore a quello del druido, egli usa il bonus della creatura anziché il proprio. Se la creatura possiede delle azioni leggendarie o di tana, il druido non può usarle.
- Quando si trasforma, il druido assume i punti ferita e i Dadi Vita della bestia. Quando torna alla sua forma normale, torna al numero di punti ferita che possedeva prima della trasformazione. Tuttavia, se torna alla sua forma normale per essere sceso a 0 punti ferita, gli eventuali danni in eccesso si trasmettono alla sua forma normale. Per esempio, se un druido in forma bestiale possiede 1 solo punto ferita e subisce 10 danni, egli torna alla sua forma normale e subisce 9 danni. Fintanto che i danni in eccesso non portano la forma normale del druido a 0 punti ferita, il druido non cade privo di sensi.
- Il druido non può lanciare incantesimi e la sua capacità di parlare o di intraprendere qualsiasi azione che richieda le mani è limitata alle capacità della sua forma bestiale. La trasformazione non interrompe la concentrazione del druido su un incantesimo che egli ha già lanciato e non gli impedisce di effettuare azioni che fanno parte di un incantesimo già lanciato, come per esempio *invocare il fulmine*.
- Un druido mantiene i benefici di tutti i privilegi forniti dalla sua classe, dalla sua razza e da qualsiasi altra fonte e può usarli se nella nuova forma è fisicamente in grado di farlo. Tuttavia, non può usare nessuno dei suoi sensi speciali, come per esempio la scurovisione, a meno che non li possieda anche nella sua nuova forma.
- Un druido può scegliere se lasciare cadere il suo equipaggiamento nel suo spazio, se tale equipaggiamento si fonde nella sua nuova forma o se indossarlo. L'equipaggiamento indossato funziona normalmente, ma spetta al DM decidere se è pratico o meno che la nuova forma indossi ogni determinato oggetto di equipaggiamento, in base alla forma e alla taglia della creatura. L'equipaggiamento del druido non cambia taglia o forma per adattarsi alla nuova forma, e ogni oggetto di equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve cadere a terra o fondersi nella nuova forma del druido. L'equipaggiamento fuso alla nuova forma non ha alcun effetto finché il druido non abbandona quella forma.

Circolo Druidico

Al 2° livello, un druido sceglie di aderire a un circolo druidico: il Circolo della Terra o il Circolo della Luna, entrambi descritti alla fine della sezione di questa classe. Questa scelta gli conferisce alcuni privilegi al 2° livello e poi di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Corpo Senza Tempo

A partire dal 18° livello, la magia primordiale che fluisce nel druido rallenta il suo invecchiamento. Per ogni 10 anni trascorsi, il corpo del druido invecchia soltanto di 1 anno.

Incantesimi Bestiali

A partire dal 18° livello, un druido può lanciare molti dei suoi incantesimi da druido in qualsiasi forma assunta utilizzando Forma Selvatica. Può fornire le componenti somatiche e verbali di un incantesimo da druido anche quando è in forma bestiale, ma non è in grado di fornire componenti materiali.

Arcidruido

Al 20° livello, un druido può utilizzare Forma Selvatica un numero illimitato di volte.

Può inoltre ignorare le componenti verbali e somatiche dei suoi incantesimi da druido, nonché le eventuali

componenti materiali prive di un costo e quelle che non sono consumate da un incantesimo. Un druido ottiene questo beneficio sia nella sua forma normale che nella forma bestiale assunta grazie a Forma Selvatica.

Circoli Druidici

Anche se la loro organizzazione rimane invisibile alla maggior parte degli estranei, i druidi fanno parte di una società che ignora i confini politici e si estende su tutte le terre. Teoricamente, tutti i druidi fanno parte di questa società, anche se alcuni conducono vite talmente isolate da non incontrare mai alcun membro di alto rango e non partecipare mai a un raduno druidico. I druidi si considerano fratelli e sorelle tra loro, ma proprio come le creature selvatiche, spesso entrano anche in competizione l'uno con l'altro o considerano gli altri druidi delle prede.

A livello locale, i druidi sono organizzati in circoli i cui membri condividono certi punti di vista sulla natura, l'equilibrio e le usanze druidiche.

Circolo della Terra

Il Circolo della Terra è composto da mistici e sapienti che preservano i riti e le conoscenze dei tempi antichi tramite una vasta tradizione orale. Questi druidi si incontrano all'interno di circoli sacri di alberi o pietre verticali, per rivelarsi in Druidico a vicenda i segreti primordiali che hanno appreso. I più saggi membri del circolo presiedono come sommi sacerdoti delle comunità che seguono ancora la Vecchia Fede e fungono da consiglieri per i governanti di quelle comunità. In quanto membro di questo circolo, il druido vede la sua magia influenzata dalla terra in cui egli è stato iniziato ai misteriosi riti del circolo.

Trucchetto Bonus

Quando il druido sceglie questo circolo al 2° livello, apprende un trucchetto da druido aggiuntivo a sua scelta.

Recupero Naturale

A partire dal 2° livello, il druido recupera parte della sua energia magica mettendosi seduto a meditare per entrare in comunione con la natura. Durante un riposo breve, il druido sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Questi slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da druido (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello pari o superiore al 6°. Il druido non può più utilizzare questo privilegio finché non completa un riposo lungo.

Per esempio, un druido di 4° livello può recuperare slot incantesimo per un valore totale di due livelli. Potrà quindi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Incantesimi del Circolo

Grazie al suo legame mistico con la terra, il druido è in grado di lanciare alcuni particolari incantesimi. Al 3°, 5°, 7° e 9° livello il druido può accedere agli incantesimi del circolo collegati alla terra in cui egli è diventato un druido. Il giocatore sceglie quel tipo di territorio (artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude, prateria o Underdark) e consulta la lista di incantesimi a essa associata.

Una volta ottenuto l'accesso a un incantesimo del circolo, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine di determinare il numero di incantesimi che il druido può preparare ogni giorno. Se il druido ottiene l'accesso a un incantesimo che non compare sulla lista degli incantesimi da druido, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da druido per lui.

Artico

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*blocca persone, crescita di spine*
5°	*lentezza, tempesta di nevischio*
7°	*libertà di movimento, tempesta di ghiaccio*
9°	*comunione con la natura, cono di freddo*

Costa

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*immagine speculare, passo velato*
5°	*camminare sull'acqua, respirare sott'acqua*
7°	*controllare acqua, libertà di movimento*
9°	*evoca elementale, scrutare*

Deserto

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*sfocatura, silenzio*
5°	*creare cibo e acqua, protezione dall'energia*
7°	*inaridire, terreno illusorio*
9°	*muro di pietra, piaga degli insetti*

Foresta

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*movimenti del ragno, pelle coriacea*
5°	*crescita vegetale, invocare il fulmine*
7°	*divinazione, libertà di movimento*
9°	*comunione con la natura, traslazione arborea*

Montagna

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*crescita di spine, movimenti del ragno*
5°	*fondersi nella pietra, fulmine*
7°	*pelle di pietra, scolpire pietra*
9°	*muro di pietra, passapareti*

Palude

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*freccia acida di Melf, oscurità*
5°	*camminare sull'acqua, nube maleodorante*
7°	*libertà di movimento, localizza creatura*
9°	*piaga degli insetti, scrutare*

Prateria

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*invisibilità, passare senza tracce*
5°	*luce diurna, velocità*
7°	*divinazione, libertà di movimento*
9°	*piaga degli insetti, sogno*

Underdark

Livello da Druido	Incantesimi del Circolo
3°	*movimenti del ragno, ragnatela*
5°	*forma gassosa, nube maleodorante*
7°	*invisibilità superiore, scolpire pietra*
9°	*nube mortale, piaga degli insetti*

Andatura sul Territorio

A partire dal 6° livello, muoversi attraverso il terreno difficile non magico non richiede più un costo in movimento extra al druido. Inoltre, il druido può passare attraverso i vegetali non magici senza esserne rallentato e senza subire danni se tali vegetali presentano spine, aculei o altri pericoli simili.

Infine, il druido dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro i vegetali creati magicamente o manipolati per ostacolare il movimento, come quelli creati dall'incantesimo *intralciare*.

Interdizione della Natura

Quando il druido arriva al 10° livello, non può essere affascinato o spaventato dagli elementali o dai folletti ed è immune ai veleni e alle malattie.

Rifugio della Natura

Quando il druido arriva al 14° livello, le creature del mondo naturale percepiscono il suo legame con la natura ed esitano ad attaccarlo. Quando una bestia o una creatura vegetale attacca il druido, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del druido. Se lo fallisce, deve scegliere un bersaglio diverso, altrimenti l'attacco manca automaticamente. Se invece lo supera, la creatura è immune a questo effetto per 24 ore.

La creatura è consapevole di questo effetto prima di effettuare il suo attacco contro il druido.

Circolo della Luna

I druidi del Circolo della Luna sono indomiti protettori delle terre selvagge. I membri di questo ordine si radunano nelle notti di luna piena per condividere notizie e mettersi in guardia l'un l'altro. Si aggirano nelle zone più remote delle terre selvagge, là dove è possibile trascorrere molte settimane di fila prima di incrociare il cammino di un'altra creatura umanoide, e tanto meno di un altro druido.

Mutevole come la luna, un druido di questo circolo potrebbe aggirarsi nella forma di un grande felino una notte, sfrecciare in volo sopra le cime degli alberi il giorno successivo e avanzare a passo pesante nel sottobosco in forma di orso per scacciare un mostro invasore. Il sangue di questo druido è selvaggio quanto le terre che egli protegge.

Forma Selvatica da Combattimento

Quando il druido sceglie questo circolo al 2° livello, ottiene la capacità di utilizzare Forma Selvatica nel proprio turno come azione bonus anziché con un'azione.

Inoltre, finché mantiene la sua Forma Selvatica, può usare un'azione bonus per spendere uno slot incantesimo e recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d8 per ogni livello dello slot incantesimo speso.

Forme del Circolo

I riti del circolo conferiscono al druido la capacità di assumere forme bestiali più pericolose. A partire dal 2° livello, il druido può utilizzare Forma Selvatica per trasformarsi in una bestia con un grado di sfida massimo pari a 1 (deve ignorare la colonna "GS Max" nella tabella "Forme Bestiali" ma deve rispettare le altre limitazioni riportate in quella tabella).

A partire dal 6° livello, può trasformarsi in una bestia con un grado di sfida pari al proprio livello da druido diviso 3, arrotondato per difetto.

Colpo Primordiale

A partire dal 6° livello, gli attacchi del druido in forma bestiale sono considerati magici al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Forma Selvatica Elementale

Al 10° livello, il druido può spendere due utilizzi di Forma Selvatica simultaneamente per trasformarsi in un elementale dell'acqua, un elementale dell'aria, un elementale del fuoco o un elementale della terra.

Mille Forme

Al 14° livello, il druido ha imparato a usare la magia per alterare la sua forma fisica in modo più sottile e può lanciare l'incantesimo *alterare se stesso* a volontà.

I Druidi e gli Dèi

Anche se esistono alcuni druidi che venerano le forze della natura in generale, la maggior parte è fedele a una delle tante divinità della natura venerate nel multiverso (le liste degli dèi nell'appendice B includono molte di queste divinità). L'adorazione di queste divinità è spesso considerata un culto di una tradizione più antica rispetto alle fedi dei chierici e dei popoli urbanizzati. Nel mondo di Greyhawk la fede druidica è chiamata la Vecchia Fede e vanta molti seguaci tra i contadini, i boscaioli, i pescatori e coloro che vivono a stretto contatto con la natura. Questa tradizione è incentrata sul culto della Natura come forza primordiale che trascende ogni personificazione, ma abbraccia anche il culto di Beory, la Madre Oerth, nonché i fedeli di Obad-Hai, Ehlonna e Ulaa.

Nei mondi di Greyhawk e di Forgotten Realms, i circoli druidici solitamente non sono collegati alla fede di una singola divinità naturale. Un qualsiasi circolo di Forgotten Realms, per esempio, potrebbe includere tra i suoi membri druidi che venerano Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea o perfino i feroci Dèi della Furia, Talos, Malar, Auril e Umberlee. Queste divinità della natura vengono spesso chiamate il Primo Circolo, composto dai primi tra i druidi, e molti druidi considerano tutte le divinità (perfino quelle violente) degne di venerazione.

I druidi di Eberron seguono credenze animistiche completamente scollegate dalla Schiera Sovrana, i Sei Oscuri e le altre religioni del mondo. Credono che ogni essere vivente e ogni fenomeno naturale (il sole, la luna, il vento, il fuoco e il mondo stesso) possieda uno spirito. I loro incantesimi sono quindi un modo per comunicare con questi spiriti e comandarli. Tuttavia, le varie sette druidiche seguono filosofie diverse sul rapporto tra questi spiriti e le forze della civiltà. Gli Adepti Cinerei, per esempio, credono che la magia arcana sia un abominio che vada contro la natura, i Figli dell'Inverno venerano le forze della morte e i Custodi dei Portali preservano le antiche tradizioni che proteggono il mondo dalle incursioni delle aberrazioni.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Guerriero

Un'umana in una sferragliante corazza di piastre solleva lo scudo davanti a sé e si tuffa di corsa verso un gruppo di goblin. Un elfo alle sue spalle, protetto da un'armatura di cuoio borchiato, fa piovere la morte sui goblin scagliando una raffica di frecce con il suo arco di pregiata fattura. Al suo fianco, un mezzorco grida una serie di ordini per aiutare i due combattenti a coordinare il loro attacco e sfruttare al massimo il vantaggio.

Un nano in cotta di maglia frappone il suo scudo tra il randello dell'ogre e il suo compagno, scansando di lato un colpo che sarebbe risultato letale. La sua compagna, una mezzelfa in una corazza di scaglie, brandisce due scimitarre che fa turbinare fulmineamente e aggira l'ogre, in cerca di un punto debole nelle sue difese.

Un gladiatore combatte nell'arena per il sollazzo del pubblico: maneggia con maestria la rete e il tridente, facendo perdere l'equilibrio ai suoi avversari e trascinandoli sul terreno per la gioia del pubblico... e per ottenere un prezioso vantaggio tattico. Ma la lama di un suo avversario, percorsa da un lampo di luce azzurrognola, fa partire un fulmine accecante che lo colpisce in pieno.

Tutti questi eroi appartengono alla classe del guerriero, forse la classe del personaggio più diversificata del mondo di Dungeons & Dragons. Cavalieri votati a una cerca, condottieri assetati di conquiste, campioni fedeli a una causa, truppe di fanteria specializzate, mercenari incalliti e re dei banditi... in quanto guerrieri, tutte queste figure condividono una maestria ineguagliata nell'uso delle armi e delle armature, nonché una meticolosa conoscenza delle tattiche di combattimento. E tutti conoscono bene la morte, sia perché la impartiscono ai loro nemici, sia perché la sfidano spesso, guardandola dritta negli occhi.

Specialisti Pronti a Tutto

I guerrieri imparano gli elementi basilari di tutti gli stili di combattimento. Ogni guerriero sa come brandire un'ascia, maneggiare uno stocco, impugnare una spada lunga o uno spadone, tirare con l'arco e perfino come intrappolare gli avversari in una rete con una certa abilità. Analogamente, è in grado di usare ogni genere di scudo e di armatura. In aggiunta a questo generico grado di familiarità, ogni guerriero si specializza tuttavia in un certo stile di combattimento. Alcuni si concentrano sul tiro con un'arma a distanza, altri nel combattimento con due armi e altri ancora nel potenziamento delle loro abilità marziali tramite la magia. Questa combinazione tra ampie capacità generiche ed estrema specializzazione fa dei guerrieri i combattenti per eccellenza sia sui campi di battaglia che all'interno dei dungeon.

Addestrati al Pericolo

Non tutti i membri della guardia cittadina, della milizia del villaggio o dell'esercito della regina sono guerrieri. La maggior parte di queste truppe è composta da soldati relativamente poco addestrati e dotati soltanto delle conoscenze belliche essenziali. I soldati veterani, gli

armi ora sono le sue proprietà più preziose... le uniche cose che separano il guerriero dall'abbraccio della morte.

Guerriero

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi
1°	+2	Stile di Combattimento, Recuperare Energie
2°	+2	Azione Impetuosa (un utilizzo)
3°	+2	Archetipo Marziale
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	Attacco Extra
6°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
7°	+3	Privilegio dell'Archetipo Marziale
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	Indomito (un utilizzo)
10°	+4	Privilegio dell'Archetipo Marziale
11°	+4	Attacco Extra (2)
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	Indomito (due utilizzi)
14°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
15°	+5	Privilegio dell'Archetipo Marziale
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	Azione Impetuosa (due utilizzi), Indomito (tre utilizzi)
18°	+6	Privilegio dell'Archetipo Marziale
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	Attacco Extra (3)

ufficiali militari, le guardie del corpo addestrate, i cavalieri giurati e altre figure analoghe sono invece dei guerrieri.

Alcuni guerrieri sentono il bisogno di impiegare il loro addestramento come avventurieri. Esplorare i dungeon, uccidere i mostri e altre attività pericolose spesso associate agli avventurieri sono il pane quotidiano di un guerriero e la vita da avventuriero non è poi troppo diversa da quella che il guerriero si lascia alle spalle. Forse i rischi sono maggiori, ma lo stesso vale anche per le ricompense: pochi membri della guardia cittadina avranno l'opportunità di trovare una spada magica *lingua di fuoco*, per esempio.

Creare un Guerriero

Al momento di creare il proprio guerriero, un giocatore dovrebbe pensare a due elementi relativi al background del suo personaggio: dove ha ricevuto il suo addestramento marziale e cosa lo distingue dai comuni combattenti attorno a lui? Era particolarmente spietato? Ha ottenuto un aiuto particolare da un mentore grazie alla sua straordinaria dedizione? Cosa lo ha spinto a cercare questo addestramento? Una minaccia alla sua terra natia, il desiderio di vendicarsi o la necessità di dimostrare il suo valore sono tutti fattori plausibili.

Un guerriero può avere ricevuto un addestramento formale nell'esercito di un nobile o in una milizia locale. Forse si è addestrato presso un'accademia di guerra, studiando strategie, tattiche e storia militare. O forse si è fatto da solo, senza beneficiare di un addestramento raffinato, ma facendo buon uso delle sue esperienze. Ha impugnato la spada per sfuggire ai limiti di una vita da contadino, oppure porta avanti un'orgogliosa tradizione familiare? Dove si è procurato le sue armi e la sua armatura? Gli sono state fornite dall'esercito, sono cimeli di famiglia o forse le ha acquistate tirando la cinghia e usando i risparmi di molti anni? Le sue

Creazione Rapida

È possibile creare un guerriero rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Forza o Destrezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, in base all'intenzione di concentrarsi sulle armi da mischia o quelle a distanza (oppure nelle armi accurate). Il secondo punteggio più alto dovrebbe essere Costituzione, oppure Intelligenza se il giocatore intende adottare l'archetipo marziale del Cavaliere Mistico. Poi si sceglie il background del soldato.

Privilegi di Classe

Un guerriero ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d10 per ogni livello da guerriero
Punti Ferita al 1° Livello: 10 + il modificatore di Costituzione del guerriero
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del guerriero per ogni livello da guerriero dopo il 1°

Competenze

Armature: Tutte le armature, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione
Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Addestrare Animali, Atletica, Intimidire, Intuizione, Percezione, Sopravvivenza e Storia

Equipaggiamento

Un guerriero inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una cotta di maglia o *(b)* un'armatura di cuoio, un arco lungo e 20 frecce

- *(a)* un'arma da guerra e uno scudo o *(b)* due armi da guerra
- *(a)* una balestra leggera e 20 quadrelli o *(b)* due asce
- *(a)* una dotazione da avventuriero o *(b)* una dotazione da esploratore

Stile di Combattimento

Un guerriero adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il guerriero ha diritto a scegliere di nuovo.

Combattere con Armi Possenti

Quando il guerriero ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il guerriero ottenga questo beneficio.

Combattere con Due Armi

Quando il guerriero combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Difesa

Finché indossa un'armatura, il guerriero ottiene un bonus di +1 alla CA.

Duellare

Quando il guerriero impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Protezione

Quando una creatura che il guerriero sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal guerriero e situato entro 1,5 metri da lui, il guerriero può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il guerriero deve impugnare uno scudo.

Tiro

Il guerriero ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

Recuperare Energie

Un guerriero possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il suo livello da guerriero. Una volta utilizzato questo privilegio, il guerriero non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Azione Impetuosa

A partire dal 2° livello, un guerriero può spingersi oltre i suoi normali limiti per un istante. Nel suo turno può effettuare un'azione aggiuntiva oltre alla sua azione regolare e a una possibile azione bonus.

Una volta utilizzato questo privilegio, il guerriero non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo. A partire dal 17° livello, il guerriero può utilizzare questo privilegio due volte prima di un riposo, ma soltanto una volta nello stesso turno.

Archetipo Marziale

Al 3° livello, un guerriero sceglie un archetipo che si sforzerà di emulare tramite i suoi stili di combattimento e le sue tecniche. Può scegliere tra Campione, Maestro di Battaglia e Cavaliere Mistico, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe. L'archetipo scelto conferisce al guerriero alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo al 6°, 8°, 12°, 14°, 16° e 19° livello, un guerriero può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, un guerriero può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Il numero di attacchi aumenta a tre quando il guerriero arriva all'11° livello e a quattro quando arriva al 20° livello.

Indomito

A partire dal 9° livello, un guerriero può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Se lo fa, deve usare il nuovo risultato. Il guerriero non può più utilizzare questo privilegio finché non completa un riposo lungo.

Un guerriero può utilizzare questo privilegio due volte tra un riposo lungo e l'altro a partire dal 13° livello e tre volte tra un riposo lungo e l'altro a partire dal 17° livello.

Archetipi Marziali

Ogni guerriero sceglie un approccio diverso per perfezionare le sue prestazioni in combattimento. L'archetipo marziale che un guerriero sceglie di emulare è esplicativo in tal senso.

Campione

L'archetipo del Campione è incentrato sullo sviluppo della potenza fisica allo stato puro, affinata fino a raggiungere una letale perfezione. Un guerriero modellato su questo archetipo unisce un rigoroso addestramento a uno stato fisico eccellente per infliggere colpi devastanti.

Critico Migliorato

A partire da quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, i suoi attacchi con un'arma mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19–20 al tiro.

Atleta Straordinario

A partire dal 7° livello, il guerriero può aggiungere metà del suo bonus di competenza (arrotondato per eccesso) a qualsiasi prova di Forza, Destrezza o Costituzione che effettua e che non utilizzi già il suo bonus di competenza.

Inoltre, quando il guerriero effettua un salto in lungo con rincorsa, la distanza che copre aumenta di 30 cm per ogni punto del suo modificatore di Forza.

Stile di Combattimento Aggiuntivo

Al 10° livello, il guerriero può scegliere una seconda opzione dal privilegio di classe Stile di Combattimento.

Critico Superiore

A partire dal 15° livello, gli attacchi con un'arma del guerriero mettono a segno un colpo critico con un risultato di 18–20 al tiro.

Sopravvissuto

Al 18° livello, il guerriero giunge all'apice della sua resilienza in battaglia. All'inizio di ogni suo turno, recupera un ammontare di punti ferita pari a 5 + il suo modificatore di Costituzione, se non gli rimane più della metà dei suoi punti ferita. Non ottiene questo beneficio se ha 0 punti ferita.

Maestro di Battaglia

Chi decide di emulare l'archetipo del Maestro di Battaglia fa uso di tecniche marziali tramandate nell'arco di molte generazioni. Per un Maestro di Battaglia, un combattimento è una materia accademica che a volte include discipline estranee alla battaglia vera e propria, come la forgiatura delle armi e la calligrafia. Non tutti i guerrieri assimilano le lezioni di storia, di arte e di teoria impartite dall'archetipo del Maestro di Battaglia, ma coloro che lo fanno diventano guerrieri più completi, dotati di grandi abilità e conoscenze.

Superiorità in Combattimento

Quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, apprende alcune manovre alimentate da dadi speciali chiamati dadi di superiorità.

Manovre. Il guerriero apprende tre manovre a sua scelta, descritte nella sezione "Manovre" seguente. Molte manovre potenziano un attacco in qualche modo. Il guerriero può usare soltanto una manovra per attacco.

Il guerriero apprende due manovre aggiuntive a sua scelta al 7°, 10° e 15° livello. Ogni volta che apprende nuove manovre, può anche sostituire una manovra che conosce con una manovra diversa.

Dadi di Superiorità. Il guerriero possiede quattro dadi di superiorità, rappresentati da d8. Quando il guerriero usa un dado di superiorità, lo spende. Recupera tutti i dadi di superiorità quando completa un riposo breve o lungo.

Ottiene un altro dado di superiorità al 7° livello e un altro ancora al 15° livello.

Tiri Salvezza. Alcune manovre del guerriero richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra. La CD del tiro salvezza va calcolata come segue:

CD del tiro salvezza della manovra = 8 + il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Forza o di Destrezza del guerriero (a scelta del guerriero)

Studioso di Guerra

Al 3° livello, il guerriero ottiene competenza in un tipo di strumenti da artigiano a sua scelta.

Conosci il tuo Nemico

A partire dal 7° livello, se il guerriero spende almeno 1 minuto a osservare un'altra creatura al di fuori del combattimento o a interagire con essa, può apprendere alcune informazioni relative alle capacità di quella creatura, confrontandole con le proprie. Il DM rivela al guerriero se la creatura gli è pari, superiore o inferiore relativamente a due dei seguenti tratti a scelta del guerriero:

- Punteggio di Forza
- Punteggio di Destrezza
- Punteggio di Costituzione
- Classe Armatura
- Punti ferita attuali
- Livelli di classe totali (se ne possiede)
- Livelli di classe da guerriero (se ne possiede)

Superiorità in Combattimento Migliorata

Al 10° livello, i dadi di superiorità del guerriero diventano d10. Al 18° livello, diventano d12.

Implacabile

A partire dal 15° livello, quando il guerriero tira per l'iniziativa e non gli rimane alcun dado di superiorità, recupera un dado di superiorità.

Manovre

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Attacco Adescante. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per indurre il bersaglio ad attaccarlo. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, il bersaglio subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire contro bersagli diversi dal guerriero fino alla fine del turno successivo del guerriero.

Attacco con Affondo. Quando il guerriero effettua un attacco con un'arma da mischia nel suo turno, può spendere un dado di superiorità per aumentare di 1,5 metri la propria portata per quell'attacco. Se colpisce, aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco.

Attacco con Finta. Il guerriero può spendere un dado di superiorità e usare un'azione bonus nel suo turno per fintare, scegliendo una creatura entro 1,5 metri da sé come bersaglio. Il guerriero dispone di vantaggio al suo prossimo tiro per colpire contro quella creatura in questo turno. Se quell'attacco colpisce, il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco.

Attacco con Manovra. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per spostare uno dei suoi compagni in una posizione più vantaggiosa. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco e sceglie una creatura amica che sia in grado di vederlo o di sentirlo. Quella creatura può usare la sua reazione per muoversi fino alla metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità da parte del bersaglio dell'attacco del guerriero.

Attacco con Spazzata. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere un dado di superiorità per tentare di infliggere danni a un'altra creatura con lo stesso attacco. Il guerriero sceglie un'altra creatura entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la propria portata. Se il tiro per colpire originale colpirebbe anche la seconda creatura, quest'ultima subisce danni pari al risultato del tiro ottenuto con il dado di superiorità del guerriero. I danni sono dello stesso tipo dell'attacco originale.

Attacco con Spinta. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di spingere il bersaglio rigettandolo indietro. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il guerriero spinge il bersaglio fino a un massimo di 4,5 metri allontanandolo da sé.

Attacco Disarmante. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di disarmare il bersaglio, costringendolo a lasciare cadere un oggetto che sta impugnando a scelta del guerriero. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, lascia cadere l'oggetto scelto dal guerriero. L'oggetto cade ai piedi della creatura.

Attacco Minaccioso. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di spaventare il bersaglio. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato dal guerriero fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Attacco Preciso. Quando il guerriero effettua un tiro per colpire con un'arma contro una creatura, può spendere un dado di superiorità per aggiungerlo al tiro. Può usare questa manovra prima o dopo avere effettuato il tiro per colpire, ma prima di applicare qualsiasi effetto dell'attacco.

Attacco Sbilanciante. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per tentare di buttare a terra il bersaglio. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, cade a terra prono.

Colpo del Comandante. Quando il guerriero effettua l'azione di Attacco nel suo turno, può rinunciare a uno dei suoi attacchi e usare un'azione bonus per ordinare a uno dei suoi compagni di colpire. Quando lo fa, sceglie una creatura amica che sia in grado di vederlo o di sentirlo e spende un dado di superiorità. Quella creatura può immediatamente usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma, aggiungendo il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco.

Colpo Distraente. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di superiorità per distrarre la creatura e procurare ai suoi alleati un'apertura. Il guerriero aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco. Il prossimo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio da un attaccante che non sia il guerriero dispone di vantaggio, purché sia effettuato prima dell'inizio del turno successivo del guerriero.

Incoraggiamento. Nel proprio turno, il guerriero può usare un'azione bonus e spendere un dado di superiorità per incitare uno dei suoi compagni. Quando lo fa, sceglie una creatura amica che sia in grado di vederlo o di sentirlo. Quella creatura ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al risultato del tiro del dado di superiorità + il modificatore di Carisma del guerriero.

Parata. Quando un'altra creatura infligge danni al guerriero con un attacco in mischia, il guerriero può usare la sua reazione e spendere un dado di superiorità per ridurre i danni del numero ottenuto con il tiro del suo dado di superiorità + il suo modificatore di Destrezza.

Replica. Quando una creatura manca il guerriero con un attacco in mischia, il guerriero può usare la sua reazione e spendere un dado di superiorità per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro la creatura. Se la colpisce, aggiunge il dado di superiorità al tiro per i danni dell'attacco.

Scarto Elusivo. Quando il guerriero si muove, può spendere un dado di superiorità, tirarlo e aggiungere il risultato ottenuto alla sua CA finché non smette di muoversi.

Cavaliere Mistico

Nell'archetipo del Cavaliere Mistico, la maestria nell'arte della guerra comune a tutti i guerrieri si unisce a un attento studio della magia. I Cavalieri Mistici usano tecniche magiche simili a quelle praticate dai maghi, concentrando i loro studi su due delle otto scuole di magia: abiurazione e invocazione. Gli incantesimi di abiurazione conferiscono a un Cavaliere Mistico ulteriore protezione in battaglia, mentre gli incantesimi di invocazione infliggono danni a molti avversari contemporaneamente, ampliando la portata del guerriero in combattimento. Questi cavalieri apprendono un

numero relativamente limitato di incantesimi e li imparano a memoria anziché custodirli in un libro degli incantesimi.

Incantesimi

Quando arriva al 3° livello, il guerriero potenzia le sue doti marziali grazie alla capacità di lanciare incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Un guerriero conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da mago. Apprende un trucchetto da mago aggiuntivo a sua scelta al 10° livello.

Slot Incantesimo. La tabella "Incantesimi del Cavaliere Mistico" indica quanti slot incantesimo possiede un guerriero per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il guerriero deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il guerriero recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un guerriero conosce l'incantesimo di 1° livello *scudo* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *scudo* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore. Un guerriero conosce tre incantesimi da mago di 1° livello a sua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di abiurazione e invocazione sulla lista degli incantesimi da mago.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Incantesimi del Cavaliere Mistico" indica quando un guerriero impara altri incantesimi da mago di 1° livello o di livello superiore. Ognuno di questi incantesimi deve essere un incantesimo di abiurazione o di invocazione a scelta del guerriero e deve appartenere a un livello di cui il guerriero possiede degli slot incantesimo. Per esempio, quando un guerriero arriva al 7° livello in questa classe, può apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Gli incantesimi che apprende all'8°, 14° e 20° livello possono appartenere a qualsiasi scuola di magia.

Ogni volta che il guerriero acquisisce un livello, può sostituire uno degli incantesimi da mago che conosce con un altro incantesimo a sua scelta della lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il guerriero possiede almeno uno slot incantesimo e deve essere un incantesimo di abiurazione o di invocazione, a meno che non stia sostituendo l'incantesimo ottenuto al 3°, 8°, 14° o 20° livello di una qualsiasi scuola di magia.

Caratteristica da Incantatore. Intelligenza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago del guerriero, dal momento che egli apprende i suoi incantesimi tramite lo studio costante e la memorizzazione. Un guerriero usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

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

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Intelligenza del guerriero

Arma Vincolata

Al 3° livello, il guerriero apprende un rituale che stabilisce un vincolo magico tra lui e un'arma. Il guerriero celebra il rituale nell'arco di 1 ora, e può farlo durante un riposo breve. L'arma deve trovarsi a sua portata di mano nel corso di tutto il rituale; alla conclusione del rituale, il guerriero tocca l'arma e stabilisce il vincolo.

Una volta vincolata l'arma a sé, il guerriero non può essere disarmato di quell'arma a meno che non sia incapacitato. Se il guerriero e l'arma si trovano sullo stesso piano di esistenza, il guerriero può evocare quell'arma come azione bonus nel proprio turno, facendo in modo che si teletrasporti istantaneamente nella sua mano.

Un guerriero può avere al massimo due armi vincolate, ma può evocarne solo una alla volta con la sua azione bonus. Se tenta di vincolare una terza arma, dovrà spezzare il vincolo con una delle altre due.

Incantesimi del Cavaliere Mistico

Livello da Guerriero	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo— 1°	2°	3°	4°
3°	2	3	2	—	—	—
4°	2	4	3	—	—	—
5°	2	4	3	—	—	—
6°	2	4	3	—	—	—
7°	2	5	4	2	—	—
8°	2	6	4	2	—	—
9°	2	6	4	2	—	—
10°	3	7	4	3	—	—
11°	3	8	4	3	—	—
12°	3	8	4	3	—	—
13°	3	9	4	3	2	—
14°	3	10	4	3	2	—
15°	3	10	4	3	2	—
16°	3	11	4	3	3	—
17°	3	11	4	3	3	—
18°	3	11	4	3	3	—
19°	3	12	4	3	3	1
20°	3	13	4	3	3	1

Magia da Guerra

A partire dal 7° livello, quando il guerriero usa la sua azione per lanciare un trucchetto, può effettuare un attacco con un'arma come azione bonus.

Colpo Mistico

Al 10° livello, il guerriero impara a demolire la resistenza agli incantesimi delle creature che colpisce con la sua arma. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, quella creatura subisce svantaggio al tiro salvezza successivo che effettua contro un incantesimo lanciato dal guerriero entro la fine del turno successivo di quest'ultimo.

Carica Arcana

Al 15° livello, il guerriero ottiene la capacità di teletrasportarsi di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere quando utilizza la sua Azione Impetuosa. Il guerriero può teletrasportarsi prima o dopo l'azione aggiuntiva.

Magia da Guerra Migliorata

A partire dal 18° livello, quando il guerriero usa la sua azione per lanciare un incantesimo, può effettuare un attacco con un'arma come azione bonus.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Ladro

Ordinando ai suoi compagni di aspettare con un segno della mano, un'halfling avanza strisciando lungo il corridoio del dungeon. Appoggia un orecchio alla porta, estrae una serie di arnesi e scassina la serratura in un batter d'occhio, per poi scomparire tra le ombre quando il suo amico guerriero si fa avanti per spalancare la porta con un calcio.

Un umano si annida nelle ombre di un vicolo mentre la sua complice si prepara a recitare la sua parte in un'imboscata. Quando il loro bersaglio, un famigerato schiavista, passa nel vicolo, la complice lancia un grido. Lo schiavista si avvicina per scoprire cosa è successo e la lama dell'assassino gli taglia la gola ancor prima che quello possa fiatare.

Trattenendo una risatina, una gnoma agita le dita e solleva magicamente l'anello delle chiavi dalla cintura della guardia. Nel giro di un istante, le chiavi volano nella sua mano, la porta della cella si apre e la gnoma e i suoi compagni possono finalmente fuggire.

I ladri si affidano all'abilità, alla furtività e alla vulnerabilità dei loro nemici per avere la meglio in ogni situazione. Riescono a trovare una soluzione a quasi ogni problema e dimostrano un ingegno e una versatilità che costituiscono i capisaldi di ogni gruppo di avventurieri di successo.

Abilità e Precisione

I ladri cercano di padroneggiare l'uso di numerose di abilità e di perfezionare le loro capacità di combattimento, al fine di sviluppare una versatilità che ben pochi altri personaggi possono eguagliare. Molti ladri si concentrano sulla furtività e sull'inganno, mentre altri affinano le abilità che tornano più utili all'interno di un dungeon, come scalare, scoprire e disattivare le trappole e scassinare le serrature.

Quando giunge il momento di combattere, i ladri prediligono l'astuzia alla forza bruta. Un ladro preferisce sferrare un colpo preciso nel punto in cui l'attacco farà più male al bersaglio piuttosto che logorarlo con una raffica di colpi meno precisi. I ladri sviluppano una dote quasi soprannaturale per evitare i pericoli e alcuni di loro imparano perfino qualche trucco magico con cui integrare le loro capacità.

Una Vita Losca

Tutte le città e tutti i paesi sono infestati in qualche misura dai ladri. Molti di loro incarnano i peggiori stereotipi della classe e si guadagnano da vivere come scassinatori, assassini, borseggiatori e truffatori. Spesso queste canaglie si organizzano all'interno di una gilda di ladri o di un clan criminale. Esistono anche molti ladri che agiscono indipendentemente, ma perfino loro a volte reclutano degli apprendisti che possano aiutarli a portare a termine con successo le loro truffe e i loro colpi. Qualche ladro si guadagna da vivere più onestamente come fabbricante di serrature, investigatore o disinfestatore, un mestiere

LADRO

Livello	Bonus di Competenza	Attacco Furtivo	Privilegi
1°	+2	1d6	Maestria, Attacco Furtivo, Gergo Ladresco
2°	+2	1d6	Azione Scaltra
3°	+2	2d6	Archetipo Ladresco
4°	+2	2d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
5°	+3	3d6	Schivata Prodigiosa
6°	+3	3d6	Maestria
7°	+3	4d6	Elusione
8°	+3	4d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	5d6	Privilegio dell'Archetipo Ladresco
10°	+4	5d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
11°	+4	6d6	Dote Affidabile
12°	+4	6d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	7d6	Privilegio dell'Archetipo Ladresco
14°	+5	7d6	Percezione Cieca
15°	+5	8d6	Mente Sfuggente
16°	+5	8d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	9d6	Privilegio dell'Archetipo Ladresco
18°	+6	9d6	Inafferrabile
19°	+6	10d6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	10d6	Colpo di Fortuna

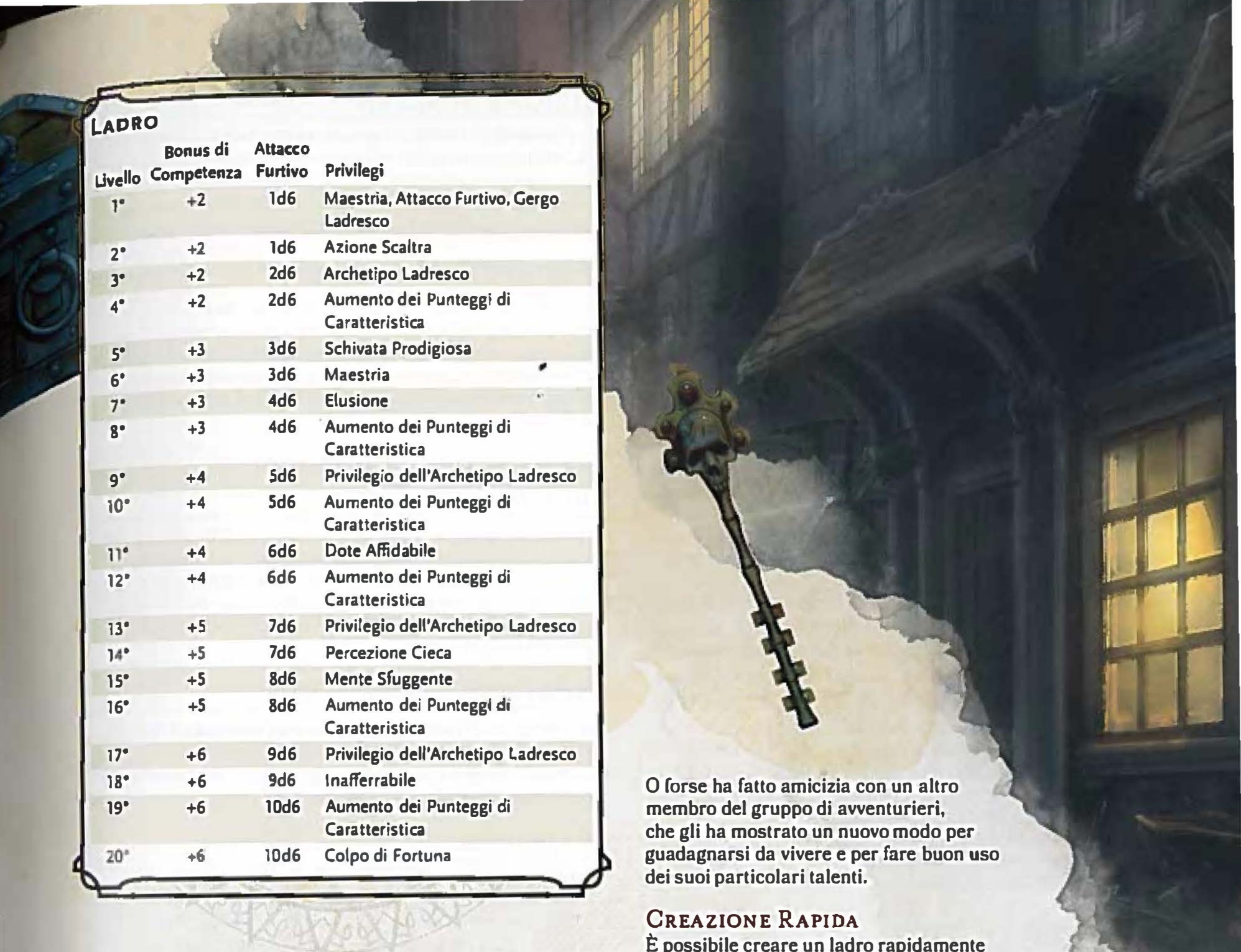
che può risultare molto pericoloso in un mondo in cui le fognature sono infestate da topi feroci (o mannari).

Nel caso degli avventurieri, esistono ladri attivi da entrambe le barricate quando si parla di legge. Alcuni sono criminali incalliti che decidono di sfidare la fortuna dando la caccia a un tesoro, mentre altri si danno all'avventura per sfuggire alle forze della legge. Alcuni hanno appreso e perfezionato le loro abilità esplicitamente allo scopo di infiltrarsi negli antichi complessi di rovine e nelle cripte nascoste in cerca di tesori.

Creare un Ladro

Al momento di creare un personaggio ladro, un giocatore dovrebbe riflettere sul rapporto del personaggio con la legge. È stato un criminale in passato... o lo è ancora? È in fuga dalle forze della legge o dalla collera di un signore di una gilda dei ladri? Oppure ha lasciato la propria gilda in cerca di rischi e di ricompense maggiori? È l'avidità che lo spinge ad andare all'avventura, o è mosso da un desiderio o un ideale diverso?

Cosa lo ha spinto ad allontanarsi dalla vita che conduceva in passato? Una grande truffa o un colpo grosso è andato storto e lo ha indotto a cambiare carriera? O forse ha avuto fortuna e un furto andato a buon fine gli ha procurato il denaro di cui aveva bisogno per sfuggire allo squallore della sua vita? Il desiderio di viaggiare lo ha portato lontano da casa? Forse si è ritrovato improvvisamente separato dalla sua famiglia o dal suo mentore e ha dovuto trovare nuovi mezzi di sostentamento.



O forse ha fatto amicizia con un altro membro del gruppo di avventurieri, che gli ha mostrato un nuovo modo per guadagnarsi da vivere e per fare buon uso dei suoi particolari talenti.

Creazione Rapida

È possibile creare un ladro rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Destrezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto. Il secondo punteggio più alto dovrebbe essere Intelligenza, se si vuole eccellere in Indagare o per adottare l'archetipo del Mistificatore Arcano, oppure Carisma se si preferisce concentrarsi sull'inganno e sulle interazioni sociali. Poi si sceglie il background del ciarlatano.

Privilegi di Classe

Un ladro ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da ladro
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del ladro
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del ladro per ogni livello da ladro dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
Strumenti: Arnesi da scasso

Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza
Abilità: Quattro a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Indagare, Inganno, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Percezione, Persuasione e Rapidità di Mano

Equipaggiamento

Un ladro inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* uno stocco o *(b)* una spada corta
- *(a)* un arco corto e una faretra con 20 frecce o *(b)* una spada corta
- *(a)* una dotazione da scassinatore, *(b)* una dotazione da avventuriero o *(c)* una dotazione da esploratore
- Un'armatura di cuoio, due pugnali e arnesi da scasso

Maestria

Al 1° livello, un ladro sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una sua competenza in una abilità e la competenza negli arnesi da scasso. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte.

Al 6° livello, il ladro sceglie altre due tra le sue competenze (nelle abilità o negli arnesi da scasso) che ottengono questo beneficio.

Attacco Furtivo

A partire dal 1° livello, un ladro sa come colpire con precisione sfruttando le distrazioni di un avversario. Una volta per turno, il ladro può infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisce con un attacco, se dispone di vantaggio al tiro per colpire. L'attacco deve utilizzare un'arma accurata o un'arma a distanza.

Il ladro non necessita di vantaggio al tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso (purché tale nemico non sia incapacitato) e se il tiro per colpire del ladro non subisce svantaggio.

L'ammontare di danni extra aumenta man mano che il ladro acquisisce livelli, come indicato nella colonna "Attacco Furtivo" nella tabella "Ladro".

Gergo Ladresco

Durante il proprio addestramento, il ladro apprende il gergo ladresco, un misto di dialetto, termini colloquiali e codici che gli permette di nascondere dei messaggi in una conversazione apparentemente normale. Soltanto un'altra creatura che conosca il gergo ladresco capisce questi messaggi. Per trasmettere un concetto tramite il gergo ladresco serve il quadruplo del tempo che normalmente servirebbe per esprimerlo direttamente.

Inoltre, il ladro capisce una serie di simboli e segni segreti usati per trasmettere semplici messaggi brevi, come per esempio per indicare se un'area è pericolosa, se un territorio ricade sotto il controllo di una gilda di ladri, se ci sono bottini appetitosi o bersagli facili nei paraggi o se qualcuno è disposto a offrire un rifugio sicuro a un ladro in fuga.

Azione Scaltra

A partire dal 2° livello, la prontezza di spirito e l'agilità del ladro gli consentono di muoversi e di agire in fretta. Il ladro può effettuare un'azione bonus in ognuno dei suoi turni in combattimento. Questa azione può essere usata solo per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Archetipo Ladresco

Al 3° livello, un ladro sceglie un archetipo da emulare nell'esercizio delle sue capacità da ladro: Furfante, Assassino o Mistificatore Arcano, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe. L'archetipo scelto conferisce al ladro alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 9°, 13° e 17° livello.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 10°, 12°, 16° e 19° livello, un ladro può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

Schivata Prodigiosa

A partire dal 5° livello, quando un attaccante che il ladro è in grado di vedere colpisce il ladro con un attacco, quest'ultimo può usare la sua reazione per dimezzare i danni che subirebbe dall'attacco.

Elusione

A partire dal 7° livello, un ladro può schivare agilmente certi effetti ad area come il soffio di fuoco di un drago rosso o un incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Quando il ladro è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Dote Affidabile

All'11° livello, un ladro ha affinato le abilità da lui scelte fino a portarle quasi alla perfezione. Ogni volta che il ladro effettua una prova di caratteristica che gli permette di aggiungere il suo bonus di competenza, può considerare un tiro del d20 pari o inferiore a 9 come se fosse un 10.

Percezione Cieca

A partire dal 14° livello, se il ladro è in grado di sentire, è consapevole dell'ubicazione di ogni creatura nascosta o invisibile entro 3 metri da lui.

Mente Sfuggente

Al 15° livello, il ladro sviluppa una maggiore resistenza mentale. Ottiene competenza nei tiri salvezza su Saggezza.

Inafferrabile

A partire dal 18° livello, il ladro è talmente sfuggente che gli attaccanti riescono raramente ad avere il sopravvento su di lui. Nessun tiro per colpire effettuato contro il ladro dispone di vantaggio, a meno che il ladro non sia incapacitato.

Colpo di Fortuna

Al 20° livello, il ladro sviluppa la prodigiosa tendenza ad avere successo proprio nel momento più opportuno. Se il suo attacco manca un bersaglio entro gittata, il ladro può trasformare l'attacco fallito in un attacco con successo. In alternativa, se fallisce una prova di caratteristica, può considerare il risultato del tiro del d20 come un 20.

Una volta utilizzato questo privilegio, il ladro non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Archetipi Ladreschi

I ladri hanno molti tratti in comune, tra cui la tendenza a perfezionare le loro abilità, il loro approccio preciso e letale al combattimento e i loro riflessi sempre più rapidi. Ma i vari tipi di ladri orientano le loro doti verso obiettivi diversi, incarnati dagli archetipi ladreschi. La scelta di un archetipo è indicativa delle priorità del ladro: non tanto relativamente alla professione scelta, bensì alla descrizione delle sue tecniche preferite.

Furfante

Questo ladro ha affinato le abilità più utili all'arte del furto. Gli scassinatori, i banditi, i tagliaborse e gli altri criminali aderiscono spesso a questo archetipo, ma lo stesso vale per quei ladri che preferiscono considerarsi dei cacciatori di tesori, esploratori, cercatori e investigatori professionisti. Oltre a migliorare la propria agilità e furtività, un furfante sviluppa le abilità più utili a esplorare gli antichi complessi di rovine, leggere i linguaggi sconosciuti e usare gli oggetti magici di cui normalmente non potrebbe fare utilizzo.

Mani Veloci

A partire dal 3° livello, un ladro può usare l'azione bonus conferitagli da Azione Scaltra per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), usare i propri arnesi da scasso per disattivare una trappola o scassinare una serratura, o effettuare un'azione di Usare un Oggetto.

Lavoro al Secondo Piano

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, diventa in grado di scalare più velocemente rispetto al normale; scalare non gli richiede più un movimento extra.

Inoltre, quando il ladro effettua un salto in lungo con rincorsa, la distanza che copre aumenta di 30 cm per ogni punto del suo modificatore di Destrezza.

Furtività Suprema

A partire dal 9° livello, un ladro dispone di vantaggio a una prova di Destrezza (Furtività) se si muove di non più della metà della sua velocità in quello stesso turno.

Usare Oggetto Magico

Giunto al 13° livello, un ladro ha imparato come funziona la magia quanto basta da improvvisare un utilizzo di quegli oggetti che non sono destinati a lui. Il ladro ignora tutti i requisiti di classe, razza e livello quando usa gli oggetti magici.

Riflessi da Furfante

Una volta giunto al 17° livello, un ladro diventa particolarmente abile nel tendere imboscate e nello sfuggire rapidamente ai pericoli. Il ladro può effettuare due turni durante il primo round di ogni combattimento. Effettua il suo primo turno alla sua normale iniziativa e il secondo turno alla sua iniziativa meno 10. Non può utilizzare questo privilegio se è sorpreso.

Assassino

Un assassino si specializza nella tetra arte di impartire la morte. Molte figure diverse possono aderire a questo archetipo: sicari prezzolati, spie, cacciatori di taglie e perfino alcuni sacerdoti speciali, consacrati per sopprimere i nemici delle loro divinità. Grazie alla furtività, al veleno e ai travestimenti, un assassino può eliminare i suoi avversari con letale efficacia.

Competenze Bonus

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza nei trucchi per il camuffamento e nelle sostanze da avvelenatore.

Assassinare

A partire dal 3° livello, il ladro risulta particolarmente letale quando coglie i propri nemici alla sprovvista e dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che non abbia ancora effettuato un turno in combattimento. Inoltre, ogni colpo da lui messo a segno contro una creatura sorpresa è considerato un colpo critico.

Maestro Infiltrato

A partire dal 9° livello, il ladro può creare infallibilmente delle identità fittizie per se stesso. Deve utilizzare sette giorni e 25 mo per stabilire la storia, la professione e le affiliazioni dell'identità in questione. Non può stabilire un'identità che appartiene a qualcun altro. Potrebbe per esempio procurarsi degli abiti adeguati, una lettera di presentazione e un certificato apparentemente legittimo per spacciarsi per un membro di un casato mercantile di una remota città, in modo da potersi insinuare nella cerchia delle frequentazioni di altri ricchi mercanti.

Da allora in poi, quando il ladro adotta la nuova identità come travestimento, le altre creature lo riterranno quella persona finché il ladro non offrirà loro dei motivi validi per dubitare di lui.

Impostore

Al 13° livello, un ladro ottiene la capacità di imitare infallibilmente la parlata, la calligrafia e il modo di fare di un'altra persona. Il ladro deve trascorrere almeno tre ore a studiare queste tre componenti comportamentali del soggetto, ascoltandolo parlare, studiando la sua calligrafia e osservandone i modi di fare.

L'inganno del ladro è impossibile da discernere per un osservatore casuale. Se una creatura sospettosa ha ragione di credere che ci sia qualcosa che non va, il ladro dispone di vantaggio a qualsiasi prova di Carisma (Inganno) da lui effettuata per evitare di essere scoperto.

Colpo Mortale

A partire dal 17° livello, il ladro diventa un maestro nell'impartire la morte istantaneamente. Quando attacca e colpisce una creatura sorpresa, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD 8 + il modificatore di Destrezza del ladro + il bonus di competenza del ladro). Se lo fallisce, il ladro raddoppia i danni del suo attacco contro di essa.

Mistificatore Arcano

Alcuni ladri potenziano le loro sopraffine abilità furtive e di agilità con la magia, imparando alcuni trucchi di ammaliamento e di illusione. Questi ladri includono borseggiatori, scassinatori, burloni e combinaguai di ogni genere, e naturalmente un considerevole numero di avventurieri.

Incantesimi

Quando arriva al 3° livello, il ladro ottiene la capacità di lanciare incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Un ladro apprende tre trucchetti: *mano magica* e altri due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da mago. Apprende un trucchetto da mago aggiuntivo a sua scelta al 10° livello.

Slot Incantesimo. La tabella "Incantesimi del Mistificatore Arcano" indica quanti slot incantesimo possiede un ladro per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il ladro deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il ladro recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un ladro conosce l'incantesimo di 1° livello *charme su persone* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *charme su persone* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore. Un ladro conosce tre incantesimi da mago di 1° livello a sua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di ammaliamento e illusione sulla lista degli incantesimi da mago.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Incantesimi del Mistificatore Arcano" indica quando un ladro impara altri incantesimi da mago di 1° livello o di livello superiore. Ognuno di questi incantesimi deve essere un incantesimo di ammaliamento o di illusione a scelta del ladro e deve appartenere a un livello di cui il ladro possiede degli slot incantesimo. Per esempio, quando un ladro arriva al 7° livello in questa classe, può apprendere un nuovo incantesimo di 1° o di 2° livello.

Gli incantesimi che apprende all'8°, 14° o 20° livello possono appartenere a qualsiasi scuola di magia.

Ogni volta che il ladro acquisisce un livello, può sostituire uno degli incantesimi da mago che conosce con un altro incantesimo a sua scelta della lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il ladro possiede almeno uno slot incantesimo e deve essere un incantesimo di ammaliamento o di illusione, a meno che non stia sostituendo l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello di una qualsiasi scuola di magia.

Caratteristica da incantatore. Intelligenza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago del ladro, dal momento che egli apprende i suoi incantesimi tramite lo studio costante e la memorizzazione. Il ladro usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

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

Modificatore di attacco dell'incantesimo = Il bonus di competenza del ladro + il modificatore di Intelligenza del ladro

Gioco di Prestigio della *Mano Magica*

A partire dal 3° livello, quando il ladro lancia *mano magica*, può rendere la mano spettrale invisibile e può farle svolgere i seguenti compiti aggiuntivi:

- Riporre un oggetto impugnato dalla mano in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Recuperare un oggetto in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Usare gli arnesi da scasso del ladro per scassinare serrature e disattivare trappole a distanza.

Incantesimi del Mistificatore Arcano

Livello da Ladro	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo— 1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	—	—	—
4°	3	4	3	—	—	—
5°	3	4	3	—	—	—
6°	3	4	3	—	—	—
7°	3	5	4	2	—	—
8°	3	6	4	2	—	—
9°	3	6	4	2	—	—
10°	4	7	4	3	—	—
11°	4	8	4	3	—	—
12°	4	8	4	3	—	—
13°	4	9	4	3	2	—
14°	4	10	4	3	2	—
15°	4	10	4	3	2	—
16°	4	11	4	3	3	—
17°	4	11	4	3	3	—
18°	4	11	4	3	3	—
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

Il ladro può svolgere uno di questi compiti senza essere notato da una creatura se effettua con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contrapposta a una prova di Saggezza (Percezione) della creatura.

Il ladro può inoltre usare l'azione bonus conferitagli da Azione Scaltra per controllare la mano.

Imboscata Magica

A partire dal 9° livello, se il ladro è nascosto da una creatura quando lancia un incantesimo su di essa, quella creatura subisce svantaggio a ogni tiro salvezza che effettua contro quell'incantesimo in quel turno.

Ingannatore Versatile

Al 13° livello, il ladro sviluppa la capacità di distrarre i bersagli grazie alla sua *mano magica*. Come azione bonus nel suo turno, può designare una creatura entro 1,5 metri dalla mano spettrale creata dall'incantesimo. Così facendo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro quella creatura fino alla fine del turno.

Ladro di Incantesimi

Al 17° livello, il ladro ottiene la capacità di rubare magicamente a un altro incantatore le conoscenze richieste per lanciare un incantesimo.

Immediatamente dopo che una creatura ha lanciato un incantesimo che bersaglia il ladro o lo include nella sua area di effetto, il ladro può usare la sua reazione per obbligare la creatura a effettuare un tiro salvezza con il modificatore della caratteristica da incantatore della creatura. La CD è pari alla CD del tiro salvezza degli incantesimi del ladro. Se lo fallisce, il ladro nega l'effetto dell'incantesimo contro di lui e ruba la conoscenza dell'incantesimo, se il livello di quell'incantesimo è pari almeno al 1° ed è un livello che il ladro sia in grado di lanciare (non è necessario che si tratti di un incantesimo da mago). Per le 8 ore successive, il ladro conosce l'incantesimo e può lanciarlo usando i propri slot incantesimo. La creatura non può lanciare quell'incantesimo finché le 8 ore non sono trascorse.

Una volta utilizzato questo privilegio, il ladro non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Mago

Avvolta nelle vesti argentee che denotano il suo prestigio, un'elfa socchiude gli occhi per isolarsi dal frastuono del campo di battaglia e intona un canto sommesso. Protende le mani davanti a sé, completa il suo incantesimo e una minuscola perla infuocata sfreccia tra i ranghi dei nemici, dove esplode in una deflagrazione che avviluppa completamente i soldati.

Controllando in continuazione il suo operato, un umano traccia con il gesso un complesso cerchio magico sul pavimento di nuda pietra, poi versa una polvere metallica su ogni elegante linea e curva del cerchio. Completata l'opera, l'umano mormora un lungo incantamento, all'interno del cerchio si apre un varco e uno sbuffo sulfureo fuoriesce dal piano oltrestante.

Chino sul pavimento a un incrocio dei corridoi di un dungeon, uno gnomo lancia una manciata di ossa ricoperte di incisioni mistiche e mormora alcune parole del potere. Socchiude gli occhi per percepire le sue visioni più chiaramente, annuisce lentamente, poi riapre gli occhi e indica il passaggio alla sua sinistra.

I maghi sono i fruitori della magia per eccellenza, definiti e uniti in questa classe dagli incantesimi che lanciano. Attingendo alla sottile trama della magia che permea l'intero cosmo, i maghi possono lanciare devastanti esplosioni di fuoco, scariche elettriche folgoranti, sottili inganni e brutali forme di controllo mentale. La loro magia evoca mostri dagli altri piani di esistenza, rivela fugaci visioni del futuro o trasforma gli avversari uccisi in zombi. I loro incantesimi più potenti possono perfino trasformare una sostanza in un'altra, fare piovere meteore dal cielo o aprire portali verso altri mondi.

Studiosi dell'Arcano

Selvaggio ed enigmatico, multiforme negli aspetti e nelle funzioni, il potere della magia attira molti studenti che ambirebbero a padroneggiare i suoi misteri. Alcuni di loro aspirano a rivaleggiare con gli dèi e a forgiare la stessa realtà. Anche se per lanciare un comune incantesimo sembrano bastare poche parole inconsuete, alcuni gesti fugaci e a volte un pizzico o un frammento di qualche materiale esotico, questi aspetti esteriori rappresentano solo una minima parte della maestria che un mago deve raggiungere dopo anni di apprendistato e innumerevoli ore di studio.

I maghi vivono e muoiono per i loro incantesimi. Tutto il resto è secondario. Imparano nuovi incantesimi man mano che conducono esperimenti e acquisiscono esperienza, ma possono anche apprenderli da altri maghi, da vecchi tomi e pergamene e perfino da qualche antica creatura esperta nelle arti magiche (come per esempio i folletti).

Mago

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo— 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Incantesimi, Recupero Arcano	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Tradizione Arcana	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	–	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	–	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6°	+3	Privilegio della Tradizione Arcana	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	–	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	–	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10°	+4	Privilegio della Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11°	+4	–	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	+5	Privilegio della Tradizione Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17°	+6	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Maestria negli Incantesimi	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Incantesimi Personali	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

La Seduzione della Conoscenza

È raro che un mago conduca una vita comune. La cosa più vicina a una vita normale che un mago possa condurre è una carriera come sapiente o accademico in una biblioteca o in un'università dove insegnerà agli altri i segreti del multiverso. Altri maghi vendono al migliore offerente i loro servigi come divinatori, prestano servizio in un esercito o dedicano la loro vita al crimine o a progetti di dominio.

Ma il richiamo della conoscenza e del potere attira anche i maghi più sedentari, strappandoli alle loro biblioteche e ai loro laboratori per condurli verso antichi complessi di rovine e città perdute. Molti maghi credono che le loro controparti delle civiltà più antiche conoscessero segreti magici ormai perduti da secoli, e che la scoperta di tali segreti potrebbe aprire le porte di un potere superiore a qualsiasi magia disponibile nell'epoca attuale.

Creare un Mago

La creazione di un personaggio mago necessita di una storia passata dominata almeno da un evento straordinario. In che modo il mago è entrato in contatto con la magia? Come ha scoperto di essere portato per le arti magiche? Possiede un talento naturale o ha semplicemente studiato duramente e si è esercitato con tenacia? Ha incontrato una creatura magica o ha trovato un antico tomo da cui ha appreso i rudimenti della magia? Cosa lo ha allontanato dalla sua vita di studi? Il suo primo assaggio del potere magico lo ha reso impaziente di reclamarne ancora? È forse venuto a sapere di qualche ricettacolo segreto di conoscenze a cui gli altri maghi non hanno ancora attinto? O forse desidera semplicemente mettere alla prova le doti magiche che ha appena sviluppato e affrontare a viso aperto un pericolo?

Creazione Rapida

È possibile creare un mago rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Intelligenza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione o Destrezza. Se il mago intende aderire alla Scuola di Ammaliamento, il suo secondo miglior punteggio dovrebbe essere Carisma. Poi si sceglie il background del sapiente. Infine si scelgono i trucchetti *luce*, *mano magica*, e *raggio di gelo*, assieme ai seguenti incantesimi di 1° livello da inserire nel suo libro degli incantesimi: *armatura magica*, *caduta morbida*, *charme su persone*, *dardo incantato*, *mani brucianti* e *sonno*.

Privilegi di Classe

Un mago ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d6 per ogni livello da mago
Punti Ferita al 1° Livello: 6 + il modificatore di Costituzione del mago
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione del mago per ogni livello da mago dopo il 1°

Competenze

Armature: Nessuna
Armi: Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Intuizione, Medicina, Religione e Storia

Equipaggiamento

Un mago inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* un bastone ferrato o *(b)* un pugnale
- *(a)* una borsa per componenti o *(b)* un focus arcano
- *(a)* una dotazione da studioso o *(b)* una dotazione da esploratore
- Un libro degli incantesimi

Incantesimi

Un mago è uno studioso di magia arcana: possiede un libro degli incantesimi in cui sono contenuti gli incantesimi che costituiscono le prime scintille del suo futuro potere. Vedi il capitolo 10 per regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti

Al 1° livello, un mago conosce tre trucchetti a sua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Apprende ulteriori trucchetti da mago a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Mago".

Libro degli Incantesimi

Al 1° livello, un mago possiede un libro degli incantesimi che contiene sei incantesimi da mago di 1° livello a sua scelta. Questo libro degli incantesimi contiene tutti gli incantesimi da mago conosciuti dal personaggio, ad eccezione dei suoi trucchetti, che sono impressi direttamente nella sua mente.

Il Libro degli Incantesimi del Mago

Gli incantesimi che il mago aggiunge al suo libro man mano che acquisisce livelli derivano dalle ricerche arcane che conduce personalmente, nonché dalle scoperte intellettuali che riesce a fare sulla natura del multiverso. Potrebbe trovare altri incantesimi nel corso delle sue avventure, magari scoprendone uno trascritto su una pergamena nascosta nel forziere di un mago malvagio o in un tomo polveroso custodito in un'antica biblioteca.

Copiare un incantesimo nel libro. Quando il mago entra in possesso di un incantesimo da mago di livello pari o superiore al 1°, può aggiungerlo al suo libro, se si tratta di un incantesimo di un livello che egli può preparare e se dispone del tempo per decifrarlo e copiarlo.

Per copiare un incantesimo nel libro è necessario riprodurre il formato basilare dell'incantesimo per poi decifrare il sistema di trascrizione speciale usato dal mago che lo ha scritto. Il personaggio deve fare pratica con l'incantesimo finché non comprende i suoni o i gesti richiesti, e poi trascriverlo nel proprio libro degli incantesimi usando il suo metodo personale di trascrizione.

Per ogni livello dell'incantesimo, il processo di trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo rappresenta le componenti materiali consumate dal mago nel corso dei suoi esperimenti per padroneggiare l'incantesimo, nonché gli inchiostri pregiati necessari per trascriverlo. Una volta speso l'ammontare di tempo e il denaro necessario, il mago può preparare l'incantesimo proprio come tutti gli altri suoi incantesimi.

Sostituire il libro. Un mago può copiare un incantesimo dal suo libro degli incantesimi a un altro (per esempio, se desidera farne una copia di riserva). Procede come se copiasse un nuovo incantesimo nel proprio libro degli incantesimi, ma in modo più rapido e facile, dal momento che conosce già il proprio metodo di trascrizione e sa già come si lancia l'incantesimo. Dovrà spendere solo 1 ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se il mago perde il suo libro degli incantesimi, può usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi che ha preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Per completare il resto del suo libro degli incantesimi dovrà trovarne di nuovi come di consueto. È per questo motivo che molti maghi custodiscono delle copie di riserva dei loro libri degli incantesimi in luoghi sicuri.

Aspetto del libro. Il libro degli incantesimi di un mago è una combinazione unica di incantesimi, dotato di rifiniture decorative e note a margine personali. Potrebbe trattarsi di un semplice e pratico volume rilegato in cuoio che il mago ha ricevuto in dono dal suo maestro, di un tomo finemente rilegato e decorato in oro rinvenuto in un'antica biblioteca, o perfino di un cumulo disordinato di appunti messi assieme in tutta fretta dopo che il libro degli incantesimi precedenti è andato perduto in un incidente.

Preparare e Lanciare Incantesimi

La tabella "Mago" indica quanti slot incantesimo possiede un mago per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il mago deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il mago recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Il mago prepara la lista degli incantesimi da mago disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da mago. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da mago dal suo libro degli incantesimi pari al suo modificatore di Intelligenza + il suo livello da mago (fino a un minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui il mago possiede degli slot incantesimo.

Per esempio, un mago di 3° livello possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello. Con Intelligenza pari a 16, la lista dei suoi incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione, scelti dal suo libro degli incantesimi. Se prepara l'incantesimo di 1° livello *dardo incantato*, potrà lanciarlo usando uno slot incantesimo di 1° livello o di 2° livello. Il lancio di quell'incantesimo non rimuove quell'incantesimo dalla lista di incantesimi preparati.

Il mago può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da mago è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere studiando il libro degli incantesimi e memorizzando le formule e i gesti necessari per lanciare l'incantesimo: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

Caratteristica da Incantatore

Intelligenza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da mago, dal momento che egli impara i suoi incantesimi tramite lo studio costante e la memorizzazione. Un mago usa Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

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

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del mago + il modificatore di Intelligenza del mago

Celebrare Rituali

Un mago può lanciare un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale. Non è necessario che abbia preparato quell'incantesimo.

Focus da Incantatore

Un mago può usare un focus arcano (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.

Imparare Incantesimi di 1° Livello e di Livello Superiore

Ogni volta che il personaggio acquisisce un livello da mago, può aggiungere gratuitamente due incantesimi da mago a sua scelta al suo libro degli incantesimi. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui il mago possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella "Mago". Nel corso delle sue avventure potrebbe trovare altri incantesimi da aggiungere al suo libro (vedi il riquadro "Il Libro degli Incantesimi del Mago").

Recupero arcano

Un mago impara a recuperare parte della sua energia magica studiando il suo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, quando completa un riposo breve, il mago sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Questi slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da mago (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello pari o superiore al 6°.

Per esempio, un mago di 4° livello può recuperare slot incantesimo per un valore totale di due livelli. Potrà quindi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Tradizione Arcana

Quando un mago arriva al 2° livello, sceglie una tradizione arcana che modellerà la sua pratica della magia in base ai precetti di una delle otto scuole seguenti: Abiurazione, Ammaliamento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione, tutte descritte alla fine della sezione di questa classe. La scuola scelta conferisce al mago alcuni privilegi al 2° livello e poi di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Maestria negli Incantesimi

Al 18° livello, il mago raggiunge una tale maestria nell'uso di certi incantesimi da poterli lanciare a volontà. Il personaggio sceglie un incantesimo da mago di 1° livello e un incantesimo da mago di 2° livello contenuti nel suo libro degli incantesimi. Può lanciare quegli incantesimi al loro livello più basso senza spendere uno slot incantesimo quando li ha preparati. Se desidera lanciare uno di quegli incantesimi a un livello superiore, deve spendere uno slot incantesimo come di consueto.

Dedicando 8 ore allo studio, il mago può cambiare uno o entrambi gli incantesimi scelti con incantesimi diversi degli stessi livelli.

Incantesimi Personali

Quando il mago arriva al 20° livello, padroneggia due potenti incantesimi che sia in grado di lanciare con minimo sforzo. Il mago sceglie due incantesimi da mago di 3° livello contenuti nel suo libro degli incantesimi come suoi incantesimi personali. Il mago considera questi incantesimi sempre preparati, non li conta ai fini di determinare il numero di incantesimi preparati e può lanciare ognuno di quegli incantesimi una volta al 3° livello senza spendere uno slot incantesimo. Quando lo fa, non può farlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo.

Se desidera lanciare uno di quegli incantesimi a un livello superiore, deve spendere uno slot incantesimo come di consueto.

Tradizioni Arcane

Lo studio della magia accademica risale ai tempi in cui i primi mortali scoprirono la magia. È un elemento saldamente radicato nei mondi di D&D e vanta diverse tradizioni dedicate al suo complesso studio.

Le tradizioni arcane più diffuse nel multiverso si basano sulle scuole di magia. Nel corso dei secoli i maghi hanno catalogato migliaia di incantesimi, ripartendoli in otto gruppi chiamati "scuole", come descritto nel capitolo 10. In alcuni luoghi queste tradizioni hanno dato origine a scuole vere e proprie; un mago può studiare presso la Scuola di Illusione, mentre un altro, in un'altra parte della città, conduce i suoi studi presso la Scuola di Ammaliamento. In altre istituzioni le scuole sono più simili alle facoltà universitarie, dove le cattedre rivali competono tra loro per accaparrarsi studenti e fondi. Anche i maghi che istruiscono i loro apprendisti nella solitudine delle loro torri personali fanno uso della ripartizione degli incantesimi in scuole come strumento didattico, in quanto gli incantesimi delle varie scuole richiedono tecniche diverse per essere padroneggiati.

Scuola di Abiurazione

La Scuola di Abiurazione è incentrata sulle magie che bloccano, respingono o proteggono. I detrattori di tale scuola la definiscono una tradizione centrata sul rifiuto e sulla negazione, anziché sull'asserzione positiva, ma un mago di questa scuola sa bene che quella di bloccare gli effetti dannosi, proteggere i deboli ed esiliare gli influssi malvagi è tutt'altro che una filosofia passiva: è una vocazione orgogliosa e rispettata.

Gli abiuratori, come vengono chiamati i membri di questa scuola, sono assai richiesti per esorcizzare gli spiriti funesti, proteggere i luoghi importanti dallo scrutamento magico o sigillare portali magici che conducono su altri piani di esistenza.

Abiuratore Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di abiurazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Interdizione Arcana

A partire dal 2° livello, il mago può intrecciare una trama magica intorno a sé per proteggersi. Quando lancia un incantesimo di abiurazione di livello pari o superiore al 1°, il mago può utilizzare un filamento dell'energia magica dell'incantesimo per creare un'interdizione magica che dura finché il mago non completa un riposo lungo. L'interdizione possiede un numero di punti ferita pari al doppio del livello da mago + il modificatore di Intelligenza del mago. Ogni volta che il mago subisce danni, è invece l'interdizione a subire quei danni. Se questi danni riducono l'interdizione a 0 punti ferita, il mago subisce gli eventuali danni rimanenti.

Quando l'interdizione ha 0 punti ferita, non può più assorbire danni, ma la sua magia permane. Ogni volta che il mago lancia un incantesimo di abiurazione di livello pari o superiore al 1°, l'interdizione riacquista un numero di punti ferita pari al doppio del livello dell'incantesimo.

Una volta creata l'interdizione, il mago non può crearne un'altra finché non completa un riposo lungo.

Interdizione Proiettata

A partire dal 6° livello, quando una creatura situata entro 9 metri dal mago e che egli sia in grado di vedere subisce danni, il mago può usare la sua reazione per fare in modo che la sua Interdizione Arcana assorba quei danni. Se questi danni riducono l'interdizione a 0 punti ferita, la creatura protetta subisce gli eventuali danni rimanenti.

Abiurazione Migliorata

A partire dal 10° livello, quando lancia un incantesimo di abiurazione che richiede una prova di caratteristica come parte del lancio dell'incantesimo stesso (come nel caso di *controincantesimo* o *dissolvi magie*), il mago può aggiungere il suo bonus di competenza a quella prova di caratteristica.

Resistenza agli Incantesimi

A partire dal 14° livello, il mago dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi.

Dispone inoltre di resistenza ai danni degli incantesimi.

Scuola di Ammaliamento

Un mago che aderisce alla Scuola di Ammaliamento ha affinato la capacità di circuire e ammaliare magicamente le altre creature e i mostri. Alcuni ammaliatori sono dei pacificatori, che stregano i violenti per indurli ad abbassare le armi e affascinano i crudeli per convincerli a mostrare pietà. Altri sono dei tiranni che sottomettono magicamente chi non accetterebbe mai di servirli. La maggior parte degli ammaliatori, tuttavia, si trova a metà strada tra questi due estremi.

Ammaliatore Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di ammaliamento nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Sguardo Ipnotico

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, le sue parole suadenti e il suo sguardo ipnotico sono in grado di estasiare magicamente un'altra creatura. Con un'azione, il mago sceglie una creatura situata entro 1,5 metri e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di vedere e sentire il mago, deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del mago, altrimenti sarà affascinata dal mago fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. La velocità della creatura affascinata scende a 0 e la creatura è incapacitata e visibilmente frastornata.

Nei turni successivi il mago può usare la sua azione per mantenere questo effetto, estendendone la durata fino alla fine del suo turno successivo. Tuttavia, l'effetto termina se il mago si allontana a più di 1,5 metri dalla creatura, se la creatura non è più in grado di vederlo o di sentirlo o se la creatura subisce danni.

Una volta terminato l'effetto, o se la creatura ha superato il suo tiro salvezza iniziale contro questo effetto, il mago non può più utilizzare questo privilegio su quella stessa creatura finché non completa un riposo lungo.

Fascino Istintivo

A partire dal 6° livello, quando una creatura situata entro 9 metri dal mago e che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di lui, il mago può usare la sua reazione per deviare l'attacco, purché un'altra creatura si trovi entro la gittata dell'attacco. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del mago. Se lo fallisce, l'attaccante deve bersagliare la creatura a esso più vicina (escludendo il mago e se stesso). Se più creature sono egualmente distanti, l'attaccante sceglie quale bersagliare. Se la creatura supera il tiro salvezza, il mago non può più utilizzare questo privilegio contro l'attaccante finché non completa un riposo lungo.

Il mago deve scegliere se utilizzare questo privilegio prima di sapere se l'attacco colpirà o mancherà. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto.

Ammaliamento Condiviso

A partire dal 10° livello, quando il mago lancia un incantesimo di ammaliamento di livello pari o superiore al 1° che bersagli una sola creatura, può fare in modo che bersagli anche una seconda creatura.

Alterare Ricordi

Al 14° livello, il mago ottiene la capacità di far dimenticare a una creatura di avere subito la sua influenza magica. Quando il mago lancia un incantesimo di ammaliamento per affascinare una o più creature, può alterare la percezione di una creatura in modo che resti inconsapevole di essere stata affascinata.

Inoltre, prima che l'incantesimo termini, il mago può usare una volta la sua azione per tentare di far dimenticare alla creatura parte del tempo in cui è rimasta affascinata. La creatura deve superare un tiro salvezza su Intelligenza contro la CD degli incantesimi del mago, altrimenti perderà un ammontare di ore di ricordi pari a 1 + il modificatore di Carisma del mago (fino a un minimo di 1). Il mago può far dimenticare alla creatura un ammontare di tempo inferiore, e l'ammontare in questione non può superare la durata dell'incantesimo di ammaliamento.

Scuola di Divinazione

Il consiglio di un divinatore è ambito sia dai re che dai semplici popolani, poiché tutti desiderano comprendere meglio il passato, il presente e il futuro. Un divinatore si sforza di squarciare i veli dello spazio, del tempo e della coscienza per vedere nitidamente, specializzandosi negli incantesimi di discernimento, visione a distanza, conoscenze soprannaturali e preveggenza.

Divinatore Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di divinazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Portento

A partire da quando sceglie questa scuola al 2° livello, il mago inizia a intravedere bagliori di futuro che si fanno strada a tratti nella sua coscienza. Dopo avere completato un riposo lungo, il mago tira due d20 e annota i risultati ottenuti. Potrà sostituire un qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza o prova di caratteristica da lui effettuata con uno di quei risultati di preveggenza. Deve scegliere di farlo prima di effettuare il tiro e può sostituire un tiro in questo modo soltanto una volta per turno.

Ogni tiro di preveggenza può essere usato una volta sola. Quando il mago completa un riposo lungo, perde ogni eventuale tiro di preveggenza inutilizzato.

Divinazione Esperta

A partire dal 6° livello, lanciare incantesimi di divinazione diventa talmente naturale per il mago da richiedergli soltanto uno sforzo minimale. Quando il mago lancia un incantesimo di divinazione di livello pari o superiore al 2°, recupera uno slot incantesimo già speso. Lo slot recuperato deve essere di livello inferiore a quello dell'incantesimo lanciato e non può essere di livello superiore al 5°.

Terzo Occhio

A partire dal 10° livello, il mago può usare la sua azione per amplificare i suoi poteri di percezione. Quando lo fa, deve scegliere uno dei benefici seguenti, che permane finché il mago non diventa incapacitato o finché non completa un riposo breve o lungo. Il mago non può più utilizzare questo privilegio finché non completa un riposo.

Comprensione Superiore. Il mago è in grado di leggere qualsiasi linguaggio.

Scurovisione. Il mago ottiene scurovisione entro 18 metri, come descritto nel capitolo 8, "All'Avventura".

Vedere Invisibilità. Il mago è in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili entro 3 metri da lui e situati entro linea di vista.

Vista Eterea. Il mago può vedere sul Piano Etereo entro 18 metri.

Portento Superiore

A partire dal 14° livello, le visioni che affollano i sogni del mago si intensificano, e compongono nella sua mente un quadro più preciso di ciò che accadrà. Quando il mago utilizza il privilegio Portento, tira tre d20 anziché due.

Scuola di Evocazione

Un evocatore predilige gli incantesimi che fanno comparire oggetti e creature dal nulla: può evocare sbuffanti nubi di nebbia letale, o richiamare da un luogo lontano una creatura che combatta per lui. Quando sviluppa una maggiore padronanza, un evocatore impara anche a usare alcuni incantesimi di viaggio e di teletrasporto che gli permettono di coprire vaste distanze o addirittura di raggiungere altri piani di esistenza nel giro di un istante.

Evocatore Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di evocazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Evocazione Minore

A partire da quando sceglie questa scuola al 2° livello, il mago può usare la sua azione per evocare un oggetto inanimato che compare nelle sue mani o a terra, in uno spazio libero situato entro 3 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Questo oggetto non deve essere più lungo di 90 cm, non deve pesare più di 5 kg e deve avere la forma di un oggetto non magico che il mago abbia già visto. L'oggetto è palesemente magico ed emana luce fioca entro 1,5 metri di distanza.

L'oggetto scompare dopo 1 ora, quando il mago utilizza di nuovo questo privilegio o se l'oggetto stesso subisce qualsiasi danno.

Trasposizione Benevola

A partire dal 6° livello, il mago può usare la sua azione per teletrasportarsi fino a 9 metri di distanza in uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. In alternativa può scegliere uno spazio entro gittata che sia occupato da una creatura Piccola o Media. Se quella creatura è consenziente, sia il mago che la creatura si teletrasportano, scambiandosi di posto.

Una volta utilizzato questo privilegio, il mago non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo o finché non lancia un incantesimo di evocazione di livello pari o superiore al 1°.

Evocazione Focalizzata

A partire dal 10° livello, quando il mago si concentra su un incantesimo di evocazione, la sua concentrazione non può più essere interrotta dai danni che subisce.

Evocazioni Perduranti

A partire dal 14° livello, le creature evocate o create dal mago con un incantesimo di evocazione possiedono 30 punti vita temporanei.

Scuola di Illusione

Un illusionista concentra i suoi studi sulla magia che frastorna i sensi, confonde la mente e inganna perfino i soggetti più saggi. La sua magia è sottile, ma le illusioni generate dalla sua mente acuta possono far apparire reale anche l'impossibile. Alcuni illusionisti (tra cui molti gnomi maghi) sono ingannatori benevoli che usano i loro incantesimi per intrattenere. Altri sono maestri di inganni dall'indole più sinistra, pronti a usare le loro illusioni per spaventare e raggirare gli altri in nome del loro tornaconto personale.

Illusionista Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di illusione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Illusione Minore Migliorata

A partire da quando sceglie questa scuola al 2° livello, il mago apprende il trucchetto *illusione minore*. Se già conosceva questo trucchetto, apprende un diverso trucchetto da mago a sua scelta. Il trucchetto non conta al fine di determinare il numero di trucchetti conosciuti dal mago.

Quando il mago lancia *illusione minore*, può creare sia un suono che un'immagine con un singolo lancio dell'incantesimo.

Illusioni Duttili

A partire dal 6° livello, quando lancia un incantesimo con una durata pari o superiore a 1 minuto, il mago può usare la propria azione per cambiare la natura dell'illusione creata (rispettando i limiti dei normali parametri dell'incantesimo), purché sia in grado di vedere l'illusione.

Sosia Illusorio
A partire dal 10° livello, il mago può creare un duplicato illusorio di se stesso come reazione istantanea e quasi istintiva al pericolo. Quando una creatura effettua un attacco contro il di lui, il mago può usare la sua reazione per frapporre il sosia illusorio tra sé e l'attaccante. L'attacco manca il mago automaticamente e l'illusione svanisce.

Una volta utilizzato questo privilegio, il mago non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Realtà Illusoria
Giunto al 14° livello, il mago ha imparato a intessere la magia dell'ombra per impartire alle sue illusioni una parvenza di realtà. Quando lancia un incantesimo di illusione di livello pari o superiore al 1°, può scegliere un oggetto inanimato non magico che sia parte dell'illusione e rendere quell'oggetto reale. Può farlo nel suo turno con un'azione bonus finché l'incantesimo è attivo. L'oggetto resta reale per 1 minuto. Per esempio, il mago può creare l'illusione di un ponte che attraversa un baratro e renderla reale quanto basta da consentire ai suoi alleati di attraversarlo.

L'oggetto non può infliggere danni o ferire in modo diretto.

Scuola di Invocazione
Un invocatore concentra i suoi studi sulle magie che generano potenti effetti elementali come un freddo pungente, una fiamma incandescente, un rombo di tuono, un fulmine crepitante o un acido sfrigolante. Alcuni invocatori prestano servizio nelle forze militari come unità di artiglieria in grado di colpire gli eserciti nemici da grandi distanze. Altri usano i loro straordinari poteri per proteggere i deboli, mentre altri ancora vanno in cerca di profitto come banditi, avventurieri o aspiranti tiranni.

Invocatore Sapiente
A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di invocazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Plasmare Incantesimi
A partire dal 2° livello, il mago è in grado di creare delle sacche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei suoi incantesimi di invocazione. Quando il mago lancia un incantesimo di invocazione che influenza le altre creature che è in grado di vedere, può scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

Trucchetto Potente
A partire dal 6° livello, i trucchetti del mago che infliggono danni possono influenzare perfino le creature che altrimenti eviterebbero il grosso dell'effetto. Quando una creatura supera un tiro salvezza contro un trucchetto del mago, quella creatura subisce la metà dei danni del trucchetto (se previsti), ma non subisce alcun effetto aggiuntivo da quel trucchetto.

Invocazione Potente
A partire dal 10° livello, il mago può aggiungere il suo modificatore di Intelligenza a un tiro per i danni di un qualsiasi incantesimo di invocazione da mago da lui lanciato.

Saturazione Magica
A partire dal 14° livello, il mago può intensificare il potere dei suoi incantesimi più semplici. Quando lancia un incantesimo da mago compreso tra il 1° e il 5° livello e che infligga danni, può infliggere il massimo dei danni con quell'incantesimo.

La prima volta che il mago lo fa, non subisce alcun effetto avverso. Se però utilizza questo privilegio di nuovo prima di avere completato un riposo lungo, subisce 2d12 danni necrotici per ogni livello dell'incantesimo in questione, subito dopo averlo lanciato. Ogni volta che utilizza di nuovo questo privilegio prima di avere completato un riposo lungo, i danni necrotici per livello dell'incantesimo aumentano di 1d12. Questi danni ignorano le varie forme di resistenza e immunità.

Scuola di Necromanzia
La Scuola di Necromanzia esplora le forze cosmiche della vita, della morte e della non morte. Un necromante concentra i suoi studi in questa tradizione, allo scopo di manipolare l'energia che anima tutto ciò che vive. Quando padroneggia la sua arte, impara a fiaccare l'energia vitale di una creatura, a distruggere il suo corpo tramite la magia e a trasformare quell'energia vitale in altro potere magico da manipolare.

La maggior parte della gente considera i necromanti minacciosi o addirittura malvagi, a causa del loro stretto legame con la morte. Non tutti i necromanti sono malvagi, ma le forze che essi manipolano sono considerate tabù da molte società.

Necromante Sapiente
A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di necromanzia nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Raccolto Macabro
Al 2° livello, il mago sviluppa la capacità di raccogliere l'energia vitale delle creature uccise dai suoi incantesimi. Una volta per turno, quando uccide una o più creature con un incantesimo di livello pari o superiore al 1°, il mago recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio del livello dell'incantesimo, o al triplo del livello se l'incantesimo appartiene alla Scuola di Necromanzia. Non ottiene questo beneficio se uccide dei costrutti o dei non morti.

Servitori Non Morti

Al 6° livello, il mago aggiunge l'incantesimo *animare morti* al suo libro degli incantesimi, se non lo possedeva già. Quando lancia *animare morti*, può bersagliare un cadavere o un cumulo di ossa aggiuntivo per creare un altro scheletro o zombi, come appropriato.

Ogni volta che il mago crea un non morto usando un incantesimo di necromanzia, quella creatura ottiene i benefici seguenti:

- Il massimo dei punti ferita della creatura aumenta di un ammontare pari al livello del mago.
- La creatura aggiunge il bonus di competenza del mago ai suoi tiri per i danni con le armi.

Impervio alla Non Morte

A partire dal 10° livello, il mago dispone di resistenza ai danni necrotici e il suo massimo dei punti ferita non può essere ridotto. Il mago ha trascorso tanto tempo a occuparsi dei non morti e delle forze che li animano che è diventato impervio ad alcuni dei loro effetti peggiori.

Comandare Non Morti

A partire dal 14° livello, il mago può usare la magia per condurre sotto il suo controllo anche i non morti creati da altri maghi. Con un'azione può scegliere un non morto situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma contro la CD degli incantesimi del mago. Se lo supera, il mago non può più utilizzare questo privilegio contro di lei. Se lo fallisce, la creatura diventa amichevole nei confronti del mago e obbedisce ai suoi comandi finché il mago non utilizza di nuovo questo privilegio.

I non morti intelligenti sono più difficili da controllare in questo modo. Se il bersaglio possiede un'Intelligenza pari o superiore a 8, dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza e possiede un'Intelligenza pari o superiore a 12, può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora, finché non lo supera e si libera.

Scuola di Trasmutazione

Un trasmutatore si specializza nello studio degli incantesimi che modificano l'energia e la materia. Per lui il mondo non è qualcosa di fisso, bensì di altamente mutevole, e il trasmutatore ama l'idea di essere una delle cause di questo mutamento, manipolando la materia prima della creazione e imparando ad alterare sia le forme fisiche che le qualità mentali. La magia gli fornisce i mezzi per diventare un fabbro della forgia della realtà.

Alcuni trasmutatori amano gli scherzi e gli esperimenti folli: trasformano le persone in rospi e il rame in argento al puro scopo di divertirsi o di trarne un profitto. Altri si dedicano ai loro studi magici con grande serietà e ambiscono a eguagliare il potere di un dio nel creare o nel distruggere un mondo.

Trasmutatore Sapiente

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di trasmutazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Alchimia Minore

A partire da quando sceglie questa scuola al 2° livello, il mago può alterare temporaneamente le proprietà fisiche di un oggetto non magico, trasformandolo da una sostanza all'altra. Il mago applica una procedura alchemica speciale a un oggetto composto interamente di legno, pietra (ma non gemme), ferro, rame o argento, trasformandolo in un oggetto diverso fatto di quei materiali. Ogni 10 minuti trascorsi ad applicare la procedura gli consentono di trasformare materiale pari a un cubo con spigolo di 30 cm. Dopo 1 ora, o finché il mago non perde la concentrazione (come se si stesse concentrando su un incantesimo), il materiale si ritrasforma nella sua sostanza originale.

Pietra del Trasmutatore

A partire dal 6° livello, il mago può trascorrere 8 ore a creare una pietra del trasmutatore che accumuli la magia di trasmutazione. Il mago può beneficiare della pietra personalmente o cederla a un'altra creatura. Una creatura ottiene un beneficio a scelta del mago fintanto che la pietra resta in suo possesso. Quando il mago crea la pietra, sceglie il beneficio tra le opzioni seguenti:

- Scurovisione entro 18 metri, come descritto nel capitolo 8, "All'Avventura"
- Un aumento della velocità di 3 metri fintanto che la creatura è priva di ingombro
- Competenza nei tiri salvezza su Costituzione
- Resistenza ai danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (a scelta del mago al momento di determinare questo beneficio)

Ogni volta che il mago lancia un incantesimo di trasmutazione di livello pari o superiore al 1°, può cambiare l'effetto della pietra, se la pietra si trova sulla sua persona.

Se il mago crea una nuova pietra del trasmutatore, quella precedente cessa di funzionare.

Mutaforma

Al 10° livello, il mago aggiunge l'incantesimo *metamorfosi* al suo libro degli incantesimi, se non lo possedeva già. Può lanciare *metamorfosi* senza spendere uno slot incantesimo. Quando lo fa, può bersagliare solo se stesso e trasformarsi in una bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore a 1.

Una volta lanciato *metamorfosi* in questo modo, il mago non può più farlo di nuovo finché non completa un riposo breve o lungo, ma può comunque lanciarlo normalmente usando uno slot incantesimo disponibile.

Maestro Trasmutatore

A partire dal 14° livello, il mago può usare la sua azione per consumare la riserva di magia di trasmutazione accumulata all'interno della sua pietra del trasmutatore in un'unica soluzione. Quando lo fa, sceglie uno degli effetti seguenti. La sua pietra del trasmutatore si distrugge e non può essere ricreata finché il mago non completa un riposo lungo.

Panacea. Il mago rimuove tutte le maledizioni, malattie e veleni che influenzano una creatura da lui toccata con la pietra del trasmutatore. La creatura recupera anche tutti i suoi punti ferita.

Ripristinare Giovinezza. Il mago tocca una creatura consenziente con la pietra del trasmutatore e l'età apparente di quella creatura è ridotta di 3d10 anni, fino a un minimo di 13 anni. Questo effetto non prolunga l'arco vitale della creatura.

Ripristinare Vita. Il mago lancia l'incantesimo *rianimare morti* su una creatura da lui toccata con la pietra del trasmutatore, senza spendere uno slot incantesimo e senza che debba possedere l'incantesimo nel suo libro degli incantesimi.

Trasformazione Maggiore. Il mago può trasmutare un oggetto non magico (che non sia più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri) in un altro oggetto non magico di taglia e massa analoga e di valore pari o inferiore. Deve trascorrere 10 minuti a maneggiare l'oggetto che intende trasformare.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Monaco

Una mezzelfa sferra pugni con la velocità del fulmine, deviando la pioggia di frecce in arrivo, poi balza oltre una barricata e si tuffa in mezzo ai ranghi degli hobgoblin schierati dall'altro lato. Turbinando in mezzo a loro, respinge i loro colpi e li abbatte uno dopo l'altro finché non è l'unica a restare in piedi.

Traendo un profondo respiro, un umano ricoperto di tatuaggi assume una postura da combattimento. Quando i primi orchi in carica lo raggiungono, l'umano soffia dalla bocca un getto di fiamme che avviluppa i suoi avversari.

Muovendosi silenziosamente nella notte, un halfling vestito di nero sguscia tra le ombre di un'arcata per ricomparire in un'altra zona d'ombra su una balconata a pochi metri di distanza. Estrae la lama da un fodero avvolto negli stracci e scruta oltre la finestra finché non individua il tirannico principe, che nell'abbraccio del sonno appare completamente inerme.

A prescindere dalle loro discipline, i monaci sono accomunati dalla loro capacità di controllare disciplinatamente l'energia che fluisce nel loro corpo. Che si tratti di incanalarla in uno stupefacente sfoggio di maestria in combattimento o in un più sottile potenziamento delle proprie difese e della velocità, questa energia pervade ogni azione di un monaco.

La Magia del Ki

Un monaco studia attentamente l'energia magica che la maggior parte delle tradizioni monastiche chiama ki. Questa energia è un elemento della magia che pervade l'intero multiverso, e più specificamente l'elemento che pulsa in tutti i corpi viventi. Un monaco imbriglia questo potere dentro di sé per creare vari effetti magici e per superare i limiti fisici del suo corpo; può inoltre usare alcuni dei suoi attacchi speciali per ostacolare il flusso del ki in tutti i suoi avversari. Usando questa energia, un monaco incanala velocità e potenza nei suoi colpi senz'armi. Man mano che accumula esperienza, il suo addestramento nelle arti marziali e la sua maestria nel ki gli conferiscono un controllo sempre maggiore sul proprio corpo e su quelli dei suoi avversari.

Addestramento e Ascetismo

I mondi di D&D sono disseminati di piccoli monasteri cinti da mura, minuscoli rifugi isolati dai ritmi della vita quotidiana in cui il tempo sembra essersi fermato. I monaci che vivono in quei rifugi sono alla ricerca della perfezione personale tramite un rigoroso addestramento e una vita di contemplazione. Molti sono entrati in monastero da bambini: sono stati mandati a vivere laggiù quando i loro genitori sono morti, quando non c'era abbastanza cibo per mantenerli o in cambio di un atto di misericordia che i monaci avevano compiuto a beneficio delle loro famiglie.

Monaco

Livello	Bonus di Competenza	Arti Marziali	Punti Ki	Movimento Senza Armatura	Privilegi
1°	+2	1d4	—	—	Difesa Senza Armatura, Arti Marziali
2°	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Movimento Senza Armatura
3°	+2	1d4	3	+3 m	Tradizione Monastica, Deviare Proiettili
4°	+2	1d4	4	+3 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Caduta Lenta
5°	+3	1d6	5	+3 m	Attacco Extra, Colpo Stordente
6°	+3	1d6	6	+4,5 m	Colpi Ki Potenziati, Privilegio della Tradizione Monastica
7°	+3	1d6	7	+4,5 m	Elusione, Mente Lucida
8°	+3	1d6	8	+4,5 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
9°	+4	1d6	9	+4,5 m	Movimento Senza Armatura Migliorato
10°	+4	1d6	10	+6 m	Purezza del Corpo
11°	+4	1d8	11	+6 m	Privilegio della Tradizione Monastica
12°	+4	1d8	12	+6 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
13°	+5	1d8	13	+6 m	Lingua del Sole e della Luna
14°	+5	1d8	14	+7,5 m	Anima Adamantina
15°	+5	1d8	15	+7,5 m	Corpo Senza Tempo
16°	+5	1d8	16	+7,5 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
17°	+6	1d10	17	+7,5 m	Privilegio della Tradizione Monastica
18°	+6	1d10	18	+9 m	Corpo Vuoto
19°	+6	1d10	19	+9 m	Aumento dei Punteggi di Caratteristica
20°	+6	1d10	20	+9 m	Perfezione Interiore

Alcuni monaci conducono vite completamente separate dalla popolazione circostante, isolati da tutto ciò che potrebbe interferire nella loro evoluzione spirituale. Altri hanno giurato di vivere in isolamento ed escono solo per fungere da spie o da assassini al servizio del loro capo, di un nobile patrono o di qualche altra potenza mortale o divina.

La maggior parte dei monaci non rifugge dai vicini: molti monaci visitano frequentemente i villaggi o i paesi, dove offrono i loro servigi in cambio di cibo o altri beni. In qualità di combattenti versatili, i monaci spesso finiscono per proteggere i loro vicini dal mostro o dal tiranno di turno.

Per un monaco, diventare un avventuriero significa lasciarsi alle spalle uno stile di vita comune e strutturato per diventare un nomade. La transizione può essere dura e nessun monaco la intraprende a cuor leggero. Chi esce dal monastero prende la sua missione sul serio e affronta le avventure che lo attendono come prove personali di crescita fisica e spirituale. Di norma i monaci nutrono ben poco interesse per le ricchezze materiali e sono spinti più dal desiderio di compiere una missione importante che non dalla semplice necessità di uccidere i mostri e saccheggiare i loro tesori.

Creare un Monaco

Al momento di creare il proprio monaco, un giocatore dovrebbe pensare al suo legame con il monastero in cui ha appreso le sue abilità e dove ha trascorso gli anni della sua formazione. Era un orfano o un bambino abbandonato sulla soglia del monastero? I suoi genitori gli hanno promesso di inviarlo al monastero in segno di gratitudine per un servigio ottenuto dai monaci? Conduceva una vita di clausura per nascondersi dalle conseguenze di un crimine che aveva commesso? Oppure ha scelto la vita monastica di sua spontanea iniziativa?

Quindi dovrà chiedersi perché se n'è andato. Il capo del suo monastero lo ha scelto per una missione particolarmente importante da portare a termine nel mondo esterno? O forse è stato allontanato perché ha violato in qualche modo le regole della comunità? Aveva paura di lasciare il monastero o ne è stato contento? C'è qualcosa di particolare che spera di compiere al di fuori del monastero? È impaziente di tornare a casa?

La rigida vita di una comunità monastica e la disciplina richiesta per imbrigliare il ki fanno sì che i monaci siano quasi sempre di allineamento legale.

Creazione Rapida

È possibile creare un monaco rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Destrezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Saggezza. Poi si sceglie il background dell'eremita.

Privilegi di Classe

Un monaco ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da monaco
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del monaco
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del monaco per ogni livello da monaco dopo il 1°

Competenze

Armature: Nessuna
Armi: Armi semplici, spade corte
Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano o uno strumento musicale a scelta

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza
Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intuizione, Religione e Storia

Equipaggiamento

Un monaco inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una spada corta o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una dotazione da avventuriero o *(b)* una dotazione da esploratore
- 10 dardi

Difesa Senza Armatura

A partire dal 1° livello, finché un monaco non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Saggezza.

Arti Marziali

Al 1° livello, grazie alla sua perizia nelle arti marziali, un monaco padroneggia uno stile di combattimento che fa uso di colpi senz'armi e armi da monaco, vale a dire spade corte e qualsiasi arma da mischia semplice che non possieda la proprietà a due mani o la proprietà pesante.

Un monaco ottiene i benefici seguenti finché è senz'armi o impugna soltanto armi da monaco e finché non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo:

- Un monaco può usare Destrezza anziché Forza per i tiri per colpire e i tiri per i danni dei suoi colpi senz'armi e delle sue armi da monaco.
- Un monaco può tirare un d4 al posto dei normali danni del suo colpo senz'armi o della sua arma da monaco. Questo dado cambia man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella colonna "Arti Marziali" nella tabella "Monaco".
- Quando un monaco usa l'azione di Attacco con un colpo senz'armi o un'arma da monaco nel suo turno, può effettuare un colpo senz'armi come azione bonus. Per esempio, se il monaco effettua l'azione di Attacco con un bastone ferrato, può anche effettuare un colpo senz'armi come azione bonus, presumendo che non abbia già effettuato un'azione bonus in quel turno.

Alcuni monasteri utilizzano armi da monaco dalla forma particolare. Per esempio, un monaco potrebbe usare un randello composto da due sbarre di legno collegate da una breve catena (chiamato nunchaku) o un falcetto con una lama più corta e meno ricurva (chiamato kama). A prescindere dal nome usato per un'arma da monaco, il monaco può usare le statistiche di gioco fornite dall'arma nel capitolo 5, "Equipaggiamento".

Ki

A partire dal 2° livello, il monaco è in grado di imbrigliare l'energia mistica del ki grazie al suo addestramento. Il suo accesso a questa energia è rappresentato da un certo numero di punti ki, determinato dal livello da monaco, come indicato nella colonna "Punti Ki" nella tabella "Monaco".

Un monaco può spendere questi punti per alimentare i vari privilegi del ki. Inizialmente il monaco conosce tre di questi privilegi: Difesa Paziente, Passo del Vento e Raffica di Colpi. Apprenderà altri privilegi del ki man mano che acquisirà altri livelli in questa classe.

Quando il monaco spende un punto ki, quel punto non è più disponibile finché il monaco non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il monaco riassorbe in sé tutto il ki che aveva speso. Il monaco deve trascorrere almeno 30 minuti in meditazione durante il riposo per recuperare i suoi punti ki.

Alcuni privilegi del ki di un monaco richiedono al bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere ai loro effetti. La CD del tiro salvezza viene definita nel modo seguente:

CD del tiro salvezza del Ki = 8 + il bonus di competenza del monaco + il bonus di Saggezza del monaco

Difesa Paziente

Un monaco può spendere 1 punto ki per effettuare l'azione di Schivata come azione bonus nel suo turno.

Passo del Vento

Un monaco può spendere 1 punto ki per effettuare l'azione di Disimpegno o Scatto come azione bonus nel suo turno; inoltre, la sua distanza di salto raddoppia per quel turno.

Raffica di Colpi

Subito dopo avere effettuato l'azione di Attacco nel suo turno, il monaco può spendere 1 punto ki per sferrare due colpi senz'armi come azione bonus.

Movimento Senza Armatura

A partire dal 2° livello, la velocità di un monaco aumenta di 3 metri finché il monaco non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo. Questo bonus aumenta man mano che il personaggio acquisisce altri livelli da monaco, come indicato nella tabella "Monaco".

Al 9° livello, un monaco ottiene la capacità di muoversi lungo le superfici verticali e sulle superfici liquide durante il suo turno senza cadere durante il movimento.

Tradizione Monastica

Quando arriva al 3° livello, il monaco si vota a una tradizione monastica: la Via della Mano Aperta, la Via dell'Ombra o la Via dei Quattro Elementi, tutte descritte alla fine della sezione di questa classe. La tradizione scelta conferisce al monaco alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 6°, 11° e 17° livello.

Deviare Proiettili

A partire dal 3° livello, un monaco può usare la sua reazione per deviare o afferrare un proiettile quando viene colpito dall'attacco con un'arma a distanza. Quando lo fa, il danno che subisce dall'attacco è ridotto di 1d10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo livello da monaco.

Se il monaco riduce i danni a 0, può afferrare il proiettile, se quest'ultimo è abbastanza piccolo da essere tenuto in mano e se il monaco ha almeno una mano libera. Se il monaco afferra un proiettile in questo modo, può spendere 1 punto ki per effettuare un attacco a distanza con l'arma o con la munizione che ha appena afferrato, come parte della stessa reazione. Il monaco effettua questo attacco con competenza, a prescindere dalle sue competenze nelle armi, e il proiettile è considerato un'arma da monaco ai fini di questo attacco, con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Caduta Lenta

A partire dal 4° livello, un monaco può usare la sua reazione quando cade per ridurre gli eventuali danni da caduta di un ammontare pari a cinque volte il suo livello da monaco.

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, un monaco può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Colpo Stordente

A partire dal 5° livello, un monaco può interferire con il ki che fluisce nel corpo di un avversario. Quando il monaco colpisce un'altra creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere 1 punto ki per tentare un colpo stordente. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti sarà stordito fino alla fine del turno successivo del monaco.

Colpi Ki Potenziati

A partire dal 6° livello, i colpi senz'armi del monaco sono considerati magici ai fini di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Elusione

Al 7° livello, grazie alla sua agilità istintiva, il monaco può schivare certi effetti ad area come il soffio di fulmine di un drago blu o un incantesimo *palla di fuoco*. Quando il monaco è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Mente Lucida

A partire dal 7° livello, un monaco può usare la sua azione per porre termine a un effetto su se stesso che lo rende affascinato o spaventato.

Purezza del Corpo

Al 10° livello, il monaco ha una tale padronanza del ki da diventare immune alle malattie e ai veleni.

Lingua del Sole e della Luna

A partire dal 13° livello, un monaco impara a sfiorare il ki delle altre menti ed è in grado di comprendere tutti i linguaggi parlati. Inoltre, qualsiasi creatura che sia in grado di capire un linguaggio può anche capire ciò che il monaco dice.

Anima Adamantina

A partire dal 14° livello, il monaco ha una tale padronanza del ki da ottenere competenza in tutti i tiri salvezza.

Inoltre, ogni volta che effettua un tiro salvezza e fallisce, può spendere 1 punto ki per ripetere il tiro. Deve usare il nuovo risultato.

Corpo Senza Tempo

Al 15° livello, il monaco è pervaso dal ki a tal punto che non è toccato dalla fragilità della vecchiaia e non può invecchiare magicamente. Tuttavia, può sempre morire di vecchiaia. Inoltre, non ha più bisogno di bere o di mangiare.

Corpo Vuoto

A partire dal 18° livello, il monaco può usare la sua azione per spendere 4 punti ki e diventare invisibile per 1 minuto. Durante quel periodo di tempo ottiene anche resistenza a tutti i danni tranne ai danni da forza.

Inoltre, il monaco può spendere 8 punti ki in modo da lanciare l'incantesimo *proiezione astrale* senza avere bisogno di componenti materiali. Quando lo fa, non può portare nessun'altra creatura con sé.

Perfezione Interiore

Al 20° livello, quando un monaco tira per l'iniziativa e non gli rimane alcun punto ki, recupera 4 punti ki.

Tradizioni Monastiche

Le tradizioni monastiche più diffuse presso i monasteri sparsi per il multiverso sono tre. Molti monasteri praticano esclusivamente una tradizione, ma ne esistono alcuni che onorano tutte e tre le tradizioni e addestrano ogni monaco in base alle sue propensioni e ai suoi interessi. Tutte e tre le tradizioni sono inizialmente incentrate sulle stesse tecniche di base, per poi divergere man mano che un discepolo acquista esperienza. Un monaco dovrà quindi scegliere una tradizione soltanto una volta giunto al 3° livello.

Via della Mano Aperta

I monaci della Via della Mano Aperta sono i maestri supremi delle arti marziali, sia nei combattimenti armati che in quelli senz'armi. Apprendono tecniche speciali per spingere e sbilanciare i loro avversari, manipolano il ki per curarsi dei danni corporei subiti e praticano una forma di meditazione avanzata che può proteggerli dai danni.

Tecnica della Mano Aperta

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, il monaco può manipolare il ki del suo nemico quando imbriglia il proprio. Ogni volta che il monaco colpisce una creatura con un attacco concessogli dalla sua Raffica di Colpi, può imporre a quel bersaglio uno degli effetti seguenti:

- Deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra prono.
- Deve superare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, il monaco può spingerlo di 4,5 metri allontanandolo da sé.
- Non può effettuare reazioni fino alla fine del turno successivo del monaco.

Integrità del Corpo

Al 6° livello, il monaco ottiene la capacità di curarsi. Usando un'azione, recupera un ammontare di punti ferita pari a tre volte il suo livello da monaco. Deve completare un riposo lungo prima di poter utilizzare di nuovo questo privilegio.

Tranquillità

A partire dall'11° livello, il monaco può entrare in una speciale forma di meditazione, immergendosi in un'aura di pace. Alla fine di un riposo lungo ottiene l'effetto di un incantesimo *santuario* che dura fino all'inizio del suo riposo lungo successivo (l'incantesimo può terminare anticipatamente come di consueto). La CD del tiro salvezza dell'incantesimo è pari a 8 + il modificatore di Saggezza del monaco + il bonus di competenza del monaco.

Palmo Tremante

Al 17° livello, il monaco ottiene la capacità di scatenare vibrazioni letali nel corpo di un altro. Quando il monaco colpisce una creatura con un colpo senz'armi, può spendere 3 punti ki per dare il via a queste vibrazioni impercettibili, che durano un numero di giorni pari al suo livello da monaco. Le vibrazioni sono innocue, a meno che il monaco non usi la sua azione per interromperle. Per farlo, il monaco e il bersaglio devono trovarsi sullo stesso piano di esistenza. Quando il monaco usa questa azione, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera, subisce 10d10 danni necrotici.

Il monaco può tenere soltanto una creatura alla volta sotto l'effetto di questo privilegio. Può scegliere di porre fine alle vibrazioni in modo innocuo senza usare un'azione.

Via dell'Ombra

I monaci della Via dell'Ombra seguono una tradizione incentrata sulla furtività e sul sotterfugio. Questi monaci a volte sono noti come ninja o ombre danzanti e fungono da spie e da assassini. A volte i membri di un monastero ninja sono imparentati tra loro e formano un clan votato alla segretezza nelle sue arti e missioni. Altri monasteri sono più simili alle gilde dei ladri e vendono i loro servizi ai nobili, ai ricchi mercanti e a chiunque sia in grado di pagare le loro tariffe. A prescindere dai loro metodi, i capi di questi monasteri esigono un'obbedienza incondizionata da parte dei loro discepoli.

Arti dell'Ombra

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco può usare il suo ki per duplicare gli effetti di certi incantesimi. Con un'azione può spendere 2 punti ki per lanciare *oscurità*, *passare senza tracce*, *scurovisione* o *silenzio* senza fornire componenti materiali. Inoltre ottiene il trucchetto *illusione minore*, se già non lo conosceva.

Passo dell'Ombra

Al 6° livello, un monaco ottiene la capacità di passare da un'ombra all'altra. Quando si trova in condizioni di luce fioca o di oscurità, con un'azione bonus può teletrasportarsi di un massimo di 18 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere e che si trovi a sua volta in condizioni di luce fioca o di oscurità. Dispone poi di vantaggio al primo attacco in mischia che effettua prima della fine del turno.

Manto di Ombre

All'11° livello, il monaco è in grado di diventare tutt'uno con le ombre. Quando si trova in un'area di luce fioca o di oscurità, può usare la sua azione per diventare invisibile. Rimane invisibile finché non effettua un attacco, non lancia un incantesimo o non si trova in un'area di luce intensa.

Opportunista

Al 17° livello, un monaco impara ad approfittare della momentanea distrazione che una creatura subisce quando è colpita da un attacco. Ogni volta che una creatura entro 1,5 metri dal monaco è colpita da un attacco effettuato da una creatura diversa dal monaco, quest'ultimo può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia contro quella creatura.

Via dei Quattro Elementi

Il monaco aderisce a una tradizione monastica che insegna come imbrigliare il potere degli elementi. Quando il monaco concentra il suo ki, entra in sintonia con le forze della creazione e piega i quattro elementi alla sua volontà, usandoli come un'estensione del suo corpo. Alcuni membri di questa tradizione si dedicano a un singolo elemento, ma altri fondono i vari elementi tra loro.

Molti monaci di questa tradizione si tatuano il corpo con vari simboli dei loro poteri ki, in genere raffigurati come draghi serpeggianti, ma anche come fenici, pesci, alberi, montagne o grandi onde marine.

Discepolo degli Elementi

Quando il monaco sceglie questa tradizione al 3° livello, inizia ad apprendere una serie di discipline magiche che imbrigliano il potere dei quattro elementi. Ogni disciplina richiede un costo in punti ki ogni volta che il monaco la usa.

Il monaco conosce la disciplina Sintonia Elementale e un'altra disciplina elementale a sua scelta, descritta nella sezione seguente, "Discipline Elementali". Apprende una disciplina elementale aggiuntiva a sua scelta al 6°, 11° e 17° livello.

Inoltre, ogni volta che il monaco apprende una nuova disciplina elementale, può sostituire una disciplina che già conosce con una disciplina diversa.

Lanciare Incantesimi Elementali. Alcune discipline elementali consentono al monaco di lanciare incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia. Per lanciare uno di questi incantesimi, il monaco usa il tempo di lancio e le altre regole relative all'incantesimo in questione, ma non è obbligato a fornire le componenti materiali che esso richiede.

Una volta arrivato al 5° livello, il monaco può spendere ulteriori punti ki per aumentare il livello di una disciplina elementale da lui lanciata, purché l'incantesimo possieda un effetto potenziato a un livello superiore, come per esempio *mani brucianti*. Il livello dell'incantesimo aumenta di 1 per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco. Per esempio, se un monaco di 5° livello utilizza Colpo della Cenere Turbinante per lanciare *mani brucianti*, può spendere 3 punti ki per lanciarlo come incantesimo di 2° livello (il costo base della disciplina, pari a 2 punti ki, più 1).

Il numero massimo di punti ki che il monaco può spendere per lanciare un incantesimo in questo modo (incluso il suo costo base in punti ki e gli eventuali punti ki aggiuntivi che spende per aumentarne il livello) è determinato dal livello da monaco, come indicato nella tabella "Incantesimi e Punti Ki".

Incantesimi e Punti Ki

Livelli da Monaco	Punti Ki Massimi per Incantesimo
5°–8°	3
9°–12°	4
13°–16°	5
17°–20°	6

Discipline Elementali

Le discipline elementali sono presentate in ordine alfabetico. Se una disciplina richiede un livello, il monaco deve avere raggiunto quel livello per apprendere la disciplina in questione.

Cavalcare il Vento (11° livello richiesto). Il monaco può spendere 4 punti ki per lanciare *volare*, bersagliando se stesso.

Colpo della Cenere Turbinante. Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare *mani brucianti*.

Difesa della Montagna Eterna (17° livello richiesto). Il monaco può spendere 5 punti ki per lanciare *pelle di pietra*, bersagliando se stesso.

Fiamme della Fenice (11° livello richiesto). Il monaco può spendere 4 punti ki per lanciare *palla di fuoco*.

Fiume della Fiamma Famelica (17° livello richiesto). Il monaco può spendere 5 punti ki per lanciare *muro di fuoco*.

Forma del Fiume Fluente. Con un'azione, il monaco può spendere 1 punto ki per scegliere un'area di ghiaccio o di acqua le cui dimensioni non superino i 9 metri per lato e situata entro 36 metri da lui. Il monaco può trasformare l'acqua in ghiaccio e viceversa all'interno di quell'area, e può modellare il ghiaccio nella forma che preferisce. Può aumentare o ridurre l'elevazione del ghiaccio, scavare o riempire un canale, erigere o abbattere un muro o formare una colonna. L'estensione di tali cambiamenti non può superare la metà della dimensione più grande dell'area. Per esempio, se il monaco agisce su un quadrato con lato di 9 metri, può creare una colonna alta fino a 4,5 metri, aumentare o ridurre l'elevazione del quadrato di 4,5 metri, scavare una fossa profonda al massimo 4,5 metri e così via. Non può modellare il ghiaccio per intrappolare o infliggere danni a una creatura all'interno dell'area.

Frusta d'Acqua. Con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki per creare una frusta d'acqua che spinge e tira una creatura per farle perdere l'equilibrio. Una creatura che il monaco sia in grado di vedere e che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti extra per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco, che può farla cadere a terra prona o tirarla fino a 7,5 metri avvicinandola a sé. Se invece lo supera, la creatura subisce la metà dei danni, ma non viene tirata e non cade a terra prona.

Gong della Sommità (6° livello richiesto). Il monaco può spendere 3 punti ki per lanciare *frantumare*.

Morsa del Vento del Nord (6° livello richiesto). Il monaco può spendere 3 punti ki per lanciare *blocca persone*.

Onda della Terra Tumultuosa (17° livello richiesto). Il monaco può spendere 6 punti ki per lanciare *muro di pietra*.

Postura della Nebbia (11° livello richiesto). Il monaco può spendere 4 punti ki per lanciare *forma gassosa*, bersagliando se stesso.

Pugno dei Quattro Tuoni. Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare *onda tonante*.

Pugno dell'Aria Inviolabile. Il monaco può generare una scarica di aria compressa che colpisce con la forza di un pugno. Con un'azione, il monaco può spendere 2 punti ki e scegliere una creatura entro 9 metri da lui. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, la creatura subisce 3d10 danni contundenti, più 1d10 danni contundenti extra per ogni punto ki aggiuntivo speso dal monaco; inoltre, il monaco può spingere la creatura fino a un massimo di 6 metri, allontanandola da sé e buttandola a terra prona. Se lo supera, la creatura subisce la metà di quei danni, ma non viene spinta e non cade a terra prona.

Sintonia Elementale. Il monaco può usare la sua azione per controllare brevemente le forze elementali vicine, provocando un effetto a sua scelta tra i seguenti:

- Creare un effetto sensoriale innocuo e istantaneo correlato all'acqua, all'aria, al fuoco o alla terra, come uno spruzzo d'acqua, uno sbuffo di vento, una pioggia di scintille o un leggero tremolio di alcune pietre.
- Accendere o estinguere istantaneamente una torcia, una candela o un piccolo fuoco da campo.
- Raffreddare o riscaldare fino a 0,5 kg di materiale non vivente per un massimo di 1 ora.
- Generare terra, fuoco, acqua o foschia delle dimensioni massime di un cubo con spigolo di 30 cm e che assuma una rozza forma a sua scelta per un massimo di 1 minuto.

Soffio dell'Inverno (17° livello richiesto). Il monaco può spendere 6 punti ki per lanciare *cono di freddo*.

Spiriti della Burrasca Impetuosa. Il monaco può spendere 2 punti ki per lanciare *folata di vento*.

Zanne del Serpente di Fuoco. Quando il monaco usa l'azione di Attacco nel suo turno, può spendere 1 punto ki per generare dei tentacoli di fiamme dai suoi pugni e dai suoi piedi. La portata dei suoi colpi senz'armi aumenta di 3 metri per quell'azione, nonché per il resto del turno. Quando un tale attacco colpisce, infligge danni da fuoco anziché danni contundenti, e se il monaco spende 1 punto ki quando l'attacco colpisce, esso infligge anche 1d10 danni da fuoco extra.

Ordini Monastici

I mondi di D&D contengono una miriade di monasteri e tradizioni monastiche. Nelle terre di atmosfera asiatica come Shou Lung, situato all'estremo oriente di Forgotten Realms, questi monasteri sono associati alle tradizioni filosofiche e alle pratiche di addestramento incentrate sulle arti marziali. La Scuola della Mano di Ferro, la Scuola delle Cinque Stelle, la Scuola del Pugno del Nord e la Scuola del Segno del Sud di Shou Lung insegnano approcci diversi alle discipline fisiche, mentali e spirituali dei monaci. Alcuni di questi monasteri sono sorti anche nelle terre occidentali di Faerûn, specialmente in quelle aree dove la presenza degli immigrati Shou è nutrita, come a Thesk e a Westgate.

Altre tradizioni monastiche sono associate alle divinità che insegnano l'importanza dell'eccellenza fisica e della disciplina mentale. In Forgotten Realms, l'ordine della Luna Oscura è composto dai monaci devoti a Shar (la dea della perdita), e gestisce comunità segrete situate su remote colline, vicoli secondari e nascondigli sotterranei. I monasteri di Ilmater (il dio della sopportazione) traggono il loro nome dai fiori e i loro ordini portano i nomi dei grandi eroi della fede; i Discepoli di Saint Sollars il Due Volte Martirizzato risiedono nel Monastero della Rosa Gialla, nei pressi di Damara. Nei monasteri di Eberron, lo studio delle arti marziali procede di pari passo con lo studio delle discipline culturali. La maggior parte dei monaci è devota alle divinità della Schiera Sovrana. Nel mondo di Dragonlance, molti monaci sono fedeli a Majere, il dio della meditazione e del pensiero. A Greyhawk, molti monasteri sono dedicati a Xan Yae, la dea del tramonto e della superiorità della mente sulla materia, o a Zuoken, il dio della maestria fisica e mentale.

I monaci malvagi della Fratellanza Scarlatta nel mondo di Greyhawk devono il loro zelo fanatico non tanto alla devozione nei confronti di una divinità, bensì ai precetti della loro nazione e della loro razza: credono che il ceppo Suel dell'umanità sia destinato a dominare il mondo.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Paladino

Protetta da una corazza di piastre che scintilla alla luce del sole nonostante lo strato di polvere e di fango accumulato in un lungo viaggio, un'umana depone la spada e lo scudo per imporre le mani su un uomo mortalmente ferito. Un bagliore radioso risplende dalle sue mani, le ferite dell'uomo si richiudono e i suoi occhi si spalancano per lo stupore.

Un nano si rannicchia dietro una sporgenza rocciosa, reso quasi invisibile nella notte dal manto nero in cui si avvolge. Spia una banda da guerra di orchi intenta a festeggiare una recente vittoria, poi si insinua in silenzio in mezzo a loro, sussurra un giuramento, e due orchi cadono a terra senza vita prima ancora di accorgersi della sua presenza.

Con la chioma argentea che risplende al di sotto di un raggio di luce che sembra illuminare soltanto lui, un elfo si concede una risata di esultanza. Sulla punta della sua lancia risplende la medesima luce che brilla nei suoi occhi, mentre infligge una tempesta di colpi a un maligno gigante, finché quel fulgore non ha la meglio sull'orrenda oscurità del mostro.

A prescindere dalle loro origini e dalla loro missione, i paladini sono accomunati dal giuramento di opporsi alle forze del male. Che si tratti di un giuramento formulato davanti all'altare di un dio e al cospetto di un sacerdote, in una radura sacra dinanzi agli spiriti della natura e ai folletti, o in un momento di dolore e di disperazione con i soli defunti come suoi testimoni, il giuramento di un paladino è un vincolo potente. È una fonte di potere che può trasformare un devoto combattente in un campione benedetto.

La Causa della Rettitudine

Un paladino giura di sostenere la causa della giustizia e della rettitudine, di schierarsi a fianco di tutto ciò che c'è di buono nel mondo per contrastare l'avanzata dell'oscurità e di dare la caccia alle forze del male ovunque si nascondano. Certi paladini possono concentrarsi su aspetti diversi della causa della giustizia, ma sono tutti vincolati da giuramenti che conferiscono loro il potere di dedicarsi alla loro sacra causa. Sebbene molti paladini siano devoti agli dèi del bene, il potere di un paladino proviene in egual misura da una divinità e dalla dedizione del paladino alla causa della giustizia stessa.

I paladini si addestrano per anni al fine di apprendere l'arte del combattimento e padroneggiare una vasta gamma di armi e armature. Nonostante questo, le loro abilità marziali sono secondarie rispetto al potere magico che detengono: il potere di curare i malati e i feriti, di punire gli empi e i non morti e di proteggere gli innocenti e coloro che combattono in nome della giustizia al loro fianco.

Oltre la Vita Quotidiana

Quasi per definizione, la vita di un paladino è una vita da avventuriero. A meno che una ferita permanente non lo costringa a rinunciare all'avventura per qualche tempo, un paladino conduce una vita in prima linea nella lotta cosmica contro il male. I guerrieri sono figure già

Paladino

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo— 1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Percezione del Divino, Imposizione delle Mani	—	—	—	—	—
2°	+2	Stile di Combattimento, Incantesimi, Punizione Divina	2	—	—	—	—
3°	+2	Salute Divina, Giuramento Sacro	3	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	—	—	—	—
5°	+3	Attacco Extra	4	2	—	—	—
6°	+3	Aura di Protezione	4	2	—	—	—
7°	+3	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	—	—	—
9°	+4	–	4	3	2	—	—
10°	+4	Aura di Coraggio	4	3	2	—	—
11°	+4	Punizione Divina Migliorata	4	3	3	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	—	—
13°	+5	–	4	3	3	1	—
14°	+5	Tocco Purificatore	4	3	3	1	—
15°	+5	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	3	2	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	2	—
17°	+6	–	4	3	3	3	1
18°	+6	Aure Migliorate	4	3	3	3	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	3	3	3	2
20°	+6	Privilegio del Giuramento Sacro	4	3	3	3	2

abbastanza rare nei ranghi delle milizie e degli eserciti del mondo, ma ancora meno individui possono vantare di avere seguito la vocazione del paladino. Quando un combattente risponde a questa chiamata, abbandona la sua occupazione precedente e imbraccia le armi per combattere il male. A volte il suo giuramento lo porta a servire un sovrano alla guida di un gruppo scelto di cavalieri, ma anche in quel caso la sua fedeltà va alla causa della rettitudine, e non alla corona e alla nazione.

I paladini avventurieri prendono il loro compito molto sul serio. Calarsi in un complesso di antiche rovine o in una cripta polverosa può essere per loro una missione che mira a uno scopo più nobile del semplice recupero di un tesoro. Spesso il male si annida nel cuore di un dungeon o nel fitto di una foresta primordiale, e anche la vittoria più piccola contro le forze dell'oscurità può servire ad allontanare l'equilibrio cosmico dall'oblio.

Creare un Paladino

L'aspetto più importante di un paladino è la natura della sua cerca sacra. Sebbene i privilegi di classe correlati al suo giuramento compaiano soltanto al 3° livello, il giocatore dovrebbe muoversi in previsione di quella scelta leggendo le descrizioni di quei nemici alla fine della classe. Il personaggio è un devoto servitore del bene, fedele agli dèi della giustizia e dell'onore, un cavaliere sacro in armatura splendente, pronto a partire all'avventura per punire il male? Oppure è un glorioso campione della luce, votato a tutto ciò che splende e si contrappone alle tenebre, un cavaliere i cui giuramenti discendono da tradizioni più antiche della maggior parte delle divinità? Oppure è una cupa figura solitaria che ha giurato di reclamare vendetta contro coloro che hanno commesso le malvagità più atroci, inviato come un angelo della morte dagli dèi o animato da una sete inestinguibile di vendetta?

L'appendice B elenca molte divinità venerate dai paladini in tutto il multiverso, tra cui Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri-Jolith, Dol Arrah, la Fiamma d'Argento, Bahamut, Atena, Ra-Horakhty e Heimdall.

In che occasione il personaggio ha sentito la vocazione di prestare servizio come paladino? Il sussurro di un dio invisibile o di un angelo lo hanno raggiunto mentre era raccolto in preghiera? Un altro paladino ha percepito del potenziale in lui e ha deciso di addestrarlo come scudiero? Oppure un evento terribile di qualche tipo (forse la distruzione della sua dimora) lo hanno spinto a intraprendere una cerca? Forse il paladino si è imbattuto in un boschetto sacro o un insediamento elfico nascosto e ha sentito il bisogno di proteggere quella bellezza, quella bontà o quei profughi. Oppure potrebbe avere sognato di diventare un paladino fin da quando è in grado di ricordare, come se fosse venuto al mondo con quella missione già impressa nella sua anima.

In qualità di guardiani contro le forze del male, è raro che i paladini seguano un qualsiasi allineamento malvagio. Molti di loro seguono il cammino della carità e della giustizia. Il giocatore dovrà chiedersi in che modo il suo allineamento influenza la sua sacra missione e il suo comportamento al cospetto degli dèi e dei mortali. In alcuni casi il giuramento e l'allineamento del paladino possono coesistere in armonia, ma in altri casi il giuramento può imporre dei parametri di comportamento che il paladino deve ancora raggiungere.

Creazione Rapida

È possibile creare un paladino rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Forza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Carisma. Poi si sceglie il background del nobile.

Privilegi di Classe

Un paladino ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d10 per ogni livello da paladino
Punti Ferita al 1° Livello: 10 + il modificatore di Costituzione del paladino
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del paladino per ogni livello da paladino dopo il 1°

Competenze

Armature: Tutte le armature, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Atletica, Intimidire, Intuizione, Medicina, Persuasione e Religione

Equipaggiamento

Un paladino inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* un'arma da guerra e uno scudo o *(b)* due armi da guerra
- *(a)* cinque giavellotti o *(b)* una qualsiasi arma semplice da mischia
- *(a)* una dotazione da sacerdote o *(b)* una dotazione da esploratore
- Una cotta di maglia e un simbolo sacro

Percezione del Divino

Un paladino percepisce una presenza del male particolarmente forte come se un fetore assalisse le sue narici, mentre una forte presenza del bene equivale per lui a una musica celestiale che risuona nelle sue orecchie. Con un'azione, un paladino può proiettare le sue percezioni attorno a sé per avvertire la presenza di queste forze. Fino alla fine del suo turno successivo, il paladino conosce l'ubicazione di ogni celestiale, immondo o non morto entro 18 metri da lui e che non si trovi sotto copertura totale. Il paladino riconosce il tipo (celestiale, immondo o non morto) di qualsiasi creatura di cui riesca a percepire la presenza, ma non la sua identità (il conte vampiro Strahd von Zarovich, per esempio). Entro lo stesso raggio, il paladino individua anche la presenza di qualsiasi luogo sacro o sacrilego, con gli stessi effetti dell'incantesimo *santificare*.

Il paladino può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari a 1 + il suo modificatore di Carisma. Quando completa un riposo lungo, recupera tutti gli utilizzi spesi.

Imposizione delle Mani

Il tocco benedetto di un paladino è in grado di curare le ferite. Un paladino possiede una riserva di poteri curativi che si ricostituisce quando il paladino completa un riposo lungo. Grazie a quella riserva, il paladino può ripristinare un numero totale di punti ferita pari a cinque volte il proprio livello da paladino.

Con un'azione, il paladino può toccare una creatura e attingere al potere della sua riserva per ripristinare un certo numero di punti ferita in quella creatura, fino all'ammontare massimo rimasto nella sua riserva.

In alternativa, il paladino può spendere 5 punti ferita dalla sua riserva di guarigione per curare il bersaglio da una malattia o neutralizzare un veleno a cui è soggetto. Il paladino può curare più malattie e neutralizzare più veleni con un singolo utilizzo di Imposizione delle Mani, spendendo separatamente i punti ferita per ogni caso.

Questo privilegio non ha effetto sui costrutti e sui non morti.

Stile di Combattimento

Al 2° livello, un paladino adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il paladino ha diritto a scegliere di nuovo.

Combattere con Armi Possenti

Quando il paladino ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il paladino ottenga questo beneficio.

Difesa

Finché indossa un'armatura, il paladino ottiene un bonus di +1 alla CA.

Duellare

Quando il paladino impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Protezione

Quando una creatura che il paladino sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal paladino e situato entro 1,5 metri da lui, il paladino può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il paladino deve impugnare uno scudo.

Incantesimi

Quando arriva al 2° livello, un paladino attinge alla magia divina attraverso la preghiera e la meditazione al fine di lanciare incantesimi in modo molto simile a un chierico. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da paladino.

Preparare e Lanciare Incantesimi

La tabella "Paladino" indica quanti slot incantesimo possiede un paladino per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il paladino deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il paladino recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

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

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

Il paladino può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da paladino è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere in preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

Caratteristica da Incantatore

Carisma è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da paladino, dal momento che il suo potere deriva dalla forza delle sue convinzioni. Un paladino usa Carisma ogni volta che un incantesimo da paladino fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Carisma per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da paladino da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del paladino + il modificatore di Carisma del paladino

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del paladino + il modificatore di Carisma del paladino

Focus da Incantatore

Un paladino può usare un simbolo sacro (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da paladino.

Punizione Divina

A partire dal 2° livello, quando il paladino colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere uno slot incantesimo per infliggere danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. I danni extra sono 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello di incantesimo superiore al 1°, fino a un massimo di 5d8. I danni aumentano di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

Salute Divina

Giunto al 3° livello, un paladino diventa immune alle malattie grazie alla magia divina.

Giuramento Sacro

Una volta giunto al 3° livello, il paladino formula il giuramento che lo vincolerà alla sua vocazione per sempre. Finora il paladino ha vissuto una fase preparatoria in cui si è dedicato a una causa, ma non ha ancora formulato un giuramento. Ora deve scegliere tra Giuramento di Devozione, Giuramento degli Antichi o Giuramento di Vendetta, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe.

Il giuramento scelto gli conferisce alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 15° e 20° livello. Questi privilegi includono alcuni incantesimi di giuramento e il privilegio Incanalare Divinità.

Incantesimi di Giuramento

A ogni giuramento è associata una lista di incantesimi. Il paladino ottiene l'accesso a questi incantesimi ai livelli specificati nella descrizione del giuramento. Una volta ottenuto l'accesso a un incantesimo, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine determinare il numero di incantesimi che il paladino può preparare ogni giorno.

Se il paladino possiede un incantesimo di giuramento che non compare sulla lista degli incantesimi da paladino, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da paladino per lui.

Incanalare Divinità

Grazie al suo giuramento, un paladino può incanalare l'energia divina per alimentare alcuni effetti magici. Ogni opzione di Incanalare Divinità fornitagli dal suo giuramento include la spiegazione del suo utilizzo.

Quando un paladino utilizza Incanalare Divinità, può scegliere quale opzione usare. Deve poi completare un riposo breve o lungo per utilizzare di nuovo Incanalare Divinità.

Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono dei tiri salvezza. Quando un paladino utilizza un tale effetto, la CD è pari alla CD del tiro salvezza dei suoi incantesimi da paladino.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, un paladino può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Aura di Protezione

A partire dal 6° livello, ogni volta che il paladino o una creatura amica entro 3 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza, il paladino o la creatura in questione ottiene un bonus al tiro salvezza pari al modificatore di Carisma del paladino (fino a un bonus minimo di +1). Il paladino deve essere cosciente per conferire questo bonus.

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

Aura di Coraggio

A partire dal 10° livello, il paladino e le creature amiche entro 3 metri da lui non possono essere spaventate finché il paladino è cosciente.

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

Punizione Divina Migliorata

All'11° livello, il paladino è talmente pervaso dalla potenza della giustizia che tutti i suoi colpi con le armi si caricano di potere divino. Ogni volta che il paladino colpisce una creatura con un'arma da mischia, quella creatura subisce 1d8 danni radiosi extra. Inoltre, se utilizza Punizione Divina con un attacco, aggiunge questi danni ai danni extra della sua Punizione Divina.

Tocco Purificatore

A partire dal 14° livello, il paladino può usare la sua azione per terminare un incantesimo su se stesso o su una creatura consenziente che sta toccando.

Il paladino può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una volta). Recupera gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Giuramenti Sacri

Per diventare un paladino è richiesto formulare un giuramento che vincolerà il personaggio alla causa della

rettitudine e farà di lui un agente attivo della lotta agli empi. Il giuramento finale, formulato quando il paladino arriva al 3° livello, è il culmine di tutto il suo addestramento. Alcuni personaggi di questa classe non si considerano paladini veri e propri finché non giungono al 3° livello e non formulano questo giuramento. Per altri, invece, formulare il giuramento è solo una formalità, un sigillo ufficiale da apporre a ciò che è vero da sempre nei loro cuori.

Giuramento di Devozione

Il Giuramento di Devozione vincola un paladino ai più alti ideali di giustizia, virtù e ordine. A volte chiamati cavalieri bianchi o combattenti sacri, questi paladini incarnano l'ideale del cavaliere in armatura splendente e agiscono onorevolmente in nome della giustizia e del bene superiore. Si considerano modelli esemplari di condotta, e alcuni di loro, nel bene e nel male, applicano i loro stessi parametri al resto del mondo. Considerano gli angeli i servitori perfetti del bene, i loro ideali di riferimento e spesso sfoggiano il simbolo delle ali angeliche sui loro elmetti o sui loro stemmi araldici.

Dettami di Devozione

Sebbene le parole e gli obblighi esatti del Giuramento di Devozione possano variare, i paladini di questo giuramento condividono i seguenti precetti.

Onestà. Non mentire e non rubare. Che la tua parola sia vincolante come una promessa.

Coraggio. Non avere mai paura di agire, anche se la prudenza è sempre sinonimo di saggezza.

Compassione. Aiuta gli altri, proteggi i deboli e punisci coloro che li minacciano. Mostra pietà ai tuoi nemici, ma che la tua pietà sia accompagnata dalla saggezza.

Onore. Tratta gli altri con gentilezza e lascia che i tuoi atti onorevoli siano di esempio per loro. Fa' tutto il bene possibile, provocando il minimo ammontare di danni.

Dovere. Sii responsabile delle tue azioni e delle loro conseguenze, proteggi coloro che sono stati affidati alle tue cure e obbedisci a chi esercita la sua legittima autorità su di te.

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Incantesimi del Giuramento di Devozione

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*protezione dal bene e dal male, santuario*
5°	*ristorare inferiore, zona di verità*
9°	*dissolvi magie, faro di speranza*
13°	*guardiano della fede, libertà di movimento*
17°	*colpo infuocato, comunione*

Incanalare Divinità

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

Arma Consacrata. Con un'azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per infondere un flusso di energia positiva in un'arma da lui impugnata. Per 1 minuto il paladino aggiunge il suo modificatore di Carisma ai tiri per colpire effettuati con quell'arma (fino a un bonus minimo di +1). L'arma emette inoltre luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se l'arma non è già magica, diventa magica per questa durata.

Il paladino può porre termine a questo effetto nel suo turno come parte di qualsiasi altra azione. Se non impugna o non trasporta più questa arma, o se cade privo di sensi, questo effetto termina.

Giuramenti Infranti

Un paladino si sforza sempre di mantenere una condotta impeccabile, ma anche il più virtuoso dei paladini può fallire. A volte la via della rettitudine è troppo esigente, a volte una situazione impone di scegliere il male minore, e a volte la foga dell'emozione spinge il paladino a trasgredire il suo giuramento.

Un paladino che infrange un voto solitamente cerca di ottenere l'assoluzione da un chierico della sua stessa fede o da un altro paladino dello stesso ordine. Potrebbe essergli richiesto di trascorrere un'intera notte a vegliare e pregare in segno di pentimento, di digiunare o di compiere un sacrificio personale di altro tipo. Dopo un rito di confessione e di perdono, il paladino è di nuovo considerato senza macchia.

Se però un paladino viola volontariamente il suo giuramento e non dà segno di volersi pentire, le conseguenze possono essere più gravi. A discrezione del DM, un paladino impenitente potrebbe essere costretto ad abbandonare questa classe e ad adottarne un'altra, o forse ad acquisire l'opzione da paladino dell'Apostata, contenuta nella *Dungeon Master's Guide*.

Scacciare i Sacrileghi. Con un'azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità, brandire il suo simbolo sacro e pronunciare una preghiera di condanna nei confronti degli immondi e dei non morti. Ogni immondo o non morto che sia in grado di vedere o sentire il paladino e che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

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

Aura di Devozione

A partire dal 7° livello, il paladino e le creature amiche entro 3 metri da lui non possono essere affascinate finché il paladino è cosciente.

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

Purezza di Spirito

A partire dal 15° livello, il paladino è sempre sotto l'effetto di un incantesimo *protezione dal bene e dal male*.

Nube Sacra

Al 20° livello, con un'azione, il paladino può emanare un'aura di luce solare. Per 1 minuto, il paladino emette luce intensa attorno a sé entro un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Ogni volta che una creatura nemica inizia il suo turno nella luce intensa, subisce 10 danni radiosi.

Inoltre, per la durata dell'effetto, il paladino dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati dagli immondi o dai non morti.

Una volta utilizzato questo privilegio, il paladino non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Giuramento degli Antichi

Il Giuramento degli Antichi è vecchio quanto la razza degli elfi e i rituali dei druidi. A volte chiamati cavalieri fatati, cavalieri verdi o cavalieri cervi, i paladini che formulano questo giuramento si schierano a fianco della luce nella lotta cosmica contro l'oscurità, spinti dall'amore per ciò che è bello e diffonde la vita nel mondo, e non necessariamente perché credono nei principi dell'onore, del coraggio e della

giustizia. Decorano le loro armature e i loro abiti con le immagini di tutto ciò che cresce: foglie, rami e fiori, a simboleggiare la loro dedizione alla preservazione della luce e della vita nel mondo.

Dettami degli Antichi

I dettami del Giuramento degli Antichi sono stati preservati per innumerevoli secoli. Questo giuramento enfatizza i principi del bene al di sopra di qualsiasi distinzione tra legge e caos. I suoi quattro principi centrali sono semplici.

Alimenta la Luce. Tramite i tuoi atti di misericordia, benevolenza e perdono, accendi la fiamma della speranza nel mondo, e scaccia la disperazione.

Proteggi la Luce. Là dove c'è bontà, bellezza, amore e gioia nel mondo, opponiti alla perfidia che vorrebbe distruggerlo. Là dove c'è vita, opponiti alle forze che vorrebbero vederla avvizzire.

Preserva la Tua Luce. Trai gioia dal canto e dalle risate, dalla bellezza e dall'arte. Se lasci che la luce nel tuo cuore si spenga, non potrai preservarla nel mondo.

Sii la Luce. Sii un fulgido faro per tutti coloro che vivono nella disperazione. Lascia che la luce della tua gioia e del tuo coraggio risplenda in ogni tua azione.

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Incantesimi del Giuramento degli Antichi

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*colpo intrappolante, parlare con gli animali*
5°	*bagliore lunare, passo velato*
9°	*crescita vegetale, protezione dall'energia*
13°	*pelle di pietra, tempesta di ghiaccio*
17°	*comunione con la natura, traslazione arborea*

Incanalare Divinità

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

Collera della Natura. Il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per invocare le forze primordiali affinché intrappolino un nemico. Con un'azione, può fare spuntare dal terreno dei rampicanti spettrali che si protendono e afferrano una creatura situata entro 3 metri dal paladino e che egli sia in grado di vedere. La creatura deve superare un tiro salvezza su Forza o Destrezza (a sua scelta), altrimenti sarà trattenuta. Finché è trattenuta dai rampicanti, la creatura continua a ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, riesce a liberarsi e i rampicanti svaniscono.

Scacciare gli Infedeli. Il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per pronunciare antiche parole che infliggono dolore ai folletti e agli immondi. Con un'azione, il paladino brandisce il suo simbolo sacro e ogni folletto o immondo situato entro 9 metri da lui e in grado di sentirlo deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

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

Se la vera forma della creatura è celata da un'illusione, una forma mutata o altri effetti analoghi, quella forma è rivelata quando la creatura viene scacciata.

Aura di Interdizione

A partire dal 7° livello, la magia antica scorre con tale potenza nel paladino da formare un'interdizione soprannaturale. Il paladino e le creature amiche situate entro 3 metri da lui ottengono resistenza ai danni degli incantesimi.

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

Sentinella Imperitura

A partire dal 15° livello, quando il paladino scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, può decidere di rimanere a 1 punto ferita. Il paladino non può usare nuovamente questa capacità finché non completa un riposo lungo.

Non subisce inoltre alcuno svantaggio dovuto alla vecchiaia e non può invecchiare magicamente.

Campione degli Antichi

Al 20° livello, il paladino può assumere la forma di un'antica forza della natura, assumendo un aspetto a sua scelta. Per esempio, la sua pelle potrebbe diventare verde o ruvida e resistente come la corteccia, i suoi capelli potrebbero trasformarsi in fogliame o muschio, oppure dalla sua testa potrebbero spuntare le corna di un cervo o la criniera di un leone.

Usando la sua azione, il paladino si sottopone a una trasformazione. Per 1 minuto ottiene i benefici seguenti:

- All'inizio di ogni suo turno recupera 10 punti ferita.
- Ogni volta che lancia un incantesimo da paladino con un tempo di lancio di 1 azione, può lanciarlo usando invece 1 azione bonus.
- Le creature nemiche situate entro 3 metri da lui subiscono svantaggio ai tiri salvezza contro i suoi incantesimi da paladino e le sue opzioni di Incanalare Divinità.

Una volta utilizzato questo privilegio, il paladino non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Giuramento di Vendetta

Con il Giuramento di Vendetta il paladino promette solennemente di punire coloro che hanno commesso i peccati più gravi. Quando le forze del male massacrano un villaggio di innocenti, quando un intero popolo si ribella

alla volontà degli dèi, quando una gilda di ladri diventa troppo violenta e potente oppure quando un drago si aggira per le campagne seminando morte e devastazione, i paladini insorgono e formulano un Giuramento di Vendetta per raddrizzare il torto commesso. Per questi paladini, a volte chiamati vendicatori o cavalieri oscuri, preservare la loro purezza è meno importante che impartire giustizia.

Dettami di Vendetta

I dettami del Giuramento di Vendetta possono variare da un paladino all'altro, ma tutti i precetti sono incentrati sulla necessità di punire i malfattori con ogni mezzo necessario. I paladini che osservano questi precetti sono disposti a sacrificare anche la loro rettitudine pur di impartire giustizia a chi commette un crimine, quindi i paladini di questo tipo sono spesso di allineamento neutrale o legale neutrale. I principi alla base di questi dettami sono brutalmente semplici.

Combattere il Male Peggiore. Se devi scegliere tra combattere contro i tuoi nemici giurati e combattere contro un male minore, scegli sempre il male peggiore.

Nessuna Pietà per i Malvagi. Gli avversari ordinari possono meritarsi la tua misericordia, ma i tuoi nemici giurati non la otterranno mai.

Costi Quel Che Costi. Non avrai alcuno scrupolo di fronte a un'occasione per sterminare i tuoi nemici.

Risarcimento. Se i tuoi avversari seminano la rovina per il mondo, lo fanno perché tu non sei riuscito a fermarli. Dovrai aiutare le vittime dei loro misfatti.

Incantesimi di Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Incantesimi del Giuramento di Vendetta

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	*anatema, marchio del cacciatore*
5°	*blocca persone, passo velato*
9°	*protezione dall'energia, velocità*
13°	*esilio, porta dimensionale*
17°	*blocca mostri, scrutare*

Incanalare Divinità

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

Abiurare Nemico. Con un'azione, il paladino brandisce il suo simbolo sacro e proclama una preghiera di denuncia utilizzando Incanalare Divinità. Il paladino sceglie una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza, a meno che non sia immune all'essere spaventata. Gli immondi e i non morti subiscono svantaggio a questo tiro salvezza.

Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è spaventata per 1 minuto o finché non subisce danni. Finché è spaventata, la creatura ha velocità 0 e non può trarre beneficio da alcun bonus alla sua velocità.

Se supera il tiro salvezza, la creatura dimezza la sua velocità per 1 minuto o finché non subisce danni.

Giuramento di Inimicizia. Utilizzando Incanalare Divinità come azione bonus, il paladino può formulare un giuramento di inimicizia contro una creatura situata entro 3 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il paladino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro la creatura per 1 minuto o finché essa non scende a 0 punti ferita o cade priva di sensi.

Vendicatore Implacabile

Al 7° livello, grazie alla sua concentrazione soprannaturale, il paladino è in grado di bloccare la ritirata dei suoi nemici. Quando colpisce una creatura con un attacco di opportunità, può muoversi fino a metà della sua velocità immediatamente dopo l'attacco e come parte della stessa reazione. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Anima di Vendetta

A partire dal 15° livello, l'autorità al cui cospetto il paladino ha formulato il suo Giuramento di Inimicizia gli conferisce un potere superiore sul suo avversario. Quando una creatura sotto l'effetto del Giuramento di Inimicizia del paladino effettua un attacco, il paladino può usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro quella creatura, se essa si trova entro portata.

Angelo Vendicatore

Al 20° livello, il paladino può assumere la forma di un vendicatore angelico. Usando la sua azione, il paladino si sottopone a una trasformazione. Per 1 ora ottiene i benefici seguenti:

- Dalla sua schiena spunta un paio di ali che gli conferisce una velocità di volare di 18 metri.
- Il paladino emana un'aura di minaccia nel raggio di 9 metri. La prima volta che una creatura nemica entra nell'aura o vi inizia il proprio turno durante una battaglia, la creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventata dal paladino per 1 minuto o finché non subisce danni. I tiri per colpire contro la creatura spaventata dispongono di vantaggio.

Una volta utilizzato questo privilegio, il paladino non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Ranger

Un umano rude e dall'aspetto selvaggio si aggira da solo tra le ombre della foresta, dando la caccia agli orchi che stanno pianificando una razzia contro una fattoria vicina. Brandendo una spada corta in ogni mano, l'umano diventa un turbine di acciaio e abbatte un nemico dopo l'altro.

Dopo avere schivato un cono di aria ghiacciata rotolando a terra, un'elfa si rialza con un balzo ed estrae il suo arco per scoccare una freccia contro il drago bianco. Scrollandosi di dosso l'ondata di paura che il drago emana con la stessa intensità del freddo, l'elfa scocca una freccia dopo l'altra nel tentativo di trovare un punto debole tra le spesse scaglie della creatura.

Alzando il braccio verso il cielo, un mezzelfo lancia un fischio al falco che vola in cerchio sopra la sua testa, richiamandolo al suo fianco. Sussurrandogli una serie di istruzioni in Elfico, gli indica l'orsogufo di cui ha seguito le tracce e lo invia a distrarre la creatura mentre appronta il suo arco.

Lontani dalla frenesia delle città e dei paesi, oltre le siepi che separano le fattorie più remote dai terrori delle terre selvagge, nel fitto delle foreste inviolate e lungo le vaste pianure disabitate, i ranger vegliano in eterno.

Cacciatori Letali

I ranger, combattenti delle terre selvagge, sono specializzati nel dare la caccia ai mostri che minacciano i confini del mondo civilizzato, che si tratti di razziatori umanoidi, bestie e mostruosità inferocite, terribili giganti o letali draghi. Imparano a seguire le tracce delle loro prede allo stesso modo di un predatore, aggirandosi furtivamente nelle terre selvagge e nascondendosi tra arbusti e detriti. L'addestramento da combattimento di un ranger è incentrato su tecniche che risultano particolarmente utili contro uno specifico nemico prescelto.

Grazie alla loro conoscenza delle terre selvagge, i ranger sviluppano la capacità di lanciare incantesimi che imbrigliano il potere della natura, in modo molto simile ai druidi. I loro incantesimi, nonché le loro capacità di combattimento, premiano la velocità, la furtività e la caccia. Le doti e le capacità di un ranger sono ulteriormente affinate dalla loro letale determinazione nel proteggere le terre di confine.

Avventurieri Indipendenti

Anche se alcuni ranger possono guadagnarsi da vivere come cacciatori, guide o apripista, la vera vocazione di un ranger consiste nel difendere i confini di una terra civilizzata dalle incursioni dei mostri e delle orde di umanoidi che premono dalle terre selvagge. In alcune terre i ranger agiscono come parte di un ordine segreto o uniscono le loro forze ai circoli druidici. Molti ranger, tuttavia, sono figure indipendenti fino all'estremo e sanno che quando un drago o una banda di orchi sferra un attacco, saranno loro a costituire la prima (e probabilmente anche l'ultima) linea di difesa.

Questa strenua indipendenza fa dei ranger degli ottimi avventurieri, dal momento che sono già abituati a vivere lontani da comodità come un letto asciutto e un bagno caldo. Di fronte agli avventurieri di origini cittadine, che gemono e si lamentano della dura vita nelle terre

RANGER

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Incantesimi Conosciuti	—Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo— 1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Nemico Prescelto, Esploratore Nato	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Stile di Combattimento, Incantesimi	2	2	—	—	—	—
3°	+2	Archetipo Ranger, Consapevolezza Primordiale	3	3	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	3	—	—	—	—
5°	+3	Attacco Extra	4	4	2	—	—	—
6°	+3	Nemico Prescelto Migliorato, Esploratore Nato Migliorato	4	4	2	—	—	—
7°	+3	Privilegio dell'Archetipo Ranger	5	4	3	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Andatura sul Territorio	5	4	3	—	—	—
9°	+4	–	6	4	3	2	—	—
10°	+4	Esploratore Nato Migliorato, Nascondersi in Piena Vista	6	4	3	2	—	—
11°	+4	Privilegio dell'Archetipo Ranger	7	4	3	3	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	7	4	3	3	—	—
13°	+5	–	8	4	3	3	1	—
14°	+5	Nemico Prescelto Migliorato, Svanire	8	4	3	3	1	—
15°	+5	Privilegio dell'Archetipo Ranger	9	4	3	3	2	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	9	4	3	3	2	—
17°	+6	–	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sensi Ferini	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Sterminatore di Nemici	11	4	3	3	3	2

selvagge, un ranger reagisce con un misto di divertimento, frustrazione e compassione. Tuttavia, presto anche i ranger scoprono che ogni avventuriero in grado di farsi valere in uno scontro con i nemici della civiltà ripaga ampiamente il fastidio di un fardello aggiuntivo. Gli avventurieri cittadini cresciuti nella bambagia non sapranno come procacciare il cibo o trovare acqua pulita nelle terre selvagge, ma compensano queste carenze in molti altri modi.

Creare un Ranger

Al momento di creare un personaggio ranger, un giocatore dovrebbe riflettere sulla natura dell'addestramento con cui ha ottenuto le sue capacità speciali. Si è addestrato presso un singolo mentore, vagando per le terre selvagge assieme a lui finché non ha padroneggiato le tecniche dei ranger? Ha interrotto il suo apprendistato o forse il suo mentore è stato ucciso dallo stesso tipo di mostro che è diventato il suo nemico prescelto? O forse ha appreso le sue abilità assieme a una banda di ranger affiliati a un circolo druidico e si è addestrato nell'utilizzo delle arti mistiche oltre che nelle conoscenze delle terre selvagge? Il ranger potrebbe essere un autodidatta, una figura solitaria che ha imparato a combattere, a seguire le tracce e perfino a stabilire un legame magico con la natura traendo spunto esclusivamente dalla necessità di sopravvivere nei boschi.

Da dove nasce il particolare odio del ranger per un certo tipo di nemico? Un mostro ha forse ucciso una persona a lui cara o ha distrutto il suo villaggio natio? Oppure il ranger ha visto troppa distruzione provocata da questi mostri e si è ripromesso di porre un limite alle loro scorrerie? La sua carriera di avventuriero è una prosecuzione della sua missione di vigilanza sulle terre di confine o qualcosa di drasticamente diverso? Cosa lo ha spinto a unirsi a una banda di avventurieri? Trova difficoltoso insegnare ai suoi nuovi alleati come si vive nelle terre selvagge, o è contento di avere accanto a sé altre figure a riscuoterlo dalla sua vita solitaria?

Creazione Rapida

È possibile creare un ranger rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Destrezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Saggezza. (Quei ranger che si specializzano nel combattimento con due armi devono scegliere Forza anziché Destrezza come punteggio più alto.) Poi si sceglie il background del forestiero.

Privilegi di Classe

Un ranger ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d10 per ogni livello da ranger
Punti Ferita al 1° Livello: 10 + il modificatore di Costituzione del ranger
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del ranger per ogni livello da ranger dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi
Armi: Armi semplici, armi da guerra
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza
Abilità: Tre a scelta tra Addestrare Animali, Atletica, Furtività, Indagare, Intuizione, Natura, Percezione e Sopravvivenza

Equipaggiamento

Un ranger inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una corazza di scaglie o *(b)* un'armatura di cuoio
- *(a)* due spade corte o *(b)* due armi semplici da mischia

- *(a)* una dotazione da avventuriero o *(b)* una dotazione da esploratore
- Un arco lungo e una faretra con 20 frecce

Nemico Prescelto

A partire dal 1° livello, un ranger dimostra una notevole esperienza nello studiare, seguire le tracce, dare la caccia e perfino parlare con un certo tipo di nemico.

Il giocatore sceglie un tipo di nemico prescelto: aberrazioni, bestie, celestiali, costrutti, draghi, elementali, folletti, giganti, immondi, melme, mostruosità, non morti o vegetali. In alternativa, può scegliere due razze di umanoidi (per esempio gnoll e orchi) come nemici prescelti.

Il ranger dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) effettuate per seguire le tracce dei suoi nemici prescelti, nonché alle prove di Intelligenza per ricordare le informazioni a essi relative.

Quando ottiene questo privilegio, il ranger apprende anche un linguaggio a sua scelta tra quelli parlati dal suo nemico prescelto (ammesso che ne parli uno).

Il ranger sceglie un nemico prescelto aggiuntivo (e un linguaggio a esso associato) al 6° e al 14° livello. Man mano che acquisisce livelli, le sue scelte dovrebbero riflettere i tipi di mostri che ha incontrato nel corso delle sue avventure.

Esploratore Nato

Il ranger conosce molto bene un tipo di ambiente naturale ed è particolarmente abile nel viaggiare e sopravvivere in quelle regioni. Il giocatore sceglie un tipo di terreno prescelto: artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude, prateria o Underdark. Quando il ranger effettua una prova di Intelligenza o di Saggezza relativa al suo terreno prescelto, raddoppia il suo bonus di competenza se usa un'abilità in cui possiede competenza.

Quando viaggia per un'ora o più in una regione del suo terreno prescelto, il ranger ottiene i benefici seguenti:

- Il terreno difficile non rallenta il viaggio del suo gruppo.
- Il suo gruppo non può smarrirsi, se non per cause magiche.
- Anche se il ranger è impegnato in un'altra attività mentre viaggia (per esempio foraggiare, orientarsi o seguire tracce), rimane allerta nei confronti dei potenziali pericoli.
- Se il ranger viaggia da solo, può muoversi furtivamente a passo normale.
- Quando foraggia, il ranger trova il doppio del cibo che troverebbe normalmente.

- Quando segue le tracce di altre creature, apprende anche il loro numero esatto, le loro taglie e da quanto tempo sono passate nell'area.

Il ranger sceglie altri tipi di terreno prescelto al 6° e al 10° livello.

Stile di Combattimento

Al 2° livello, un ranger adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il ranger ha diritto a scegliere di nuovo.

Combattere con Due Armi

Quando il ranger combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Difesa

Finché indossa un'armatura, il ranger ottiene un bonus di +1 alla CA.

Duellare

Quando il ranger impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Tiro

Il ranger ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettua con le armi a distanza.

Incantesimi

Quando arriva al 2° livello, un ranger impara a usare l'essenza magica della natura per lanciare incantesimi in modo molto simile a un druido. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da ranger.

Slot Incantesimo

La tabella "Ranger" indica quanti slot incantesimo possiede un ranger per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il ranger deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il ranger recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se un ranger conosce l'incantesimo di 1° livello *amicizia con gli animali* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *amicizia con gli animali* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore

Un ranger conosce due incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi da ranger.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Ranger" indica quando un ranger impara altri incantesimi da ranger a sua scelta. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il ranger possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella. Per esempio, quando un ranger arriva al 5° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2° livello.

Inoltre, quando un ranger acquisisce un livello, può scegliere un incantesimo da ranger che conosce e sostituirlo con un altro incantesimo della lista degli incantesimi da ranger; anche il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il ranger possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da Incantatore

Saggezza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da ranger, dal momento che la sua magia deriva dalla sintonia con la natura. Un ranger usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da ranger da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del ranger + il modificatore di Saggezza del ranger

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del ranger + il modificatore di Saggezza del ranger.

Archetipo Ranger

Al 3° livello, un ranger sceglie un archetipo che si sforzerà di emulare. Può scegliere tra Cacciatore e Signore delle Bestie, entrambi descritti alla fine della sezione di questa classe. L'archetipo scelto conferisce al ranger alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 11° e 15° livello.

Consapevolezza Primordiale

A partire dal 3° livello, un ranger può usare la sua azione e spendere uno slot incantesimo da ranger per concentrare la sua percezione sull'area attorno a lui. Per 1 minuto per ogni livello dello slot incantesimo speso, il ranger può percepire se le seguenti creature sono presenti entro 1,5 km da lui (o entro 9 km se si trova nel suo terreno prescelto): aberrazioni, celestiali, draghi, elementali, folletti, immondi e non morti. Questo privilegio non rivela l'ubicazione esatta o il numero delle creature.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, un ranger può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

Andatura sul Territorio

A partire dall'8° livello, muoversi attraverso il terreno difficile non magico non richiede più un costo in movimento extra al ranger. Inoltre il ranger può passare attraverso i vegetali non magici senza esserne rallentato e senza subire danni se tali vegetali presentano spine, aculei o altri pericoli simili.

Inoltre, il ranger dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro i vegetali creati magicamente o manipolati per ostacolare il movimento, come quelli creati dall'incantesimo *intralciare*.

Nascondersi in Piena Vista

A partire dal 10° livello, un ranger può impiegare 1 minuto per mimetizzarsi con l'ambiente. Deve essere in grado di accedere a fango fresco, terriccio, vegetali, fuliggine e altro materiale naturale adatto con cui mimetizzarsi.

Una volta mimetizzatosi in questo modo, può tentare di nascondersi appiattendosi contro una superficie solida, come un albero o una parete, che sia alta e larga almeno quanto lui. Il ranger ottiene un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) fintanto che rimane dove si trova senza muoversi e senza effettuare azioni. Se si muove o effettua un'azione o una reazione, dovrà mimetizzarsi di nuovo per ottenere questo beneficio.

Svanire

A partire dal 14° livello, un ranger può usare l'azione di Nascondersi come azione bonus nel suo turno. Oltre a questo, non è possibile seguire le sue tracce tramite mezzi non magici, a meno che il ranger non decida di lasciare una pista.

Sensi Ferini

Al 18° livello, un ranger sviluppa un senso soprannaturale che gli permette di combattere anche con le creature che non è in grado di vedere. Quando un ranger attacca una creatura che non è in grado di vedere, la sua incapacità nel localizzarla non impone svantaggio ai suoi tiri per colpire contro di essa.

Il ranger è inoltre consapevole dell'ubicazione di qualsiasi creatura invisibile entro 9 metri da lui, purché quella creatura non sia nascosta a lui e il ranger non sia accecato o assordato.

Sterminatore di Nemici

Al 20° livello, un ranger diventa un cacciatore implacabile dei suoi nemici. Una volta per ogni suo turno, può aggiungere il suo modificatore di Saggezza al tiro per colpire o al tiro per i danni di un attacco da lui effettuato contro uno dei suoi nemici prescelti. Può scegliere di utilizzare questo privilegio prima o dopo il tiro, ma prima che qualsiasi effetto del tiro sia applicato.

Archetipi Ranger

L'ideale del ranger si incarna in due espressioni classiche: il Cacciatore e il Signore delle Bestie.

Cacciatore

Emulando l'archetipo del Cacciatore, il ranger accetta il suo ruolo di baluardo tra il mondo civilizzato e i terrori

delle terre selvagge. Quando intraprende il cammino del Cacciatore, il ranger apprende alcune tecniche specializzate per combattere con efficacia le minacce che affronta, dalle orde infuriate di orchi e di ogre, ai giganti torreggianti, fino ai draghi più terrificanti.

Preda del Cacciatore

Al 3° livello, il ranger ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta.

Devastatore dell'Orda. Una volta per ogni suo turno, quando effettua un attacco con un'arma, il ranger può effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa situata entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la gittata della sua arma.

Sterminatore di Colossi. La tenacia del ranger può logorare anche il più potente degli avversari. Quando il ranger colpisce una creatura con un attacco con un'arma, quella creatura subisce 1d8 danni extra se è al di sotto del suo massimo dei punti ferita. Può infliggere questi danni extra solo una volta per turno.

Uccisore di Giganti. Quando una creatura di taglia Grande o superiore entro 1,5 metri dal ranger colpisce o manca il ranger con un attacco, quest'ultimo può usare la sua reazione per attaccare la creatura immediatamente dopo il suo attacco, purché sia in grado di vederla.

Tattiche Difensive

Al 7° livello, il ranger ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta.

Difesa dal Multiattacco. Quando una creatura colpisce il ranger con un attacco, il ranger ottiene un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

Sfuggire all'Orda. Gli attacchi di opportunità contro il ranger subiscono svantaggio.

Volontà d'Acciaio. Il ranger dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Multiattacco

All'11° livello, il ranger ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta.

Attacco Turbinante. Il ranger può usare la sua azione per effettuare un attacco in mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da sé, effettuando un tiro per colpire separato per ogni bersaglio.

Raffica. Il ranger può usare la sua azione per effettuare un attacco a distanza contro un qualsiasi numero di creature entro 3 metri da un punto che egli sia in grado di vedere e che si trovi entro la gittata della sua arma. Il ranger deve avere munizioni sufficienti per ogni bersaglio, come di consueto, ed effettua un tiro per colpire separato per ogni bersaglio.

Difesa del Cacciatore Superiore

Al 15° livello, il ranger ottiene uno dei seguenti privilegi a sua scelta.

Elusione. Quando il ranger è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per dimezzare i danni, come il soffio di fuoco di un drago rosso o un incantesimo *fulmine*, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza, e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Opporsi alla Marea. Quando una creatura ostile manca il ranger con un attacco in mischia, il ranger può usare la sua reazione per obbligare quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura (che non sia essa stessa) a scelta del ranger.

Schivata Prodigiosa. Quando un attaccante che il ranger è in grado di vedere colpisce il ranger con un attacco, quest'ultimo può usare la sua reazione per dimezzare i danni che subirebbe dall'attacco.

Signore delle Bestie

L'archetipo del Signore delle Bestie incarna l'amicizia tra le razze civilizzate e le bestie delle terre selvagge. La bestia e il ranger combattono assieme contro quei mostri che minacciano indistintamente la civiltà e le terre selvagge.

Compagno del Ranger

Al 3° livello, il ranger ottiene una bestia compagna che lo accompagna nelle sue avventure ed è addestrata a combattere accanto a lui. Il ranger sceglie una bestia di taglia Media o inferiore con un grado di sfida pari o inferiore a 1/4 (l'appendice D include le statistiche del falco, del mastino e della pantera come esempi). Si aggiunge il bonus di competenza del ranger alla CA, ai tiri per colpire e ai tiri per i danni della bestia, nonché agli eventuali tiri salvezza e abilità in cui essa possiede competenza. Il suo massimo dei punti ferita è pari a quello indicato nella sua scheda delle statistiche o al quadruplo del livello da ranger, scegliendo il valore maggiore. Come ogni creatura, la bestia compagna può spendere Dadi Vita durante un riposo breve per recuperare punti ferita.

La bestia obbedisce ai comandi del ranger al meglio delle sue possibilità. Svolge il suo turno all'iniziativa del ranger, ma non effettua un'azione a meno che il ranger non glielo ordini. Nel proprio turno, il ranger può ordinare verbalmente alla bestia dove muoversi (nessuna azione richiesta). Il ranger può anche usare la sua azione per ordinare verbalmente alla bestia di effettuare l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno, Scatto o Schivata. Una volta ottenuto il privilegio di Attacco Extra, il ranger può effettuare un attacco con un'arma mentre ordina alla bestia di effettuare l'azione di Attacco.

Se il ranger è incapacitato o assente, la bestia agisce da sola, concentrandosi sulla protezione del ranger e di se stessa. La bestia non necessita del comando del ranger per usare la sua reazione, per esempio per effettuare un attacco di opportunità.

Quando il ranger viaggia attraverso una regione del suo terreno prescelto in compagnia solamente della sua bestia, si muove furtivamente a passo normale.

Se la bestia muore, il ranger può ottenere un nuovo compagno trascorrendo 8 ore a instaurare un legame magico con una bestia che non gli sia ostile e che soddisfi i requisiti.

Addestramento Straordinario

A partire dal 7° livello, in un qualsiasi suo turno in cui la sua bestia compagna non attacca, il ranger può usare un'azione bonus per ordinare alla bestia di effettuare l'azione di Aiuto, Disimpegno, Scatto o Schivata nel proprio turno.

Furia Bestiale

A partire dall'11° livello, quando il ranger ordina alla sua bestia compagna di effettuare l'azione di Attacco, la bestia può effettuare due attacchi, oppure effettuare l'azione di Multiattacco se la possiede.

Condividere Incantesimi

A partire dal 15° livello, quando il ranger lancia un incantesimo che bersaglia se stesso, può influenzare con quell'incantesimo anche la sua bestia compagna, purché essa si trovi entro 9 metri da lui.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Stregone

Con un lampo dorato negli occhi, un umano protende la mano e scatena il potere del fuoco di drago che brucia nelle sue vene. Mentre le fiamme divorano i suoi avversari, dalla sua schiena spuntano due ali membranose che gli consentono di spiccare il volo. Quando si stacca temporaneamente dal terreno, un fulcro di magia si sprigiona dentro di lui, lo pervade e si riversa all'esterno in forma di un possente fulmine.

Con i lunghi capelli sferzati dal vento che egli stesso ha evocato, un mezzelfo apre le braccia e reclina il capo all'indietro. Un'ondata di magia si diffonde dal suo corpo, sollevandolo in aria per qualche istante, per poi concentrarsi in una possente scarica di fulmini.

Rannicchiata dietro una stalagmite, un'halfling punta l'indice verso un troglodita che sta per caricarla. Una scarica infuocata si sprigiona dal dito e colpisce la creatura. L'halfling si nasconde dietro la formazione rocciosa con un ghigno, ignorando che la magia selvaggia ha tinto di blu la sua pelle.

Gli stregoni possiedono una serie di poteri magici innati, conferiti loro da una discendenza inconsueta, un influsso ultraterreno o un'esposizione a una forza cosmica sconosciuta. Non è possibile studiare la stregoneria allo stesso modo in cui si studia una lingua, proprio come non è possibile imparare a vivere una vita leggendaria. Nessuno sceglie la stregoneria: è il potere a scegliere lo stregone.

Magia allo Stato Grezzo

La magia è parte integrante di ogni stregone: pervade il suo corpo, la sua mente e il suo spirito con un potere latente che attende costantemente di essere evocato. Alcuni stregoni detengono una magia derivata da un'antica discendenza, che li ricollega al potere dei draghi. Altri racchiudono una magia grezza e incontrollata, una tempesta caotica che si manifesta nei modi più inaspettati.

La comparsa dei poteri stregoneschi è totalmente imprevedibile. Alcune dinastie draconiche danno origine soltanto a uno stregone per ogni generazione, mentre in altre discendenze ogni singolo individuo si rivela essere uno stregone. Nella maggior parte dei casi, i talenti stregoneschi si manifestano in modo improvviso e appariscente. Alcuni stregoni non sanno dare un nome all'origine del loro potere, mentre altri riescono a collegarli a qualche strano evento della loro vita. Il tocco di un demone, la benedizione di una driade alla nascita o un sorso d'acqua bevuto presso una misteriosa sorgente potrebbero accendere la scintilla della stregoneria in un individuo. Altre cause potrebbero essere il dono di una divinità della magia, l'esposizione a una forza elementale dei Piani Interni o al folle caos del Limbo, o un fugace sguardo alle meccaniche nascoste che governano la realtà.

Agli stregoni non servono i libri di incantesimi e gli antichi tomi di conoscenze magiche a cui si affidano i maghi, e nemmeno affidarsi a un patrono per ricevere incantesimi allo stesso modo dei warlock. Imparando a imbrigliare e incanalare la loro magia interiore possono scoprire nuovi e stupefacenti modi per scatenare quel potere.

Poteri Inspiegabili

Gli stregoni sono figure rare nel mondo, ed è altrettanto raro imbattersi in uno stregone che non conduca una vita da avventuriero, in un modo o nell'altro. Essendo detentori di un potere magico che scorre nelle loro vene, scoprono

Stregone

Livello	Bonus di Competenza	Punti Stregoneria	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	—	Incantesimi, Origine Stregonesca	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	2	Fonte di Magia	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	5	–	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6°	+3	6	Privilegio dell'Origine Stregonesca	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	7	–	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8°	+3	8	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	9	–	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10°	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11°	+4	11	–	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12°	+4	12	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13°	+5	13	–	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14°	+5	14	Privilegio dell'Origine Stregonesca	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15°	+5	15	–	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16°	+5	16	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17°	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	18	Privilegio dell'Origine Stregonesca	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	19	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	20	Ripristino Stregonesco	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ben presto che quel potere non desidera rimanere sopito. La magia di uno stregone preme per essere usata e ha la tendenza a riversarsi all'esterno in modo imprevedibile se non viene richiamata.

Gli stregoni spesso vanno all'avventura spinti da motivazioni insolite o puramente personali. Alcuni vanno in cerca di una maggiore comprensione delle forze magiche che li pervadono, o di una risposta al mistero della loro origine. Altri sperano di trovare un modo per sbarazzarsene, o per scatenare il loro potenziale al massimo. Quali che siano i loro obiettivi, gli stregoni sono utili almeno quanto i maghi all'interno di un gruppo di avventurieri: compensano una gamma relativamente limitata delle loro conoscenze magiche con un'estrema flessibilità nell'uso di quegli incantesimi che conoscono.

Creare uno Stregone

La domanda più importante a cui rispondere al momento di creare uno stregone è l'origine dei suoi poteri. Al momento di creare il personaggio, il giocatore dovrà scegliere un'origine collegata a una discendenza draconica o all'influenza della magia selvaggia, ma la fonte esatta di quel potere deve essere definita da lui. Si tratta di una maledizione di famiglia che, tramandata di antenato in antenato, è giunta fino a lui? Oppure di qualche evento straordinario che lo ha benedetto con il dono della magia interiore, ma che lo ha anche sfregiato in qualche modo?

Cosa pensa lo stregone del potere magico che scorre nelle sue vene? Lo abbraccia, cerca di dominarlo, trae piacere dalla sua natura imprevedibile? Lo considera una benedizione o una maledizione? Lo ha cercato attivamente o è stato il potere a trovare lui? Ha avuto l'opzione di rifiutare, o vorrebbe tanto averlo fatto? In che modo ha intenzione di usarlo? Forse crede che questo potere gli sia stato assegnato per qualche scopo nobile. Oppure potrebbe avere deciso che il potere gli conferisce il diritto di fare tutto ciò che vuole, e di prendersi ciò che desidera da coloro che ne sono privi. Forse la sua magia lo lega a uno dei potenti del mondo: la creatura fatata che lo ha benedetto alla nascita, il drago che ha versato una goccia di sangue nelle sue vene, il lich che lo ha creato nel corso di un esperimento o la divinità che lo ha scelto come ricettacolo del suo potere.

Creazione Rapida

È possibile creare uno stregone rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Carisma dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Poi si sceglie il background dell'eremita. Infine si scelgono i trucchetti *luce*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo* e *stretta folgorante*, assieme agli incantesimi di 1° livello *dardo incantato* e *scudo*.

Privilegi di Classe

Uno stregone ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d6 per ogni livello da stregone
Punti Ferita al 1° Livello: 6 + il modificatore di Costituzione dello stregone
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione dello stregone per ogni livello da stregone dopo il 1°

Competenze

Armature: Nessuna
Armi: Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali,
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Inganno, Intimidire, Intuizione, Persuasione e Religione

Equipaggiamento

Uno stregone inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una balestra leggera e 20 quadrelli o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una borsa per componenti o *(b)* un focus arcano
- *(a)* una dotazione da avventuriero o *(b)* una dotazione da esploratore
- Due pugnali

Incantesimi

Un evento nel passato dello stregone o nella vita di un suo parente o antenato ha lasciato su di lui un segno indelebile, infondendogli una fonte di magia arcana. È questa fonte di magia, qualunque sia la sua origine, ad alimentare i suoi incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da stregone.

Trucchetti

Al 1° livello, uno stregone conosce quattro trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da stregone. Apprende ulteriori trucchetti da stregone a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Stregone".

Slot Incantesimo

La tabella "Stregone" indica quanti slot incantesimo possiede uno stregone per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, lo stregone deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Lo stregone recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Per esempio, se uno stregone conosce l'incantesimo di 1° livello *mani brucianti* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *mani brucianti* usando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore

Uno stregone conosce due incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Stregone" indica quando uno stregone impara altri incantesimi da stregone a sua scelta. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui lo stregone possiede degli slot incantesimo, come indicato dalla tabella. Per esempio, quando uno stregone arriva al 3° livello, può imparare un nuovo incantesimo di 1° o di 2° livello.

Inoltre, quando uno stregone acquisisce un livello, può scegliere un incantesimo da stregone che conosce e sostituirlo con un altro incantesimo della lista degli incantesimi da stregone; anche il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui lo stregone possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da Incantatore

Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da stregone, dal momento che il potere magico di uno stregone dipende dall'intensità con cui egli riesce a proiettare la sua volontà nel mondo esterno. Uno stregone usa Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Carisma per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza dello stregone + il modificatore di Carisma dello stregone

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza dello stregone + il modificatore di Carisma dello stregone

Focus da Incantatore

Uno stregone può usare un focus arcano (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da stregone.

Origine Stregonesca

Il giocatore sceglie un'origine stregonesca che definisca la fonte dei poteri magici innati dello stregone: Discendenza Draconica o Magia Selvaggia, entrambi descritti alla fine della sezione di questa classe.

Questa scelta conferisce allo stregone alcuni privilegi al 1° livello e poi di nuovo al 6°, 14° e 18° livello.

Fonte di Magia

Al 2° livello, uno stregone attinge a una profonda sorgente di magia interiore. Essa è rappresentata dai punti stregoneria, che gli consentono di creare una vasta gamma di effetti magici.

Punti Stregoneria

Uno stregone parte con 2 punti stregoneria e ne ottiene altri ai livelli superiori, come indicato nella colonna "Punti Stregoneria" nella tabella "Stregone". Uno stregone non può mai avere un numero di punti stregoneria superiore al numero indicato sulla tabella per il suo livello. Lo stregone recupera tutti i punti stregoneria spesi quando completa un riposo lungo.

Incantesimi Flessibili

Uno stregone può usare i suoi punti stregoneria per ottenere degli slot incantesimo aggiuntivi, oppure può sacrificare degli slot incantesimo per ottenere dei punti stregoneria aggiuntivi. Apprende altri modi in cui usare i suoi punti stregoneria quando arriva ai livelli superiori.

Creare Slot Incantesimo. Usando un'azione bonus nel proprio turno, uno stregone può trasformare i punti stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella "Creazione degli Slot Incantesimo" indica il costo di creazione di uno slot incantesimo di ogni livello. Lo stregone non può creare slot incantesimo di livello superiore al 5°.

Ogni slot incantesimo creato tramite questo privilegio svanisce quando lo stregone completa un riposo lungo.

Creazione degli Slot Incantesimo

Livello dello Slot Incantesimo	Costo in Punti Stregoneria
1°	2
2°	3
3°	5
4°	6
5°	7

Convertire uno Slot Incantesimo in Punti Stregoneria. Come azione bonus nel proprio turno, uno stregone può spendere uno slot incantesimo per ottenere un numero di punti stregoneria pari al livello dello slot.

Metamagia

Al 3° livello, uno stregone sviluppa la capacità di plasmare i suoi incantesimi per adattarli ai suoi bisogni e ottiene due

delle seguenti opzioni di Metamagia a sua scelta. Ne ottiene un'altra al 10° livello e un'altra al 17° livello.

Lo stregone può usare soltanto un'opzione di Metamagia su un incantesimo quando lo lancia, a meno che non sia specificato diversamente.

Incantesimo Celato

Quando lo stregone lancia un incantesimo, può spendere 1 punto stregoneria per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

Incantesimo Distante

Quando lo stregone lancia un incantesimo che ha una gittata pari o superiore a 1,5 metri, può spendere 1 punto stregoneria per raddoppiare la gittata dell'incantesimo.

Quando lancia un incantesimo che ha una gittata a contatto, può spendere 1 punto stregoneria per cambiare quella gittata in 9 metri.

Incantesimo Esteso

Quando lo stregone lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto stregoneria per raddoppiare la sua durata, fino a una durata massima di 24 ore.

Incantesimo Intensificato

Quando lo stregone lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 punti stregoneria per infliggere svantaggio a un bersaglio dell'incantesimo in occasione del primo tiro salvezza che effettuerà contro l'incantesimo.

Incantesimo Potenziato

Quando lo stregone tira per i danni di un incantesimo, può spendere 1 punto stregoneria per ripetere il tiro di un numero massimo di dadi pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di uno). Deve usare i nuovi risultati.

Lo stregone può utilizzare Incantesimo Potenziato anche se ha già utilizzato un'opzione diversa di Metamagia durante il lancio dell'incantesimo.

Incantesimo Preciso

Quando lo stregone lancia un incantesimo che obbliga altre creature a effettuare un tiro salvezza, può proteggere alcune di quelle creature dalla piena forza dell'incantesimo. Per farlo spende 1 punto stregoneria e sceglie un numero massimo di creature pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una creatura). Ogni creatura scelta supera automaticamente il suo tiro salvezza contro l'incantesimo.

Incantesimo Raddoppiato

Quando lo stregone lancia un incantesimo che bersaglia una sola creatura e non ha una gittata di "incantatore", può spendere un numero di punti stregoneria pari al livello dell'incantesimo per bersagliare con lo stesso incantesimo una seconda creatura entro gittata (1 punto stregoneria se l'incantesimo è un trucchetto).

Affinché sia selezionabile, un incantesimo non deve essere in grado di bersagliare più di una creatura al suo livello di incantesimo attuale. Per esempio, *dardo incantato* e *raggio rovente* non sono selezionabili, mentre *raggio di gelo* e *globo cromatico* lo sono.

Incantesimo Rapido

Quando lo stregone lancia un incantesimo che ha un tempo di lancio pari a 1 azione, può spendere 2 punti stregoneria per cambiare il tempo di lancio a 1 azione bonus per quel lancio.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Ripristino Stregonesco

Al 20° livello, uno stregone recupera 4 punti stregoneria spesi ogni volta che completa un riposo breve.

Origini Stregonesche

Ogni stregone può vantare un'origine diversa per la sua magia innata. Anche se esistono molte varianti, la maggior parte di queste origini ricade in due categorie: discendenza draconica e magia selvaggia.

Discendenza Draconica

La magia innata dello stregone scaturisce da una magia draconica che si mescolò al sangue dei suoi antenati. Spesso gli stregoni con questa origine annoverano tra i loro antenati un potente stregone dei tempi antichi che stipulò un patto con un drago o che addirittura vantava un drago come genitore. Alcune di queste discendenze sono ben note in tutto il mondo, ma nella maggior parte dei casi si tratta di un retaggio misterioso. Qualsiasi stregone potrebbe essere il primo di una futura discendenza, come risultato di un patto o di qualche altra circostanza straordinaria.

Antenato Draconico

Al 1° livello, lo stregone sceglie un tipo di drago come suo antenato. Il tipo di danno associato a ogni drago sarà utilizzato dai privilegi che lo stregone otterrà in seguito.

Antenati Draconici

Drago	Tipo di Danno
Argento	Freddo
Bianco	Freddo
Blu	Fulmine
Bronzo	Fulmine
Nero	Acido
Oro	Fuoco
Ottone	Fuoco
Rame	Acido
Rosso	Fuoco
Verde	Veleno

Lo stregone è in grado di parlare, leggere e scrivere in Draconico. Inoltre, ogni volta che effettua una prova di Carisma per interagire con i draghi, il suo bonus di competenza raddoppia se è applicabile alla prova.

Resilienza Draconica

La magia, scorrendo nel corpo dello stregone, fa emergere alcuni tratti fisici dei draghi suoi antenati. Al 1° livello, il massimo dei punti ferita dello stregone aumenta di 1 e aumenta di nuovo di 1 ogni volta che il personaggio acquisisce un livello in questa classe.

Inoltre, alcune parti della sua pelle si ricoprono di un sottile strato di scaglie simili a quelle di un drago. Quando lo stregone non indossa armature, la sua CA è pari a 13 + il suo modificatore di Destrezza.

Affinità Elementale

A partire dal 6° livello, quando lo stregone lancia un incantesimo che infligge danni del tipo associato al suo antenato draconico, può aggiungere il suo modificatore di Carisma a un tiro per i danni di quell'incantesimo. Allo stesso tempo, lo stregone può spendere 1 punto stregoneria per ottenere resistenza a quel tipo di danno per 1 ora.

Ali di Drago

Al 14° livello, lo stregone sviluppa la capacità di generare un paio di ali di drago dalla sua schiena, ottenendo una velocità di volare pari alla sua velocità attuale. Lo stregone può generare queste ali come azione bonus nel suo turno. Le ali durano finché lo stregone non le congeda con un'azione bonus durante il proprio turno.

Lo stregone non può manifestare le sue ali mentre indossa un'armatura, a meno che l'armatura non sia concepita per accoglierle; i vestiti che non sono stati concepiti per accogliere le ali potrebbero essere distrutti quando lo stregone le manifesta.

Presenza Draconica

A partire dal 18° livello, lo stregone può incanalare la presenza terrificante del suo antenato draconico, rendendo quelli attorno a lui affascinati o spaventati. Con un'azione, lo stregone può spendere 5 punti stregoneria per attingere a questo potere ed emanare un'aura di soggezione o di paura (a sua scelta) entro una distanza di 18 metri. Per 1 minuto o finché non perde la sua concentrazione (come se stesse lanciando un incantesimo che richiede concentrazione), ogni creatura ostile che inizia il suo turno entro questa aura deve superare un tiro salvezza su Saggezza o sarà affascinata (se lo stregone ha scelto soggezione) o spaventata (se ha scelto paura) finché l'aura non termina. Una creatura che supera questo tiro salvezza è immune all'aura dello stregone per 24 ore.

Magia Selvaggia

La magia innata dello stregone deriva dalle forze del caos che sottostanno all'ordine del creato. Lo stregone potrebbe essere rimasto esposto alla magia grezza, forse attraverso un portale planare che conduceva al Limbo, ai Piani Elementali o al Reame Remoto. Forse è stato benedetto da un folletto o marchiato da un demone. Oppure la sua magia potrebbe essere dovuta a un fenomeno inspiegabile verificatosi alla sua nascita senza alcuna causa apparente. Quale che sia la causa, questa magia ora si agita dentro di lui e preme per uscire.

Impulso di Magia Selvaggia

A partire da quando sceglie questa origine al 1° livello, lo stregone può sprigionare impulsi di magia incontrollata quando lancia i suoi incantesimi. Una volta per turno il DM può chiedergli di tirare un d20 subito dopo avere lanciato un incantesimo da stregone di livello pari o superiore al 1°. Se ottiene un 1, deve tirare sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" per generare un effetto magico. Se quell'effetto è un incantesimo, è troppo selvaggio per essere influenzato dalla sua Metamagia, e se normalmente richiede concentrazione, in questo caso non richiede concentrazione; l'incantesimo permane per la sua durata completa.

Onde di Caos

A partire dal 1° livello, lo stregone può manipolare le forze della probabilità e del caos per ottenere vantaggio a un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza. Una volta che l'ha fatto, deve completare un riposo lungo prima che possa utilizzare di nuovo questo privilegio.

In qualsiasi momento, prima di recuperare l'utilizzo di questo privilegio, il DM può chiedere al giocatore di tirare sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" subito dopo che lo stregone ha lanciato un incantesimo di livello pari o superiore al 1°. Poi lo stregone recupera l'utilizzo di questo privilegio.

Piegare la Fortuna

A partire dal 6° livello, lo stregone sviluppa la capacità di alterare il fato usando la sua magia selvaggia. Quando un'altra creatura che lo stregone sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, lo stregone può usare la sua reazione e spendere 2 punti stregoneria per tirare 1d4 e applicare il risultato ottenuto come bonus o penalità (a sua scelta) al tiro della creatura. Può farlo dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che qualsiasi effetto del tiro si verifichi.

Caos Controllato

Al 14° livello, lo stregone ottiene un minimo di controllo sugli impulsi della sua magia selvaggia. Ogni volta che tira sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" può tirare due volte e scegliere quale numero usare.

Bombardamento Magico

A partire dal 18° livello, l'energia dannosa degli incantesimi dello stregone si intensifica. Quando lo stregone tira per i danni di un incantesimo e ottiene il più alto numero possibile su qualsiasi dado, sceglie uno di quei dadi, lo tira di nuovo e aggiunge il nuovo risultato ai danni. Può utilizzare questo privilegio soltanto una volta per turno.

Impulsi di Magia Selvaggia

d100	Effetto
01–02	Lo stregone tira su questa tabella all'inizio di ogni suo turno per il minuto successivo, ignorando questo risultato ai tiri successivi.
03–04	Per il minuto successivo, lo stregone è in grado di vedere qualsiasi creatura invisibile, se dispone di linea di vista fino a essa.
05–06	Un modron scelto e controllato dal DM compare in uno spazio libero a 1,5 metri dallo stregone, poi scompare 1 minuto dopo.
07–08	Lo stregone lancia *palla di fuoco* come incantesimo di 3° livello centrato su se stesso.
09–10	Lo stregone lancia *dardo incantato* come incantesimo di 5° livello.
11–12	Lo stregone tira un d10. La sua altezza cambia di una misura pari a 2,5 cm x il risultato ottenuto. Se il risultato è dispari, si rimpicciolisce. Se è pari, cresce.
13–14	Lo stregone lancia *confusione* centrato su se stesso.
15–16	Per il minuto successivo, lo stregone recupera 5 punti ferita all'inizio di ogni suo turno.
17–18	Lo stregone sviluppa una lunga barba fatta di piume che rimane finché non starnutisce. Quando questo accade, le piume schizzano via dal suo volto in un'esplosione innocua.
19–20	Lo stregone lancia *unto* centrato su se stesso.
21–22	Le creature subiscono svantaggio ai tiri salvezza contro il prossimo incantesimo che sia lanciato dallo stregone nel minuto successivo e che richieda un tiro salvezza.
23–24	La pelle dello stregone si tinge di una vivace tonalità di azzurro. Un incantesimo *rimuovi maledizione* può porre termine a questo effetto.
25–26	Un occhio appare sulla fronte dello stregone per il minuto successivo. Durante quel periodo, lo stregone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.
27–28	Per il minuto successivo, tutti gli incantesimi dello stregone con un tempo di lancio pari a 1 azione hanno un tempo di lancio di 1 azione bonus.
29–30	Lo stregone si teletrasporta fino a 18 metri di distanza, in uno spazio libero a sua scelta che egli sia in grado di vedere.
31–32	Lo stregone viene trasportato sul Piano Astrale fino alla fine del suo turno successivo, poi ritorna nello spazio che occupava in precedenza o nello spazio libero più vicino, se quello spazio è ora occupato.
33–34	Lo stregone massimizza i danni del successivo incantesimo che infligge danni e che lancerà entro il minuto successivo.
35–36	Lo stregone tira un d10. La sua età cambia di un numero di anni pari al risultato del tiro. Se il risultato è dispari, lo stregone ringiovanisce (fino a un minimo di un anno di età). Se il tiro è pari, invecchia.
37–38	1d6 flumph controllati dal DM appaiono su altrettanti spazi liberi entro 18 metri dallo stregone e sono spaventati da lui. Svaniscono dopo 1 minuto.
39–40	Lo stregone recupera 2d10 punti ferita.
41–42	Lo stregone si trasforma in una pianta in vaso fino all'inizio del suo turno successivo. Finché è una pianta, è incapacitato e subisce vulnerabilità a tutti i danni. Se lo stregone scende a 0 punti ferita, il vaso si rompe e lo stregone torna alla sua forma normale.
43–44	Per il minuto successivo, lo stregone può teletrasportarsi di un massimo di 6 metri come azione bonus in ognuno dei suoi turni.
45–46	Lo stregone lancia *levitazione* su se stesso.
47–48	Un unicorno controllato dal DM appare in uno spazio entro 1,5 metri dallo stregone, poi scompare 1 minuto dopo.
49–50	Lo stregone non può parlare per il minuto successivo. Ogni volta che prova a farlo, alcune bolle rosa escono fluttuando dalla sua bocca.
51–52	Uno scudo spettrale fluttua accanto allo stregone per il minuto successivo, conferendogli un bonus di +2 alla CA e l'immunità a *dardo incantato*.
53–54	Lo stregone è immune all'intossicazione alcolica per i 5d6 giorni successivi.
55–56	Lo stregone perde tutti i capelli, che però ricrescono nel giro di 24 ore.
57–58	Per il minuto successivo, ogni oggetto infiammabile toccato dallo stregone e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura prende fuoco.
59–60	Lo stregone recupera lo slot incantesimo di livello più basso che ha speso.
61–62	Per il minuto successivo, lo stregone deve gridare quando parla.
63–64	Lo stregone lancia *nube di nebbia* centrato su se stesso.
65–66	Fino a tre creature scelte dallo stregone e situate entro 9 metri da lui subiscono 4d10 danni da fulmine.
67–68	Lo stregone è spaventato dalla creatura più vicina fino alla fine del proprio turno successivo.
69–70	Ogni creatura entro 9 metri dallo stregone diventa invisibile per il minuto successivo. L'invisibilità su una creatura termina quando quella creatura attacca o lancia un incantesimo.
71–72	Lo stregone ottiene resistenza a tutti i danni per il minuto successivo.
73–74	Una creatura casuale entro 18 metri dallo stregone diventa avvelenata per 1d4 ore.
75–76	Lo stregone risplende di luce intensa entro un raggio di 9 metri per il minuto successivo. Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dallo stregone è accecata fino alla fine del proprio turno successivo.
77–78	Lo stregone lancia *metamorfosi* su se stesso. Se fallisce il tiro salvezza, si trasforma in una pecora per la durata dell'incantesimo.
79–80	Farfalle e petali di fiori illusori fluttuano nell'aria entro 3 metri dallo stregone per il minuto successivo.
81–82	Lo stregone può effettuare un'azione aggiuntiva immediatamente.
83–84	Ogni creatura entro 9 metri dallo stregone subisce 1d10 danni necrotici. Lo stregone recupera un numero di punti ferita pari alla somma dei danni necrotici inferti.
85–86	Lo stregone lancia *immagine speculare*.
87–88	Lo stregone lancia *volare* su una creatura casuale situata entro 18 metri da lui.
89–90	Lo stregone diventa invisibile per il minuto successivo. Durante quel periodo le altre creature non possono udirlo. L'invisibilità termina se lo stregone attacca o lancia un incantesimo.
91–92	Se lo stregone muore entro il minuto successivo, torna in vita immediatamente, come per l'effetto dell'incantesimo *reincarnazione*.
93–94	La taglia dello stregone aumenta di una categoria per il minuto successivo.
95–96	Lo stregone e tutte le creature entro 9 metri da lui ottengono vulnerabilità ai danni perforanti per il minuto successivo.
97–98	Lo stregone è circondato da una debole musica eterea per il minuto successivo.
99–00	Lo stregone recupera tutti i punti stregoneria spesi.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Warlock

Con uno pseudodrago appollaiato sulla spalla, un giovane elfo dalle vesti dorate sorride amichevolmente e intreccia nelle sue parole melate un effetto magico ammaliante che piega le guardie del palazzo alla sua volontà.

Quando un'umana raggrinzita sussurra il nome del suo patrono demoniaco, dalle sue mani si sprigiona una fiammata che infonde il potere degli immondi nel suo incantesimo.

Con gli occhi che guizzano da un tomo consumato al cielo dove risplende uno strano allineamento delle stelle, un tiefling dallo sguardo spiritato intona il rituale mistico che spalancherà un portale verso un mondo remoto.

I warlock vanno in cerca delle conoscenze nascoste negli anfratti più remoti del multiverso. Grazie ai patti che stipulano con misteriose entità dai poteri soprannaturali, sono in grado di generare gli effetti magici più disparati, da quelli più spettacolari a quelli più insidiosamente sottili. Attingendo alle conoscenze antiche di esseri come nobili folletti, demoni, diavoli, streghe ed entità aliene appartenenti al Reame Remoto, i warlock apprendono un segreto arcano dopo l'altro con cui rafforzano i loro poteri.

Il Vincolo del Patto

Un warlock è definito dal patto che stipula con un'entità ultraterrena. A volte il rapporto tra un warlock e il suo patrono è simile a quello tra un chierico e la sua divinità, ma gli esseri che fungono da patroni dei warlock non sono dèi. Un warlock potrebbe guidare un culto devoto a un principe dei demoni, a un arcidiavolo o anche a un'entità totalmente aliena: esseri che solitamente nessun chierico servirà mai. Tuttavia, nella maggior parte dei casi il patto tra un warlock e il suo patrono è simile a quello tra un maestro e un apprendista. Il warlock apprende e aumenta il suo potere, ma in cambio deve mettere di tanto in tanto i suoi poteri al servizio del patrono.

La magia conferita a un warlock può variare da alterazioni minuscole ma permanenti (come per esempio la capacità di vedere nel buio o di leggere qualsiasi linguaggio), fino alla possibilità di accedere agli incantesimi più potenti. A differenza dei maghi veri e propri, che sono dei topi di biblioteca, i warlock integrano i loro poteri magici con una certa perizia nel combattimento corpo a corpo. Indossano senza difficoltà le armature leggere e sanno usare le armi semplici.

Scopritori di Segreti

I warlock sono animati da un'insaziabile sete di sapere e di potere, che li spinge a stipulare patti con i loro patroni e che plasma le loro vite. Questa sete di conoscenza modella anche la loro carriera futura.

Le storie che vedono un warlock legarsi a una creatura immonda sono le più note, ma molti warlock servono patroni di tutt'altra natura. A volte un viaggiatore si imbatte in una strana, magnifica torre nelle terre selvagge e incontra il nobile fatato che vive al suo interno, stipulando con quella figura un patto senza nemmeno esserne del tutto consapevole. Altre volte, immerso nella lettura di un tomo proibito, un discepolo geniale ma folle proietta la sua mente in una realtà che va oltre il piano materiale e contatta gli esseri alieni che si annidano nel vuoto esterno.

Warlock

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	Incantesimi Conosciuti	Slot Incantesimo	Livello di Slot	Suppliche Conosciute
1°	+2	Patrono Ultraterreno	2	2	1	1°	—
2°	+2	Suppliche Occulte	2	3	2	1°	2
3°	+2	Dono del Patto	2	4	2	2°	2
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	5	2	2°	2
5°	+3	–	3	6	2	3°	3
6°	+3	Privilegio del Patrono Ultraterreno	3	7	2	3°	3
7°	+3	–	3	8	2	4°	4
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	9	2	4°	4
9°	+4	–	3	10	2	5°	5
10°	+4	Privilegio del Patrono Ultraterreno	4	10	2	5°	5
11°	+4	Arcanum Mistico (6° livello)	4	11	3	5°	5
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	11	3	5°	6
13°	+5	Arcanum Mistico (7° livello)	4	12	3	5°	6
14°	+5	Privilegio del Patrono Ultraterreno	4	12	3	5°	6
15°	+5	Arcanum Mistico (8° livello)	4	13	3	5°	7
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	13	3	5°	7
17°	+6	Arcanum Mistico (9° livello)	4	14	4	5°	7
18°	+6	–	4	14	4	5°	8
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	15	4	5°	8
20°	+6	Maestro dell'Occulto	4	15	4	5°	8

Una volta stipulato il patto, il semplice studio e la ricerca non bastano più a placare la sete di sapere e potere del warlock. Nessuno si vincola a un patrono di tale potenza se non intende usare il potere che ottiene in questo modo. La maggior parte dei warlock dedica quindi il suo tempo a perseguire attivamente i suoi obiettivi, cosa che spesso li porta a partire all'avventura. Ma altrettanto spesso sono le imposizioni dei loro patroni a indurre i warlock a intraprendere un'avventura.

Creare un Warlock

Al momento di creare un personaggio warlock, il giocatore dovrà dedicare qualche minuto a riflettere sul suo patrono e sugli obblighi che il patto gli impone. Cosa lo ha spinto a stipulare il patto? E come ha fatto a entrare in contatto con il suo patrono? È stato sedotto dalla tentazione di evocare un diavolo o ha ricercato il rituale che gli ha permesso di entrare in contatto con un antico dio alieno? Ha cercato lui il suo patrono o è stato il patrono a trovare e a scegliere il warlock? Si sente schiacciato dagli obblighi imposti dal patto o serve il patrono con entusiasmo, in attesa della ricompensa che ne seguirà?

Il giocatore può accordarsi con il DM per determinare la portata dell'influenza del patto nella vita e nelle avventure del warlock. Il patrono stesso potrebbe esigere che il warlock prenda parte alle avventure, oppure le sue richieste potrebbero limitarsi a piccoli servizi che il warlock può sbrigare tra un'avventura e l'altra.

Che tipo di rapporto c'è tra il warlock e il suo patrono? Si tratta di un rapporto amichevole, antagonistico, sofferto o romantico? Che ruolo svolge il warlock nei piani del patrono? Il warlock conosce altri servitori del suo patrono?

In che modo il patrono comunica con il warlock? Se quest'ultimo possiede un famiglio, esso potrebbe a volte parlare con la voce del patrono. Alcuni warlock trovano i messaggi dei loro patroni incisi sulla corteccia degli alberi, celati nelle foglie di tè, o sospesi in cielo, tra le nuvole, come messaggi comprensibili soltanto dal loro destinatario. Altri warlock comunicano con i loro patroni tramite sogni e visioni, o hanno a che fare soltanto con un intermediario.

Creazione Rapida

È possibile creare un warlock rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, Carisma dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Poi si sceglie il background del ciarlatano. Infine si scelgono i trucchetti *deflagrazione occulta* e *tocco gelido*, assieme agli incantesimi di 1° livello *charme su persone* e *dardo stregato*.

Privilegi di Classe

Un warlock ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da warlock
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del warlock
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del warlock per ogni livello da warlock dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici
Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Indagare, Inganno, Intimidire, Natura, Religione e Storia

Equipaggiamento

Un warlock inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una balestra leggera e 20 quadrelli o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una borsa per componenti o *(b)* un focus arcano
- *(a)* una dotazione da studioso o *(b)* una dotazione da avventuriero
- Un'armatura di cuoio, una qualsiasi arma semplice e due pugnali

Patrono Ultraterreno

Al 1° livello, un warlock stipula un patto con un essere extraplanare a sua scelta: il Signore Fatato, l'Immondo o il Grande Antico, ognuno dei quali è descritto in dettaglio alla fine della sezione di questa classe. La scelta del patrono gli conferisce alcuni privilegi al 1° livello e poi ancora al 6°, 10° e 14° livello.

Magia del Patto

Le ricerche arcane condotte dal warlock e l'energia magica che il suo patrono gli conferisce rendono il warlock particolarmente abile nell'uso degli incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da warlock.

Trucchetti

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

Slot Incantesimo

La tabella "Warlock" indica quanti slot incantesimo possiede un warlock. La tabella indica anche il livello di quegli slot; tutti gli slot incantesimo da warlock sono dello stesso livello. Per lanciare un incantesimo di livello pari o superiore al 1°, il warlock deve spendere uno slot incantesimo. Il warlock recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Per esempio, un warlock di 5° livello possiede due slot incantesimo di 3° livello. Per lanciare l'incantesimo di 1° livello *dardo stregato* deve spendere uno di quegli slot e lanciarlo come incantesimo di 3° livello.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello Superiore

Al 1° livello, un warlock conosce due incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi da warlock.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Warlock" indica quando un warlock impara altri incantesimi da warlock a sua scelta, di 1° livello o superiore. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello pari o inferiore al "Livello di Slot" relativo al livello attuale del warlock e indicato nella sua tabella. Per esempio, quando un warlock arriva al 6° livello apprende un nuovo incantesimo da warlock di 1°, 2° o 3° livello.

Inoltre, quando un warlock acquisisce un livello, può scegliere un incantesimo da warlock che conosce e sostituirlo con un altro incantesimo della lista degli incantesimi da warlock; anche il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il warlock possiede degli slot incantesimo.

Caratteristica da Incantatore

Carisma è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da warlock, quindi un warlock usa Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Carisma per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da warlock da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del warlock + il modificatore di Carisma del warlock

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del warlock + il modificatore di Carisma del warlock

Focus da Incantatore

Un warlock può usare un focus arcano (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da warlock.

Suppliche Occulte

Dedicandosi allo studio delle scienze occulte, un warlock ha scoperto come usare alcune suppliche occulte, frammenti di conoscenze proibite che gli conferiscono persistenti doti magiche.

Al 2° livello, il warlock ottiene due suppliche occulte a sua scelta. Le sue opzioni di invocazione sono descritte alla fine della sezione di questa classe. Quando il warlock raggiunge livelli superiori, ottiene ulteriori suppliche a sua scelta, come indicato nella colonna "Suppliche Conosciute" nella tabella "Warlock".

Inoltre, quando acquisisce un nuovo livello, il warlock può scegliere una delle suppliche che conosce e sostituirla con un'altra che potrebbe imparare a quel livello.

Dono del Patto

Al 3° livello, il patrono ultraterreno elargisce al warlock un dono per ricompensarlo dei suoi fedeli servigi. Il warlock ottiene uno dei privilegi seguenti a sua scelta.

Patto della Catena

Il warlock impara l'incantesimo *trova famiglio* e può lanciarlo come rituale. Questo incantesimo non va conteggiato al fine di determinare il numero di incantesimi conosciuti dal warlock.

Quando il warlock lancia l'incantesimo può scegliere per il suo famiglio una delle forme normali o una delle forme speciali seguenti: imp, pseudodrago, quasit o spiritello.

Inoltre, quando effettua l'azione di Attacco, il warlock può rinunciare a uno dei suoi attacchi per consentire al suo famiglio di effettuare un suo attacco individuale con la sua reazione.

Patto della Lama

Il warlock può usare la sua azione per fare apparire un'arma del patto nella sua mano vuota. Può scegliere la forma che questa arma da mischia assume ogni volta che la crea (vedi il capitolo 5 per le armi disponibili). Il warlock è considerato competente nell'arma fintanto che la impugna. Questa arma è considerata magica al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

L'arma del patto scompare se rimane per un minuto a più di 1,5 metri di distanza dal warlock. L'arma scompare anche se il warlock utilizza di nuovo il privilegio, se la congeda (non è richiesta alcuna azione per farlo), o se muore.

Il warlock può trasformare un'arma magica nella sua arma del patto celebrando un rituale speciale mentre la impugna. Il rituale dura 1 ora e può essere completato durante un periodo di riposo breve. Una volta completato il rituale, il warlock può congedare l'arma relegandola in uno spazio extradimensionale; da allora in poi compare ogni volta che il warlock crea la sua arma del patto. Non è possibile influenzare un artefatto o un'arma senziente in questo modo. L'arma cessa di essere l'arma del patto se il warlock muore, se celebra un rituale di 1 ora su un'altra arma o se celebra un altro rituale di 1 ora per spezzare il suo vincolo con l'arma. Se l'arma si trova nello spazio extradimensionale quando il vincolo viene spezzato, essa ricompare ai piedi del warlock.

Patto del Tomo

Il patrono dona al warlock un grimorio chiamato il Libro delle Ombre. Quando ottiene questo privilegio, il warlock può scegliere tre trucchetti dalla lista degli incantesimi di qualsiasi classe (che non devono necessariamente appartenere alla stessa lista). Quando il warlock porta il libro con sé, può lanciare quei trucchetti a volontà. Non vengono conteggiati al fine di determinare il numero di trucchetti conosciuti dal warlock. Anche se non compaiono sulla lista degli incantesimi da warlock, sono comunque considerati incantesimi da warlock per lui.

Se il Libro delle Ombre viene perduto, il warlock può effettuare un cerimoniale da 1 ora per riceverne un altro dal proprio patrono. Tale cerimoniale può essere effettuato durante un periodo di riposo breve o lungo, e provoca la distruzione del vecchio libro. Il libro si riduce in polvere alla morte del warlock.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica

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

Arcanum Mistico

All'11° livello, il patrono rivela al warlock un segreto magico chiamato arcanum. Il warlock sceglie un incantesimo di 6° livello dalla lista degli incantesimi da warlock come arcanum.

Il warlock può lanciare il suo incantesimo arcanum senza spendere uno slot incantesimo. Deve completare un riposo lungo prima di poterlo fare di nuovo.

Ai livelli successivi, il warlock ottiene altri incantesimi da warlock a sua scelta da lanciare in questo modo: un incantesimo di 7° livello al 13° livello, un incantesimo di 8° livello al 15° livello e un incantesimo di 9° livello al 17° livello. Recupera tutti gli utilizzi del suo Arcanum Mistico quando completa un riposo lungo.

Maestro dell'Occulto

Al 20° livello, il warlock è in grado di attingere alla sua riserva interiore di potere mistico quando invoca il suo patrono per riottenere gli slot incantesimo spesi. Il warlock può trascorrere 1 minuto invocando l'aiuto del suo patrono per riottenere tutti gli slot incantesimo concessi dal privilegio Magia del Patto che ha speso. Una volta riottenuti gli slot incantesimo tramite questo privilegio, il warlock deve completare un riposo lungo prima di poterlo fare di nuovo.

Patroni Ultraterreni

Gli esseri che fungono da patroni per i warlock sono potenti entità che risiedono su altri piani di esistenza; pur non essendo divinità vere e proprie, il loro potere rasenta il divino. Ogni patrono può fornire a un warlock l'accesso a poteri e suppliche di natura diversa e si aspetta di ricevere favori significativi in cambio.

Alcuni patroni accumulano numerosi warlock, elargiscono le loro conoscenze mistiche con disinvoltura o si vantano della loro abilità nel vincolare i mortali al loro volere. Altri patroni concedono il loro potere soltanto a riluttanza e potrebbero decidere di stipulare un patto con un solo warlock. Due warlock al servizio dello stesso patrono potrebbero considerarsi alleati, fratelli o rivali.

I Doni del Patto

Ogni opzione di Dono del Patto genera una creatura o un oggetto speciale, che riflette la natura del patrono del warlock.

Patto della Catena. Il famiglio del warlock è più intelligente dei famigli normali. La sua forma standard può riflettere l'essenza del suo patrono: gli spiritelli e gli pseudodraghi sono collegati al Signore Fatato, mentre gli imp e i quasit sono collegati all'Immondo. Dato che la natura del Grande Antico è imperscrutabile, qualsiasi tipo di famiglio può essere collegato a lui.

Patto della Lama. Se il patrono del warlock è il Signore Fatato, la sua arma potrebbe essere un'esile lama avvolta da foglie e rampicanti. Se il warlock serve l'Immondo, la sua arma potrebbe essere un'ascia fatta di metallo nero e decorata di simboli fiammeggianti. Se il patrono del warlock è il Grande Antico, la sua arma potrebbe essere una lancia dall'aspetto antico, con una gemma incastonata nella punta e intagliata per sembrare un inquietante occhio privo di palpebre.

Patto del Tomo. Il Libro delle Ombre del warlock potrebbe essere un raffinato volume dalla copertina rifinita in oro, contenente vari incantesimi di ammaliamento e di illusione, consegnatogli dal nobile Signore Fatato. Oppure potrebbe essere un ponderoso tomo rilegato in pelle demoniaca e borchie metalliche, pieno di incantesimi di evocazione e informazioni proibite sulle più sinistre regioni del cosmo, in quanto dono dell'Immondo. Oppure potrebbe invece essere il diario lacero di un pazzo, precipitato nella follia dopo essere entrato in contatto con il Grande Antico: un libro composto da frammenti di incantesimi che solo il warlock, grazie alla follia che si sta insinuando anche nella sua mente, è in grado di comprendere e lanciare.

Il Signore Fatato

Il patrono del warlock è un nobile o una dama dei folletti, una creatura leggendaria, custode di segreti già dimenticati prima che le razze mortali nascessero. Le motivazioni di questa entità sono spesso imperscrutabili e a volte incostanti: potrebbero riguardare la conquista di ulteriore potere magico o un conto in sospeso antico di secoli che deve essere saldato. Gli esseri di questo tipo includono il Principe del Gelo; la Regina dell'Aria e dell'Oscurità, sovrana della Corte del Crepuscolo; Titania della Corte dell'Estate e il suo consorte Oberon, il Signore Verde; Hyrsam, il Principe dei Folli e le megere più antiche.

Lista Ampliata degli Incantesimi

Il Signore Fatato consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati del Signore Fatato

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*luminescenza, sonno*
2°	*allucinazione di forza, calmare emozioni*
3°	*crescita vegetale, intermittenza*
4°	*dominare bestie, invisibilità superiore*
5°	*dominare persone, sembrare*

Presenza Fatata

A partire dal 1° livello, il patrono conferisce al warlock la capacità di emanare la presenza seducente e inquietante tipica dei folletti. Con un'azione, il warlock può obbligare ogni creatura entro un cubo con spigolo di 3 metri originato da lui a effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del warlock. Le creature

che falliscono il loro tiro salvezza sono tutte affascinate o spaventate dal warlock (a scelta di quest'ultimo) fino alla fine del suo turno successivo.

Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Fuga Velata

A partire dal 6° livello, il warlock può svanire in uno sbuffo di nebbia in risposta a un effetto dannoso. Quando il warlock subisce danni, può usare la sua reazione per diventare invisibile e teletrasportarsi di un massimo di 18 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere. Rimane invisibile fino all'inizio del suo turno successivo o finché non attacca o lancia un incantesimo.

Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Difese Seducenti

A partire dal 10° livello, il patrono insegna al warlock come ritorcere le magie di influenza mentale dei suoi nemici contro loro stessi. Il warlock non può essere affascinato e quando un'altra creatura tenta di affascinarlo, il warlock può usare la sua reazione per ritorcere l'effetto contro quella creatura. La creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del warlock, altrimenti sarà affascinata dal warlock per 1 minuto o finché non subisce danni.

Delirio Oscuro

A partire dal 14° livello, il warlock può trascinare una creatura in un reame illusorio. Con un'azione, il warlock sceglie una creatura situata entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del warlock. Se lo fallisce, diventa affascinata o spaventata dal warlock (a scelta di quest'ultimo) per 1 minuto o finché la concentrazione del warlock non si interrompe (come se si stesse concentrando su un incantesimo). Questo effetto termina anticipatamente se la creatura subisce danni.

Finché quesfa illusione non termina, la creatura crede di essersi smarrita in un reame nebbioso, il cui aspetto è deciso dal warlock. La creatura è in grado di vedere e sentire soltanto se stessa, il warlock e l'illusione.

Prima di utilizzare di nuovo questo privilegio, il warlock deve completare un riposo breve o lungo.

L'Immondo

Il warlock ha stipulato un patto con un immondo dei piani inferiori di esistenza, un essere le cui mire rimangono malvagie, anche se il warlock si oppone a esse. Le creature come l'Immondo bramano la corruzione o la distruzione di tutte le cose, e questo prima o poi includerà anche il warlock. Gli immondi sufficientemente potenti da stipulare un patto includono i signori dei demoni come Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu e Baphomet, gli arcidiavoli come Asmodeus, Dispater, Mefistofele e Belial, i diavoli delle fosse e i balor di particolare potenza, gli ultroloth e gli altri signori degli yugoloth.

Lista Ampliata degli Incantesimi

L'Immondo consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati dell'Immondo

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*comando, mani brucianti*
2°	*cecità/sordità, raggio rovente*
3°	*nube maleodorante, palla di fuoco*
4°	*muro di fuoco, scudo di fuoco*
5°	*colpo infuocato, santificare*

Benedizione dell'Oscuro

A partire dal 1° livello, quando il warlock porta una creatura ostile a 0 punti ferita, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma + il proprio livello da warlock (fino a un minimo di 1).

Fortuna dell'Oscuro

A partire dal 6° livello, il warlock può appellarsi al suo patrono per alterare il fato in suo favore. Quando effettua una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può utilizzare questo privilegio per aggiungere un d10 al suo tiro. Può farlo dopo avere visto il tiro iniziale, ma prima che qualsiasi effetto del tiro sia applicato.

Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Resilienza Immonda

A partire dal 10° livello, il warlock può scegliere un tipo di danno quando completa un riposo breve o lungo. Ottiene resistenza a quel tipo di danno finché non ne sceglie uno diverso tramite questo privilegio. I danni delle armi magiche o delle armi argentate ignorano questa resistenza.

Scagliare all'Inferno

A partire dal 14° livello, quando il warlock colpisce una creatura con un attacco, può utilizzare questo privilegio per trascinare istantaneamente il bersaglio sui piani inferiori. La creatura scompare e sfreccia attraverso un territorio da incubo.

Alla fine del turno successivo del warlock, il bersaglio torna nello spazio che occupava in precedenza, o nello spazio libero più vicino. Se il bersaglio non è un immondo, subisce 10d10 psichici in quanto resta sconvolto da questa esperienza terrificante.

Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Il Grande Antico

Il patrono del warlock è un'entità misteriosa la cui natura è totalmente estranea al tessuto della realtà. Potrebbe provenire dal Reame Remoto, lo spazio situato oltre la realtà, o potrebbe essere una delle divinità antiche menzionate soltanto nelle leggende. Le sue motivazioni sono incomprensibili per i mortali e le sue conoscenze sono talmente vaste e antiche che perfino le più grandi biblioteche di questo mondo sono ben poca cosa in confronto ai grandi segreti che esso detiene. Il Grande Antico potrebbe essere inconsapevole dell'esistenza del warlock o mostrarsi completamente indifferente nei suoi confronti, ma i segreti che il warlock ha appreso gli consentono comunque di trarre da esso le sue magie.

Le entità di questo tipo includono Ghaunadar, noto anche come Colui Che Si Nasconde nell'Ombra; Tharizdun, il Dio Incatenato; Dendar, il Serpente Notturno; Zargon, il Ritornante; il Grande Cthulhu e altri esseri insondabili.

Lista Ampliata degli Incantesimi

Il Grande Antico consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati del Grande Antico

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*risata incontenibile di Tasha, sussurri dissonanti*
2°	*allucinazione di forza, individuazione dei pensieri*
3°	*chiaroveggenza, inviare*
4°	*dominare bestie, tentacoli neri di Evard*
5°	*dominare persone, telecinesi*

Mente Risvegliata

A partire dal 1° livello, il warlock può usare le sue conoscenze aliene per sfiorare le menti delle altre creature. Può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura che si trovi entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Non è necessario che condivida un linguaggio con la creatura affinché quest'ultima capisca ciò che egli enuncia telepaticamente, ma la creatura deve essere in grado di capire almeno un linguaggio.

Interdizione Entropica

Al 6° livello, il warlock impara a proteggersi magicamente dagli attacchi e a trasformare il colpo fallito di un nemico in un colpo di fortuna per lui. Quando una creatura effettua un tiro per colpire contro di lui, il warlock può usare la sua reazione per infliggere svantaggio a quel tiro. Se l'attacco lo manca, il successivo tiro per colpire del warlock contro la creatura dispone di vantaggio purché il warlock lo effettui entro la fine del proprio turno successivo.

Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Scudo del Pensiero

A partire dal 10° livello, i pensieri del warlock non possono essere letti tramite telepatia o mezzi di altro tipo, a meno che il warlock non lo consenta. Inoltre, il warlock dispone di resistenza ai danni psichici, e ogni volta che una creatura infligge danni psichici al warlock, essa subisce lo stesso ammontare di danni.

Creare Servitore

Al 14° livello, il warlock ottiene la capacità di contaminare la mente di un umanoide con la magia aliena del suo patrono. Può usare la sua azione per toccare un umanoide incapacitato. Quella creatura diventa affascinata dal warlock finché su di essa non viene lanciato un incantesimo *rimuovi maledizione*, la condizione non viene rimossa, o il warlock non utilizza di nuovo questo privilegio.

Il warlock può comunicare telepaticamente con la creatura affascinata fintanto che entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza.

Suppliche Occulte

Se una supplica occulta prevede dei prerequisiti, il warlock deve soddisfarli per poterla apprendere. Può apprendere quella supplica nel momento in cui ne soddisfa i prerequisiti. Un prerequisito di livello indica il livello nella classe del warlock.

Armatura delle Ombre

Il warlock può lanciare *armatura magica* su se stesso a volontà, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Balzo Ultraterreno

Prerequisito: 9° livello

Il warlock può lanciare *saltare* su se stesso a volontà, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Catene di Carceri

Prerequisiti: 15° livello, privilegio Patto della Catena

Il warlock può lanciare *blocca mostri* a volontà (bersagliando un celestiale, un immondo o un elementale) senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali. Deve completare un riposo lungo prima che possa usare di nuovo questa supplica sulla stessa creatura.

Deflagrazione Agonizzante

Prerequisito: trucchetto deflagrazione occulta

Quando il warlock lancia *deflagrazione occulta*, aggiunge il suo modificatore di Carisma ai danni che infligge quando colpisce il bersaglio.

Deflagrazione Respingente

Prerequisito: trucchetto deflagrazione occulta

Quando il warlock colpisce una creatura con *deflagrazione occulta*, può spingere la creatura fino a un massimo di 3 metri per allontanarla da sé in linea retta.

Fardello Mentale

Prerequisito: 5° livello

Il warlock può lanciare *lentezza* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Influenza Seducente

Il warlock ottiene competenza nelle abilità Inganno e Persuasione.

Ladro dei Cinque Fati

Il warlock può lanciare *anatema* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Lama Assetata

Prerequisiti: 5° livello, privilegio Patto della Lama

Ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel suo turno, il warlock può attaccare con la sua arma del patto due volte anziché una volta.

Lancia Occulta

Prerequisito: trucchetto deflagrazione occulta

Quando il warlock lancia *deflagrazione occulta*, la sua gittata è di 90 metri.

Libro degli Antichi Segreti

Prerequisito: privilegio Patto del Tomo

Il warlock può ora trascrivere i rituali magici nel suo Libro delle Ombre. Sceglie due incantesimi di 1° livello con il descrittore rituale dalle liste di incantesimi di qualsiasi classe (non è necessario che i due incantesimi appartengano alla stessa lista). Gli incantesimi compaiono nel libro e non contano ai fini di determinare il numero di incantesimi che il warlock conosce. Quando il warlock impugna il suo Libro delle Ombre, può lanciare gli incantesimi scelti come rituali. Può lanciare quegli incantesimi soltanto come rituali, a meno che non li abbia appresi anche in altri modi. Può inoltre lanciare un incantesimo da warlock che lui conosce come rituale, se tale incantesimo possiede il descrittore rituale.

Nel corso delle sue avventure, il warlock può aggiungere altri incantesimi rituali al suo Libro delle Ombre. Quando trova un incantesimo del genere, può aggiungerlo al libro se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore alla metà del suo livello da warlock (arrotondato per eccesso) e se dispone di abbastanza tempo da trascrivere l'incantesimo. Per ogni livello dell'incantesimo, il processo di trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo per gli inchiostri rari richiesti.

Lingue delle Bestie
Il warlock può lanciare *parlare con gli animali* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Maestro di Mille Forme
Prerequisito: 15° livello

Il warlock può lanciare *alterare se stesso* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Maschera dei Molti Volti
Il warlock può lanciare *camuffare se stesso* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Occhi del Custode delle Rune
Il warlock è in grado di leggere ogni forma di scrittura.

Parola Temibile
Prerequisito: 7° livello

Il warlock può lanciare *confusione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Passo Ascendente
Prerequisito: 9° livello

Il warlock può lanciare *levitazione* su se stesso a volontà, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Presagio di Sventura
Prerequisito: 5° livello

Il warlock può lanciare *scagliare maledizione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Scultore della Carne
Prerequisito: 7° livello

Il warlock può lanciare *metamorfosi* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Servitori del Caos
Prerequisito: 9° livello

Il warlock può lanciare *evoca elementale* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Sguardo delle Due Menti
Il warlock può usare la sua azione per toccare un umanoide consenziente e percepire il mondo attraverso i suoi sensi fino alla fine del proprio turno successivo. Fintanto che la creatura si trova sullo stesso piano di esistenza del warlock, quest'ultimo può usare la sua azione nei turni successivi per mantenere questo legame, estendendo la durata fino alla fine del suo turno successivo. Finché percepisce il mondo attraverso i sensi dell'altra creatura, il warlock beneficia degli eventuali sensi speciali posseduti da essa, ma è cieco e sordo riguardo a ciò che accade attorno a lui.

Succhiavita
Prerequisiti: 12° livello, privilegio Patto della Lama

Quando il warlock colpisce una creatura con la sua arma del patto, quella creatura subisce danni necrotici extra pari al modificatore di Carisma del warlock (fino a un minimo di 1).

Sussurri dalla Tomba
Prerequisito: 9° livello

Il warlock può lanciare *parlare con i morti* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Sussurri Stregati
Prerequisito: 7° livello

Il warlock può lanciare *compulsione* una volta usando uno slot incantesimo da warlock. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo.

Tutt'Uno con le Ombre
Prerequisito: 5° livello

Quando il warlock si trova in un'area di luce fioca o di oscurità, può usare la sua azione per diventare invisibile finché non si muove, effettua un'azione o una reazione.

Vigore Immondo
Il warlock può lanciare *vita falsata* su se stesso a volontà come incantesimo di 1° livello, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Visione dei Reami Lontani
Prerequisito: 15° livello

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

Visioni Velate
Il warlock può lanciare *immagine silenziosa* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo o componenti materiali.

Vista del Diavolo
Il warlock è in grado di vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che comune, fino a una distanza di 36 metri.

Vista dell'Occulto
Il warlock può lanciare *individuazione del magico* a volontà, senza spendere uno slot incantesimo.

Vista Stregata
Prerequisito: 15° livello

Il warlock è in grado di vedere la vera forma di qualsiasi mutaforma o creatura celata da una magia di illusione o trasmutazione, fintanto che quella creatura si trova entro 9 metri da lui ed entro linea di vista.

Voce del Signore delle Catene
Prerequisito: privilegio Patto della Catena

Il warlock può comunicare telepaticamente con il suo famiglio e percepire il mondo attraverso i sensi di quest'ultimo, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza. Inoltre, finché percepisce il mondo attraverso i sensi del suo famiglio, il warlock può anche parlare attraverso il famiglio con la propria voce, anche se il suo famiglio normalmente non è in grado di parlare.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Capitolo 4: Personalità e Background

Gli avventurieri non sono definiti solamente dalle razze e dalle classi. Ogni personaggio è un individuo dotato di storia, interessi, contatti e capacità personali che vanno ben oltre quelli definiti dalla sua classe e dalla sua razza. Questo capitolo descrive i dettagli che consentono di distinguere i personaggi ed esplora nello specifico i temi della personalità e dell'allineamento.

Dettagli del Personaggio

Il nome e la descrizione fisica del personaggio sono spesso le prime cose che gli altri giocatori al tavolo ricordano. Vale la pena di riflettere sul modo in cui queste caratteristiche si riflettono sul concetto di un personaggio.

Nome

La descrizione della razza del personaggio include numerosi esempi di nomi adatti ai membri di quella razza. Anche se sceglie un nome da quella lista, il giocatore dovrà riflettere sul nome scelto.

Sesso

È possibile interpretare un personaggio maschile o femminile senza ottenere alcun beneficio o ostacolo speciale. Basta pensare al modo in cui il personaggio si conforma (o non si conforma) alle aspettative generali della sua cultura sui ruoli dei sessi e sui comportamenti sessuali. Per esempio, un drow chierico maschio sfida la generale ripartizione dei ruoli nella società dei drow, e questo potrebbe essere un motivo sufficiente a indurre il personaggio a lasciare quella società e a salire in superficie.

Non è necessario rispettare le nozioni binarie relative al sesso. Il dio elfico Corellon Larethian è spesso visto come androgino e alcuni elfi del multiverso sono creati a immagine e somiglianza di Corellon. È possibile interpretare un personaggio femminile che si spaccia come uomo, un uomo che si sente intrappolato in un corpo femminile o una nana barbuta che odia essere scambiata per un maschio. Allo stesso modo, l'orientamento sessuale del personaggio può essere liberamente deciso dal giocatore.

Tika e Artemis: Personaggi in Contrasto

I dettagli descritti in questo capitolo sono determinanti per distinguere un personaggio dall'altro, come dimostrato dal seguente esempio di due guerrieri umani.

Tika Waylan, tratta dall'ambientazione di Dragonlance, è una giovane irruenta che ha avuto un'infanzia travagliata. Era la figlia di un ladro e fuggì di casa per praticare l'arte di suo padre per le vie di Solace. Quando tentò di derubare il proprietario della Locanda dell'Ultima Casa, si fece catturare da lui, ma l'uomo la prese sotto la sua protezione e le offrì un lavoro come cameriera. Ma quando gli eserciti dei draghi misero a ferro e fuoco il paese di Solace e distrussero la locanda, Tika fu costretta a darsi all'avventura assieme agli amici che conosceva fin dall'infanzia. La sua abilità come guerriera (considera tuttora una padella una delle sue armi preferite), unitamente al suo passato trascorso per le strade, le fornisce alcune abilità preziose per la sua carriera da avventuriera.

Artemis Entreri è cresciuto per le strade di Calimport nell'ambientazione di Forgotten Realms. Ha usato il suo ingegno, la sua forza e la sua agilità per conquistare il controllo di un territorio tra le tante baraccopoli di quella città. Dopo alcuni anni ha attirato l'attenzione di una delle più potenti gilde di ladri della città e ha scalato i ranghi di quella gilda molto rapidamente, nonostante la sua giovane età. Artemis è diventato l'assassino preferito di uno dei pascià cittadini, che lo ha inviato nella remota Valle del Vento Gelido per recuperare alcune gemme rubate. È un assassino professionista, costantemente desideroso di mettersi alla prova per migliorare le sue abilità.

Tika e Artemis sono entrambi dei guerrieri umani (con qualche esperienza come ladro) ed entrambi possiedono dei punteggi di Forza e Destrezza relativamente alti, ma le loro somiglianze terminano qui.

Altezza e Peso

Un giocatore può decidere il peso e l'altezza del suo personaggio usando le informazioni fornite nella descrizione della sua razza o sulla tabella "Altezza e Peso Casuali". È sufficiente pensare a cosa suggeriscono i punteggi di caratteristica del personaggio in termini di altezza e di peso. Un personaggio debole ma agile dovrebbe avere un peso inferiore alla media. Un personaggio forte e robusto potrebbe essere alto o semplicemente pesante.

Se il giocatore preferisce, può determinare casualmente l'altezza e il peso del suo personaggio tirando sulla tabella "Altezza e Peso Casuali". Il risultato che compare sulla colonna "Modificatore Altezza" determina l'altezza extra del personaggio (ogni punto equivale a 2,5 cm) in aggiunta all'altezza base. Quello stesso numero, moltiplicato per il risultato del dado o la quantità indicata dalla colonna "Modificatore Peso", determina il peso extra del personaggio (in kg) oltre il peso base.

Altezza e Peso Casuali

Razza	Altezza Base	Modificatore Altezza	Peso Base	Modificatore Peso
Umano	140 cm	+2d10 x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Elfo alto	135 cm	+2d10 x 2,5 cm	45 kg	x (1d4) x 0,5 kg
Elfo dei boschi	135 cm	+2d10 x 2,5 cm	50 kg	x (1d4) x 0,5 kg
Elfo oscuro	132,5 cm	+2d6 x 2,5 cm	37,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Halfling	77,5 cm	+2d4 x 2,5 cm	17,5 kg	x 0,5 kg
Nano delle colline	110 cm	+2d4 x 2,5 cm	57,5 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Nano delle montagne	120 cm	+2d4 x 2,5 cm	65 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Dragonide	165 cm	+2d8 x 2,5 cm	87,5 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Gnomo	87,5 cm	+2d4 x 2,5 cm	17,5 kg	x 0,5 kg
Mezzelfo	142,5 cm	+2d8 x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzorco	145 cm	+2d10 x 2,5 cm	70 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Tiefling	142,5 cm	+2d8 x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg

Per esempio, Tika è un'umana alta 140 cm più 2d10 x 2,5 cm. Il suo giocatore tira 2d10 e ottiene un risultato di 12, quindi Tika è alta 170 cm. Poi il giocatore usa quello stesso risultato di 12, lo moltiplica per 2d4 e poi per 0,5 per ottenere un valore in kg. Il risultato del 2d4 è 3, quindi Tika pesa 18 kg in più (12 x 3 x 0,5) in aggiunta ai suoi 55 kg base, per un totale di 73 kg.

Altre Caratteristiche Fisiche

Il giocatore decide l'età del suo personaggio e il colore dei suoi capelli, dei suoi occhi e della sua pelle. Per aggiungere

Tika e Artemis: Dettagli dei Personaggi

Gli stessi nomi di Tika Waylan e Artemis Entreri distinguono i personaggi l'uno dall'altro e sono rappresentativi delle loro personalità. Tika è una giovane donna decisa a dimostrare che non è più una ragazzina e il suo nome la fa apparire una giovane come tante altre. Artemis Entreri proviene da una terra esotica e sfoggia un nome più misterioso.

Tika ha diciannove anni all'inizio della sua carriera da avventuriera e ha i capelli rossi, gli occhi verdi, la pelle chiara e lentigginosa e una voglia sulla coscia destra. Artemis è un individuo piccolo, compatto e muscoloso. Ha lineamenti e zigomi appuntiti e sembra sempre essersi dimenticato di radersi. I suoi capelli corvini sono folti, ma i suoi occhi sono grigi e spenti, a simboleggiare il vuoto della sua vita e della sua anima.

un piccolo tocco distintivo, potrebbe assegnargli anche una caratteristica fisica insolita o peculiare, come una cicatrice, un'andatura zoppicante o un tatuaggio.

Allineamento

Una tipica creatura dei mondi di Dungeons & Dragons possiede un allineamento che descrive a grandi linee il suo punto di vista morale e personale. L'allineamento è una combinazione di due fattori: il primo identifica la moralità (bene, male o neutrale) mentre il secondo descrive l'atteggiamento nei confronti della società e dell'ordine (legale, caotico o neutrale). Le combinazioni di allineamento possibili sono quindi nove.

Questi brevi riassunti dei nove allineamenti descrivono il tipico comportamento delle creature dei rispettivi allineamenti. I singoli individui potrebbero distaccarsi drasticamente da quei comportamenti tipici, dal momento che ben poche persone riescono a essere costantemente coerenti con i precetti del loro allineamento.

Le creature **legali buone** (LB) agiranno sicuramente nel modo considerato giusto dalla società. I draghi d'oro, i paladini e la maggior parte dei nani sono creature legali buone.

Le creature **neutrali buone** (NB) fanno del loro meglio per aiutare gli altri in base alle necessità. Molti celestiali, alcuni giganti delle nuvole e la maggior parte degli gnomi sono creature neutrali buone.

Le creature **caotiche buone** (CB) agiscono in base ai dettami della loro coscienza, senza curarsi troppo delle aspettative del prossimo. I draghi di rame, gli unicorni e la maggior parte degli elfi sono creature caotiche buone.

Le creature **legali neutrali** (LN) agiscono in base a quanto richiesto dalla legge, dalla tradizione o dai codici personali. Molti monaci e alcuni maghi sono legali neutrali.

Le creature **neutrali pure** (N) preferiscono tenersi alla larga dalle questioni morali e non si schierano, facendo ciò che sembra loro la cosa migliore di volta in volta. I lucertoloidi, molti druidi e molti umani sono neutrali.

Le creature **caotiche neutrali** (CN) si lasciano guidare dai loro capricci e antepongono la loro libertà personale a ogni altra cosa. Molti barbari e ladri, e alcuni bardi, sono caotici neutrali.

Le creature **legali malvagie** (LM) si impossessano metodicamente di ciò che vogliono, entro i limiti di un codice di tradizioni, di fedeltà o di ordine. I diavoli, i draghi blu e gli hobgoblin sono creature legali malvagie.

Le creature **neutrali malvagie** (NM) fanno tutto ciò che pensano di poter fare senza subire ripercussioni, prive di qualsiasi remora o compassione. Gli yugoloth, molti drow e alcuni giganti delle nuvole sono neutrali malvagi.

Le creature **caotiche malvagie** (CM) agiscono con violenza arbitraria, spronate dall'avidità, dall'odio o dalla sete di sangue. I demoni, i draghi rossi e gli orchi sono caotici malvagi.

Gli Allineamenti nel Multiverso

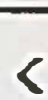
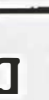
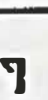
Per molte creature pensanti, l'allineamento è una scelta morale. Gli umani, i nani, gli elfi e le altre razze umanoidi possono scegliere se seguire la via del bene o del male, della legge o del caos. Stando alle leggende, le divinità di allineamento buono che crearono queste razze fecero loro dono del libero arbitrio per consentirgli di scegliere la via morale da seguire, ben sapendo che il bene senza il libero arbitrio equivale alla schiavitù.

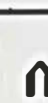
Le divinità malvagie che crearono altre razze, tuttavia, costrinsero quelle razze a servirle. Di conseguenza, tali razze hanno una forte tendenza innata a emulare la natura delle loro divinità. Molti orchi condividono la natura violenta e selvaggia del dio orchesco Gruumsh e di conseguenza tendono al male. Anche se un orco sceglie un allineamento buono, dovrà lottare contro le sue tendenze innate per tutta la vita. (Perfino i mezzorchi sono soggetti alle costanti pulsioni dovute all'influenza del dio orchesco.)

L'allineamento è una parte essenziale della natura dei celestiali e degli immondi. Un diavolo non sceglie di essere legale malvagio e non tende al legale malvagio: la sua stessa essenza è legale malvagia. Se per qualche motivo cessasse di essere legale malvagio, cesserebbe di essere un diavolo.

La maggior parte delle creature prive di una mente razionale è anche priva di allineamento ed è definita **senza allineamento**. Una tale creatura non è in grado di fare una scelta etica o morale e agisce soltanto in base alla sua natura bestiale. Gli squali, per esempio, sono predatori feroci, ma non sono malvagi; sono privi di allineamento.

Scrittura Nanica: Esempio di Alfabeto

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												

Linguaggi

La razza di un personaggio indica quali linguaggi conosce intrinsecamente; il suo background potrebbe fornirgli accesso a uno o più linguaggi aggiuntivi a sua scelta. Questi linguaggi vanno annotati sulla scheda del personaggio.

I linguaggi di un personaggio vanno scelti dalla tabella "Linguaggi Standard" o tra quelli comuni nella campagna in corso. Con il permesso del DM è possibile anche scegliere un linguaggio dalla tabella "Linguaggi Esotici" o un linguaggio segreto, come il gergo ladresco o il Druidico.

Alcuni di questi linguaggi sono in realtà famiglie di linguaggi che comprendono molti dialetti. Per esempio, il linguaggio Primordiale include i dialetti Aquan, Auran, Ignan e Terran, corrispondenti a ognuno dei quattro piani elementali. Le creature che parlano dialetti diversi di uno stesso linguaggio sono in grado di comunicare tra loro.

Linguaggi Standard

Linguaggio	Tipici Utilizzatori	Alfabeto
Comune	Umani	Comune
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogre, giganti	Nanico
Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblinoidi	Nanico
Halfling	Halfling	Comune
Nanico	Nani	Nanico
Orchesco	Orchi	Nanico

Linguaggi Esotici

Linguaggio	Tipici Utilizzatori	Alfabeto
Abissale	Demoni	Infernale
Celestiale	Celestiali	Celestiale
Draconico	Draghi, dragonidi	Draconico
Gergo delle Profondità	Mind flayer, beholder	—
Infernale	Diavoli	Infernale
Primordiale	Elementali	Nanico
Silvano	Creature Fatate	Elfico
Sottocomune	Mercanti dell'Underdark	Elfico

Caratteristiche Personali

Definire la personalità del proprio personaggio (con una serie di tratti, modi di fare, abitudini, convinzioni e difetti che gli conferiscano un'identità unica) è il modo migliore per infondergli vita al tavolo da gioco. Di seguito sono presentate quattro categorie di caratteristiche: tratti caratteriali, ideali, legami e difetti. Oltre a queste categorie, un giocatore dovrebbe riflettere sulle parole e le frasi preferite di un personaggio, i suoi tic e i suoi gesti, i suoi vizi e le sue piccole manie, e tutto ciò che può venirgli in mente.

Ogni background presentato nella sezione successiva di questo capitolo include alcune caratteristiche che possono fungere da ispirazione. Queste opzioni non sono esaustive, ma costituiscono un buon punto di partenza.

Tika e Artemis: Allineamento

Tika Waylan è neutrale buona: è essenzialmente una persona di buon cuore e si sforza di aiutare gli altri quando può. Artemis è legale malvagio, non dà alcun valore alla vita delle creature senzienti, ma ha quanto meno un approccio professionale all'omicidio.

Essendo un personaggio malvagio, Artemis non è un avventuriero ideale. All'inizio della sua carriera è un nemico e collabora con gli eroi solo quando deve... e quando torna a suo vantaggio. Nella maggior parte delle avventure, gli avventurieri malvagi causano problemi nei gruppi in cui devono agire a fianco di altri che non condividono i loro interessi e obiettivi. In genere gli allineamenti malvagi sono riservati ai nemici e ai mostri.

Tratti Caratteriali

Un giocatore assegna al suo personaggio due tratti caratteriali. I tratti caratteriali sono un modo semplice e rapido per distinguere il proprio personaggio da tutti gli altri. I tratti caratteriali assegnati dovrebbero rivelare qualcosa di interessante e di divertente sul personaggio. Dovrebbero essere descrizioni in grado di rivelare immediatamente cos'ha di speciale un personaggio. "Sono astuto" non è un buon tratto, perché può riferirsi a una miriade di personaggi. "Ho letto ogni libro custodito a Candlekeep", invece, rivela qualcosa di specifico sugli interessi e sulla mentalità del personaggio.

I tratti caratteriali possono descrivere ciò che a un personaggio piace, i suoi trionfi passati, ciò che non gli piace o gli fa paura, il suo atteggiamento o i suoi modi di fare, o l'influenza dei suoi punteggi di caratteristica.

Un modo pratico per definire in fretta qualche tratto caratteriale è esaminare i punteggi di caratteristica più alti e più bassi del personaggio e definire un tratto correlato a ognuno di essi. Potrebbe trattarsi di un tratto positivo o negativo: il personaggio potrebbe sforzarsi per porre rimedio a un punteggio basso, oppure comportarsi da spaccone per un suo punteggio alto.

Scrittura Elfica: Esempio di Alfabeto

Tika e Artemis: Caratteristiche Personali

Tika e Artemis hanno dei tratti caratteriali molto diversi. A Tika non piacciono gli sbruffoni e ha paura delle altezze, a seguito di una brutta caduta riportata durante i suoi giorni da ladra. Artemis Entreri è sempre pronto al peggio e si muove in modo rapido, preciso e sicuro di sé.

Un rapido esame dei loro ideali rivela che Tika Waylan è innocente, quasi infantile, crede nel valore della vita e nell'importanza di apprezzare ogni persona. Il suo allineamento è neutrale buono, cosa che la porta ad aderire agli ideali della vita e del rispetto. Artemis Entreri, invece, non consente mai alle sue emozioni di prendere il sopravvento e sfida costantemente se stesso per migliorare le proprie abilità. Il suo allineamento legale malvagio lo porta ad aderire agli ideali di imparzialità e bramosia di potere.

Tika Waylan ha un legame con la Locanda dell'Ultima Casa. Il proprietario della locanda le ha offerto una nuova vita e nel periodo in cui ha lavorato alla locanda ha stretto amicizia con i suoi compagni avventurieri. La distruzione della locanda durante le razzie degli eserciti dei draghi ha fornito a Tika un forte motivo personale per odiarli visceralmente. Il suo legame potrebbe essere formulato con una frase come: "Farò tutto ciò che è necessario pur di punire gli eserciti dei draghi per la distruzione della Locanda dell'Ultima Casa".

Il legame di Artemis Entreri è un rapporto strano e quasi paradossale con Drizzt Do'Urden, suo pari nell'arte della spada e nella determinazione incrollabile. Nella sua prima battaglia con Drizzt, Artemis ha visto qualcosa di se stesso nel suo avversario, un indizio sul fatto che se la sua vita si fosse sviluppata in modo diverso ora avrebbe potuto essere più simile all'eroico drow. Da quel momento in poi, Artemis non è più un semplice assassino criminale: è un antieroe, animato dalla sua rivalità con Drizzt. Il suo legame potrebbe essere formulato con una frase come: "Non avrò pace finché non avrò dimostrato di essere migliore di Drizzt Do'Urden".

Ognuno di questi personaggi possiede anche un difetto importante. Tika Waylan è ingenua ed emotivamente vulnerabile, più giovane dei suoi compagni e infastidita dal fatto di essere trattata come la ragazzina che essi conoscevano anni fa. Potrebbe perfino essere tentata di agire contro i suoi principi, se credesse che un particolare modo di agire potesse dimostrare la sua maturità. Artemis Entreri si è completamente isolato da qualsiasi rapporto personale e vuole semplicemente restare solo.

Ideali

Il giocatore descrive un ideale che spinge il suo personaggio ad agire. Gli ideali sono le cose in cui il personaggio crede più fermamente, quei principi etici e morali fondamentali che lo spingono ad agire. Gli ideali possono abbracciare ogni cosa, dagli obiettivi a lungo termine nella vita al proprio sistema di convinzioni fondamentali.

Gli ideali possono rispondere alle seguenti domande: quali sono i principi che il personaggio non tradirà mai? Per cosa sarebbe disposto a fare dei sacrifici? Cosa lo spinge ad agire e cosa guida i suoi obiettivi e ambizioni? Qual è la cosa più importante in assoluto per cui è pronto a lottare?

Il giocatore può scegliere tutti gli ideali che vuole, ma partire dall'allineamento del personaggio è un buon modo per iniziare a definirli. Ogni background di questo capitolo include sei ideali suggeriti. Cinque sono collegati agli aspetti dell'allineamento: legge, caos, bene, male e neutralità. L'ultimo ha invece più a che fare con il background specifico che non con un punto di vista etico o morale.

Legami

Il giocatore definisce un legame per il suo personaggio. I legami rappresentano i rapporti del personaggio con alcune persone, luoghi ed eventi del mondo, lo ancorano a qualche elemento del suo passato. Potrebbero ispirarlo a raggiungere nuove vette di eroismo, o condurlo ad agire contro i suoi interessi qualora ci fosse qualcosa a minacciarli. Possono funzionare in modo molto simile agli ideali, definendo le motivazioni e gli obiettivi di un personaggio.

I legami possono rispondere a queste domande: a chi tiene in modo particolare il personaggio? A quale luogo è legato in modo speciale? Qual è l'oggetto che per lui è più prezioso?

I suoi legami potrebbero fare riferimento alla sua classe, background, razza o altro aspetto della sua storia o personalità. Il personaggio potrebbe anche sviluppare nuovi legami nel corso delle sue avventure.

Difetti

Infine si sceglie un difetto per il personaggio, qualcosa che rappresenti un suo vizio, ossessione, paura o punto debole, o più in particolare qualcosa che gli altri potrebbero sfruttare contro di lui per rovinarlo o spingerlo ad agire contro i suoi interessi. Un difetto ancora più significativo di un tratto caratteriale negativo potrebbe essere un difetto che risponda a queste domande: cosa fa infuriare il personaggio? C'è una persona, un concetto o un evento che lo terrorizza? Quali sono i suoi vizi?

Ispirazione

L'ispirazione è una regola che il Dungeon Master può usare per ricompensare un personaggio che agisce in modo fedele ai suoi tratti caratteriali, ideali, legami e difetti. Usando l'ispirazione, un personaggio può attingere al suo

Scrittura Draconica: Esempio di Alfabeto

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

tratto caratteriale di compassione nei confronti dei derelitti per partire avvantaggiato nei negoziati con il Principe dei Mendicanti. In alternativa, l'ispirazione può consentire a un personaggio di appellarsi al suo legame quando deve difendere il suo villaggio natio per scrollarsi di dosso gli effetti di un incantesimo lanciato su di lui.

Ottenere Ispirazione

Il DM può decidere di impartire ispirazione a un personaggio per i motivi più disparati. Solitamente un DM concede ispirazione quando un giocatore interpreta i suoi tratti caratteriali, accetta gli svantaggi presentati da un difetto o da un legame o interpreta comunque il suo personaggio in modo convincente. Il DM comunica ai giocatori in che modo è possibile guadagnare ispirazione nel corso del gioco.

Un personaggio è dotato di ispirazione oppure no: non è possibile accumulare più "ispirazioni" per usarle in seguito.

Usare Ispirazione

Se un personaggio è dotato di ispirazione, può spenderla quando effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica. Quando un personaggio spende ispirazione, dispone di vantaggio a quel tiro.

Inoltre, se un personaggio possiede ispirazione, può ricompensare un altro giocatore per una buona interpretazione, un'idea ingegnosa o semplicemente per avere fatto qualcosa di entusiasmante nel corso del gioco. Quando un altro personaggio giocante fa qualcosa che offre un contributo determinante alla storia in modi divertenti e interessanti, il personaggio dotato di ispirazione può rinunciare alla sua ispirazione e cederla all'altro personaggio.

Background

Ogni storia ha un inizio. Il background di un personaggio rivela da dove egli viene, come è diventato un avventuriero e qual è il suo posto nel mondo. Un guerriero potrebbe essere stato un coraggioso cavaliere o un soldato veterano in passato. Un mago potrebbe essere stato un sapiente o un artigiano. Un ladro potrebbe essersi guadagnato da vivere lavorando per una gilda o intrattenendo il pubblico come giullare.

La scelta di un background fornisce a un personaggio alcuni importanti spunti narrativi sulla sua identità. La domanda più importante da porsi riguardo al background è: cosa è *cambiato?* Perché il personaggio ha smesso di fare ciò che stava facendo nel background e si è dato all'avventura? Dove ha trovato il denaro per acquistare il suo equipaggiamento di partenza, oppure, se proviene da un background benestante, perché ora non ha *più* denaro? Come ha appreso le abilità della sua classe? Cosa lo distingue dagli individui comuni che condividono il suo stesso background?

Gli esempi di background in questo capitolo forniscono sia benefici concreti (privilegi, competenze e linguaggi), sia suggerimenti di interpretazione.

Tika e Artemis: Background

Tika Waylan e Artemis Entreri hanno entrambi vissuto i loro primi anni come monelli di strada. Tika successivamente ha lavorato come cameriera, una carriera che non l'ha cambiata di molto, quindi potrebbe scegliere il background di monello e ottenere competenza nelle abilità Furtività e Rapidità di Mano, e imparare a usare gli arnesi da scasso. Artemis è più definito dal suo background criminale, che gli fornisce Furtività e Inganno come abilità, nonché competenza negli arnesi da scasso.

Competenze

Ogni background fornisce a un personaggio competenza in due abilità (descritte nel capitolo 7, "Usare i Punteggi di Caratteristica").

Inoltre, la maggior parte dei background fornisce a un personaggio competenza in uno o più strumenti (descritti nel capitolo 5, "Equipaggiamento").

Se un personaggio ottiene la stessa competenza da due fonti diverse, può invece scegliere una competenza diversa dello stesso tipo (abilità o strumento).

Linguaggi

Alcuni background consentono ai personaggi di apprendere ulteriori linguaggi oltre a quelli forniti dalla razza. Vedi la precedente sezione "Linguaggi", in questo capitolo.

Equipaggiamento

Ogni background fornisce a un personaggio una dotazione di equipaggiamento di partenza. Se si usano le regole facoltative del capitolo 5 per spendere monete sull'equipaggiamento, il personaggio non riceve l'equipaggiamento di partenza indicato dal suo background.

Caratteristiche Suggerite

Un background indica le caratteristiche personali suggerite per il giocatore che lo seleziona. Il giocatore può scegliere le caratteristiche, tirare i dadi per determinarle casualmente o usare quei suggerimenti come ispirazione per le caratteristiche di sua creazione.

Personalizzare un Background

Un giocatore potrebbe decidere di ritoccare alcuni privilegi di un background in modo che si adattino meglio al suo personaggio o all'ambientazione della campagna. Per personalizzare un background è sufficiente sostituire un privilegio con un altro qualsiasi, scegliere due abilità qualsiasi e scegliere un totale di due competenze negli strumenti o linguaggi dai background di esempio. È possibile usare l'equipaggiamento della dotazione indicata dal background o spendere il denaro come descritto nel capitolo 5. (Se un personaggio sceglie di spendere il denaro, non ottiene anche l'equipaggiamento della dotazione suggerita per la sua classe.) Infine si scelgono due tratti caratteriali, un ideale, un legame e un difetto. Se un giocatore non trova alcun privilegio adatto al background che desidera, può accordarsi con il DM per crearne uno.

Accolito

Un accolito ha passato la sua vita a servire un tempio dedicato a una specifica divinità o un pantheon di divinità. Funge da intermediario tra il reame del sacro e il mondo dei mortali, celebrando riti solenni e offrendo sacrifici al fine di radunare nuovi fedeli presso il suo patrono divino. Non è necessariamente un chierico, in quanto celebrare i riti sacri è ben diverso da incanalare il potere divino.

Il personaggio sceglie un dio, un pantheon di divinità o un altro essere semi-divino tra quelli elencati nell'appendice B o quelli specificati dal DM, e si accorda con quest'ultimo per definire in dettaglio la natura del suo servizio religioso. Era un funzionario minore in un tempio, dove è stato cresciuto fin dall'infanzia per assistere i sacerdoti nei loro riti? Oppure è un sommo sacerdote che improvvisamente ha udito un richiamo che lo ha spinto a servire il suo dio in modo diverso? Forse era il capo di un piccolo culto al di fuori delle strutture tradizionali del tempio, o addirittura un gruppo occulto al servizio di un padrone immondo che ora l'accolito ha rinnegato.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Religione
Linguaggi: Due a scelta
Equipaggiamento: Un simbolo sacro (donatogli quando è stato ordinato come sacerdote), un libro di preghiere o una ruota della preghiera, 5 bastoncini di incenso, vesti, un abito comune, una borsa con 15 mo

Privilegio: Rifugio dei Fedeli

Un accolito gode del rispetto di coloro che condividono la sua fede ed è in grado di celebrare le cerimonie religiose della sua divinità. L'accolito e gli avventurieri suoi compagni possono aspettarsi di ricevere cure e guarigioni gratuite presso un tempio, un santuario o un'altra presenza stabile della sua fede, anche se dovrà fornire le eventuali componenti richieste per gli incantesimi. Coloro che condividono la sua religione lo manterranno (limitandosi soltanto a lui) offrendogli uno stile di vita modesto.

Un accolito potrebbe anche avere dei legami con un tempio specifico dedicato alla divinità o al pantheon di sua scelta, e beneficiare di una dimora presso quel tempio. Potrebbe trattarsi dello stesso tempio dove aveva prestato servizio in passato, se è rimasto in buoni rapporti con i fedeli del posto, oppure di un tempio dove ha trovato accoglienza recentemente. Finché si trova nei pressi del suo tempio, l'accolito può chiedere aiuto ai sacerdoti, purché quell'aiuto non comporti pericoli ed egli goda di una buona reputazione presso il tempio.

Caratteristiche Suggerite

Gli accoliti sono plasmati dalle loro esperienze nei templi o nelle altre comunità religiose. I loro studi storici e i dettami della loro fede, assieme al rapporto che hanno con templi, santuari o gerarchie, ne influenzano il modo di fare e gli ideali. Come difetti potrebbero nascondere qualche ipocrisia o pensiero eretico, oppure sviluppare un ideale o un legame fino a portarlo all'estremo.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

d8	Tratto Caratteriale
1	L'accolito venera un particolare eroe della sua fede e si ispira continuamente alle sue gesta e al suo esempio.
2	L'accolito è in grado di trovare punti in comune perfino tra due acerrimi nemici, riuscendo a fraternizzare con loro e adoperandosi sempre per una soluzione pacifica.
3	L'accolito riesce a vedere presagi in ogni evento e gesto. Ritiene che gli dèi cerchino continuamente di parlare ai mortali, e che i mortali debbano soltanto imparare ad ascoltarli.
4	Nulla riesce a minare l'ottimismo dell'accolito.
5	L'accolito cita (non necessariamente con esattezza) i testi sacri e i proverbi pressoché in ogni situazione.
6	L'accolito è tollerante (o intollerante) nei confronti delle altre fedi e rispetta (o disprezza) il culto degli altri dèi.
7	Frequentando gli alti funzionari del suo tempio, l'accolito ha goduto dei piaceri del buon cibo e del buon vino e si è inserito nell'alta società. La povertà lo mette a disagio.
8	L'accolito ha passato così tanto tempo all'interno del tempio che oggi ha qualche difficoltà a interagire con gli altri esseri umani nel mondo esterno.

d6	Ideale
1	**Tradizione.** Le antiche tradizioni di preghiera e sacrificio devono essere conservate e sostenute. (Legale)
2	**Carità.** L'accolito cerca sempre di aiutare i bisognosi e non esita a sacrificarsi personalmente. (Buono)
3	**Cambiamento.** L'accolito deve contribuire alla diffusione dei mutamenti che gli dèi operano costantemente nel mondo. (Caotico)
4	**Potere.** L'accolito spera di riuscire un giorno a raggiungere le posizioni più elevate della gerarchia della sua chiesa. (Legale)
5	**Fede.** L'accolito è profondamente convinto che la sua divinità guidi le sue scelte. Crede quindi che se si impegnerà a fondo, le cose non potranno che andare bene. (Legale)
6	**Ambizione.** L'accolito cerca di dimostrarsi degno del favore della sua divinità e interviene per correggere le azioni che vanno contro i suoi insegnamenti. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	L'accolito morirebbe pur di recuperare un'antica reliquia della sua fede, perduta da molto tempo.
2	L'accolito cerca vendetta contro i corrotti ministri del suo tempio che lo accusarono di eresia.
3	l'accolito deve la vita al sacerdote che lo fece entrare nel tempio alla morte dei suoi genitori.
4	Tutto ciò che l'accolito fa, lo fa per la gente comune.
5	L'accolito farà qualunque cosa pur di proteggere il tempio in cui ha servito.
6	L'accolito cerca di proteggere un testo sacro che i suoi nemici considerano invece eretico e cercano di distruggere.

d6	Difetto
1	L'accolito giudica gli altri con durezza, e se stesso ancora più severamente.
2	L'accolito si affida totalmente e acriticamente a quelli che detengono il potere all'interno del suo tempio.
3	La religiosità dell'accolito lo induce a volte a credere ciecamente a coloro che professano la sua stessa fede.
4	L'accolito è inflessibile.
5	L'accolito non si fida degli sconosciuti e si aspetta sempre il peggio da essi.
6	Quando l'accolito si prefigge un obiettivo, ne è ossessionato fino a ignorare ogni altro aspetto della sua vita.

Artigiano di Gilda

Questo artigiano appartiene a una gilda specializzata in un particolare settore di lavoro a cui aderiscono altri artigiani. L'artigiano è una presenza consolidata nel mondo mercantile e grazie al suo talento e alla sua ricchezza si è liberato dalle costrizioni dell'ordine sociale feudale. Ha appreso il suo mestiere da un mastro artigiano, con il patrocinio della gilda, finché non è diventato a sua volta un maestro.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Persuasione
Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Una serie di strumenti da artigiano (a scelta), una lettera di presentazione della gilda, un abito da viaggiatore, una borsa con 15 mo

Attività della Gilda

Le gilde sono presenti nelle città abbastanza grandi da accogliere più artigiani che praticano lo stesso mestiere. Tuttavia, la gilda potrebbe anche essere un gruppo informale di artigiani che lavorano sparpagliati in vari villaggi di un reame più esteso. Il giocatore può accordarsi con il DM per definire la natura della sua gilda, scegliere l'attività della gilda in questione dalla tabella sottostante o determinarla casualmente con un tiro sulla stessa tabella.

d20	Attività della Gilda
1	Alchimisti e speziali
2	Birrai, distillatori e vinificatori
3	Calligrafi, scribi e scrivani
4	Carpentieri navali e velai
5	Carrozzai e carradori
6	Cartografi, geografi e disegnatori di mappe
7	Ciabattini e calzolai
8	Costruttori e scalpellini
9	Cuochi e panettieri
10	Fabbri e forgiatori
11	Fabbricanti di armature, di serrature e cesellatori
12	Falegnami, soffittai e imbianchini
13	Gioiellieri e intagliatori di gemme
14	Intagliatori, bottai e costruttori di archi
15	Pellai, scuoiatori e conciatori
16	Pittori e disegnatori
17	Soffiatori di vetro e vetrai
18	Stagnini, modellatori e peltrai
19	Tessitori e tintori
20	Vasai e piastrellai

L'artigiano di gilda è in possesso delle abilità richieste per ricavare oggetti finiti dalle materie prime (come rappresentato dalla sua competenza in un certo tipo di strumenti da artigiano) e conosce i principi del commercio e delle pratiche d'affari appropriate. Resta solo da decidere se l'artigiano abbandonerà il suo mestiere per darsi all'avventura o farà uno sforzo aggiuntivo per portare avanti la sua carriera commerciale assieme a quella da avventuriero.

Privilegio: Appartenenza alla Gilda

In qualità di membro rispettato e di vecchia data di una gilda, l'artigiano può contare su diversi benefici. I suoi colleghi di gilda gli offriranno vitto e alloggio e pagheranno per il suo funerale, se necessario. In alcune città e paesi, una gilda dispone di una sede centrale dove incontrare gli altri membri, un luogo utile dove incontrare potenziali datori di lavoro, alleati o gregari.

Le gilde spesso esercitano una forte influenza politica. Se l'artigiano è accusato di un crimine, la sua gilda lo sosterrà se la sua innocenza risulta evidente o se il crimine è giustificabile. Può anche usare la gilda per ottenere l'accesso alle figure politiche più potenti, fintanto che rimane un membro stimato. Tali contatti potrebbero richiedere una donazione in denaro o in oggetti magici alla tesoreria della gilda.

L'artigiano deve pagare una tariffa di 5 mo al mese alla gilda. Se salta uno o più pagamenti, dovrà versare i pagamenti arretrati se desidera rimanere in buoni rapporti con la gilda.

Caratteristiche Suggerite

Gli artigiani di gilda sono tra gli individui più ordinari del mondo... finché non mettono da parte i loro strumenti per dedicarsi all'avventura. Sanno che lavorare sodo è fondamentale e che la comunità è importante, ma sono particolarmente vulnerabili all'avidità e alla cupidigia.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'artigiano di gilda crede che se una cosa va fatta, va fatta bene. Cerca sempre di lavorare al suo meglio.
2	L'artigiano di gilda è uno snob che guarda dall'alto in basso chi non è in grado di apprezzare l'arte.
3	L'artigiano di gilda vuole sempre sapere come funzionano le cose, e le motivazioni che spingono le altre persone ad agire.
4	L'artigiano di gilda ha un proverbio da citare in ogni occasione.
5	L'artigiano di gilda è molto duro con chi non dimostra la sua stessa dedizione al lavoro costante e onesto.
6	L'artigiano di gilda ama parlare a lungo della sua professione.
7	L'artigiano di gilda adora il proprio denaro e conduce sempre accanite contrattazioni al fine di ottenere le migliori condizioni.
8	L'artigiano di gilda è famoso per la qualità del suo lavoro. Resta sempre esterrefatto quando incontra qualcuno che non ha mai sentito parlare di lui.

d6	Ideale
1	**Comunità.** È dovere di ogni cittadino rafforzare i legami della comunità e la sicurezza della civilizzazione. (Legale)
2	**Generosità.** I talenti vengono donati alle persone affinché queste li usino per il bene del mondo. (Buono)
3	**Libertà.** Tutti dovrebbero essere liberi di procurarsi da vivere come meglio credono. (Caotico)
4	**Avidità.** L'artigiano di gilda agisce solo per denaro. (Malvagio)
5	**Persone.** L'artigiano di gilda sente di avere dei doveri verso le persone care, non verso ideali astratti. (Neutrale)
6	**Aspirazioni.** L'artigiano di gilda lavora sodo per essere il migliore nel suo lavoro. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Per l'artigiano di gilda il laboratorio in cui ha imparato il mestiere è il luogo più importante del mondo.
2	L'artigiano di gilda ha creato un'opera straordinaria per qualcuno che si è poi rivelato indegno di possederla. Egli è ancora in cerca di qualcuno che meriti una tale meraviglia.
3	L'artigiano di gilda si sente in debito con la sua gilda, che ha fatto di lui l'individuo che è oggi.
4	L'artigiano di gilda persegue la ricchezza per conquistare l'amore di qualcuno.
5	L'artigiano di gilda ha giurato di riuscire un giorno a tornare presso la sua gilda e dimostrare di essere un artigiano migliore di tutti gli altri membri.
6	L'artigiano di gilda ha giurato di vendicarsi delle forze malvagie che hanno distrutto il suo luogo di lavoro e lo hanno privato della sua fonte di reddito.

d6	Difetto
1	L'artigiano di gilda farà qualsiasi cosa pur di mettere le mani su qualcosa di raro o di inestimabile valore.
2	L'artigiano di gilda si convince facilmente che qualcuno stia cercando di imbrogliarlo.
3	Nessuno dovrà mai sapere che una volta l'artigiano di gilda ha sottratto del denaro dai forzieri della gilda.
4	L'artigiano di gilda è incontentabile; ciò che possiede non gli basta mai.
5	L'artigiano di gilda ucciderebbe per ottenere un titolo nobiliare.
6	L'artigiano di gilda è incredibilmente geloso di chiunque produca un'opera migliore della sua. Ovunque vada, si vede circondato da rivali.

Artigiano di Gilda Alternativo: Mercante di Gilda

Invece di appartenere a una gilda di artigiani, il personaggio potrebbe appartenere a una gilda di mercanti, mastri carovanieri o negozianti. Non produce i suoi oggetti personalmente, ma si guadagna da vivere comprando e vendendo le opere degli altri (o le materie prime di cui gli artigiani hanno bisogno per praticare il loro mestiere). La gilda in questione potrebbe essere un grosso consorzio (o una famiglia) mercantile i cui interessi si estendono nell'intera regione. Forse il mercante trasporta merci da un luogo all'altro via nave, carro o carovana, o le acquista da altri mercanti viaggiatori per rivenderle nella sua bottega. Sotto certi aspetti, la vita del mercante viaggiatore si presta all'avventura assai più facilmente di una vita da artigiano.

Anziché possedere competenza negli strumenti da artigiano, il personaggio potrebbe essere competente negli strumenti da navigatore o in un linguaggio aggiuntivo. Può iniziare il gioco con un mulo e un carretto al posto degli strumenti da artigiano.

Ciarlatano

Un ciarlatano è sempre stato portato per le interazioni sociali. È abile nel capire le persone, dopo pochi minuti di conversazione riesce a individuare ciò che il loro cuore desidera e, dopo alcune domande mirate, ogni interlocutore è per lui un libro aperto. È una dote molto utile, che il ciarlatano non esita a sfruttare a suo vantaggio.

Il ciarlatano sa cosa la gente vuole, e glielo offre su un piatto d'argento... o meglio, promette di offrirglielo. Il buon senso dovrebbe indurre la gente a stare in guardia dalle offerte che sembrano troppo belle per essere vere, ma il buon senso diventa una merce molto rara quando il ciarlatano è nei paraggi. Quella bottiglia di liquido rosa curerà sicuramente quella brutta irritazione, questo unguento (nient'altro che un po' di grasso con uno spruzzo di polverina argentata) è in grado di restituire vigore e giovinezza a chi lo beve, e c'è un ponte in città che guarda caso è appena stato messo in vendita. Queste meraviglie sono improbabili, ma il ciarlatano sa come renderle realistiche.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Rapidità di Mano
Competenze negli Strumenti: Arnesi da falsario, trucchi per il camuffamento
Equipaggiamento: Un abito pregiato, trucchi per il camuffamento, strumenti da truffatore a scelta (dieci bottiglie sigillate piene di un liquido colorato, una serie di dadi truccati, un mazzo di carte segnate o un anello con sigillo di un duca immaginario), una borsa con 15 mo

Truffe Preferite

Ogni ciarlatano ha una tecnica preferita che usa più spesso rispetto alle altre truffe. Il giocatore sceglie una truffa preferita o tira sulla tabella sottostante.

d6	Truffa
1	Barare ai giochi d'azzardo.
2	Limare monete o forgiare documenti.
3	Insinuarsi nelle vite degli altri e fare leva sulle loro debolezze per impossessarsi delle loro fortune.
4	Cambiare identità come cambiandosi d'abito.
5	Truffe di destrezza manuale agli angoli delle strade.
6	Convincere un compratore che una cianfrusaglia senza valore in realtà vale tutti i suoi sudati guadagni.

Privilegio: Falsa Identità

Il ciarlatano si è creato una seconda identità che include documenti, conoscenze stimate e camuffamenti che gli permettono di interpretare un individuo fittizio. È inoltre in grado di forgiare documenti, inclusi documenti ufficiali e lettere personali, purché abbia visto un esempio del tipo di documento o di scrittura che cerca di copiare.

Caratteristiche Suggerite

I ciarlatani sono personaggi pittoreschi che nascondono la loro vera personalità dietro le maschere di loro creazione. Si spacciano per ciò che la gente vuole vedere, ciò in cui vuole credere e dipingono il mondo come l'interlocutore vuole sentirselo raccontare. Ma il loro vero io è spesso tormentato da una coscienza inquieta, un vecchio nemico, o radicati problemi di diffidenza nei confronti del prossimo.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il ciarlatano si innamora in continuazione ed è sempre alla ricerca di una nuova fiamma.
2	Il ciarlatano ha una battuta pronta per ogni occasione, specialmente quelle in cui l'umorismo è completamente fuori luogo.
3	Le lusinghe sono il sistema preferito dal ciarlatano per ottenere ciò che desidera.
4	Il ciarlatano è un giocatore d'azzardo nato e non resiste a correre un rischio se c'è la prospettiva di un guadagno.
5	Il ciarlatano mente quasi sempre, anche senza una ragione.
6	Le armi preferite dal ciarlatano sono il sarcasmo e l'insulto.
7	Il ciarlatano ha con sé diversi simboli sacri e invoca qualunque divinità possa tornargli utile al momento.
8	Il ciarlatano si intasca qualsiasi oggetto che sembri di valore.

d6	Ideale
1	**Indipendenza.** Il ciarlatano è uno spirito libero: nessuno può dirgli cosa deve fare. (Caotico)
2	**Giustizia.** Il ciarlatano non prende mai di mira persone che non possono permettersi di perdere nemmeno pochi spiccioli. (Legale)
3	**Carità.** Il ciarlatano distribuisce i soldi ottenuti tra coloro che ne hanno davvero bisogno. (Buono)
4	**Creatività.** Il ciarlatano non usa mai due volte la stessa bugia. (Caotico)
5	**Amicizia.** Gli oggetti materiali vanno e vengono. I legami d'amicizia durano per sempre. (Buono)
6	**Ambizione.** Il ciarlatano è determinato a diventare qualcuno. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il ciarlatano ha derubato la persona sbagliata e ora deve evitarla in tutti modi.
2	Il ciarlatano deve tutto al suo mentore, un essere orribile che probabilmente ora marcisce in qualche prigione.
3	Da qualche parte nel mondo il ciarlatano ha un figlio che non lo conosce. Il ciarlatano cerca di rendergli il mondo migliore.
4	Il ciarlatano proviene da una famiglia nobile e sogna un giorno di riuscire a strappare le sue terre e il titolo da coloro che glieli hanno sottratti.
5	Un personaggio potente ha ucciso qualcuno che il ciarlatano amava. Egli ha giurato che un giorno avrà la sua vendetta.
6	Il ciarlatano ha truffato e ridotto sul lastrico qualcuno che non lo meritava. Da allora cerca di espiare le sue malefatte ma non potrà mai riuscire a perdonarsi.

d6	Difetto
1	Il ciarlatano non può assolutamente resistere a un bel viso.
2	Il ciarlatano è perennemente indebitato. Spende il frutto dei suoi proventi illeciti in lussi decadenti molto più velocemente di quanto riesca a procurarseli.
3	Il ciarlatano è convinto che nessuno riuscirà mai a imbrogliarlo come lui imbroglia gli altri.
4	L'avidità del ciarlatano è tale da risultare pericolosa anche per se stesso. Se c'è di mezzo del denaro, il ciarlatano deve tentare di impossessarsene, qualunque sia il rischio da correre.
5	Il ciarlatano non può fare a meno di tentare di truffare le persone più potenti di lui.
6	Il ciarlatano detesta ammetterlo e si odia per questo, ma quando le cose si mettono male, se la dà a gambe e pensa solo a salvarsi la pelle.

Criminale

Un criminale è un esperto malfattore che ha già violato la legge più volte in passato. Ha trascorso molto tempo tra gli altri criminali e mantiene ancora qualche contatto con il mondo del crimine. È molto più vicino della maggior parte della gente a quel mondo clandestino di omicidi, furti e violenze che contamina gli strati più bassi di una comunità ed è sopravvissuto fino a oggi sfidando le leggi e le regole della società.

Competenze nelle Abilità: Furtività, Inganno
Competenze negli Strumenti: Arnesi da scasso, un tipo di gioco
Equipaggiamento: Un piede di porco, un abito comune comprensivo di cappuccio, una borsa con 15 mo

Specializzazione Criminale

Esistono molti tipi di criminali e ogni singolo membro di una gilda di ladri o di un'organizzazione criminale analoga è dotato di specialità particolari. Perfino i criminali che agiscono al di fuori di tali organizzazioni hanno le loro preferenze per certi tipi di crimini rispetto ad altri. Il giocatore può scegliere liberamente il ruolo che il suo personaggio ha svolto come criminale, oppure può tirare sulla tabella sottostante.

d8	Specializzazione	d8	Specializzazione
1	Assassino	5	Picchiatore
2	Borseggiatore	6	Ricattatore
3	Brigante	7	Ricettatore
4	Contrabbandiere	8	Scassinatore

Privilegio: Contatto Criminale

Il criminale conosce un contatto affidabile che funge da tramite tra lui e una rete di altri criminali. Il criminale sa come inviare e ricevere messaggi dal suo contatto, anche a grandi distanze; nello specifico, conosce i messaggeri locali, i mastri carovanieri corrotti e i marinai poco raccomandabili che trasmetteranno il messaggio per suo conto.

Caratteristiche Suggerite

Un criminale potrebbe apparire crudele a prima vista, e molti criminali sono a tutti gli effetti malvagi fino al midollo. Ma alcuni vantano numerose qualità in grado di renderli gradevoli, se non di riscattarli. Forse il detto che parla di onore tra i ladri dice il vero, ma i criminali raramente mostrano rispetto per le leggi o per le autorità ufficiali.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il criminale ha sempre un piano di riserva, qualora le cose dovessero mettersi male.
2	Il criminale mantiene sempre la calma, a prescindere dalla situazione. Non alza mai la voce e non permette mai alle emozioni di prendere il sopravvento sulla sua razionalità.
3	La prima cosa che fa il criminale quando giunge in un nuovo luogo è notare tutte le zone in cui sono custoditi o potrebbero essere stati nascosti dei valori.
4	Il criminale preferisce farsi un nuovo amico piuttosto che un nuovo nemico.
5	Il criminale impiega molto tempo a fidarsi di qualcuno. Ritiene che spesso proprio quelli che sembrano più onesti sono quelli che hanno più cose da nascondere.
6	Il criminale non bada ai rischi. Parlargli di probabilità è perfettamente inutile.
7	Il modo più efficace per indurre il criminale a fare qualcosa è dirgli che non ha il permesso di farla.
8	Il criminale reagisce con collera alla minima provocazione.

d6	Ideale
1	**Onore.** Il criminale non deruba altri criminali. (Legale)
2	**Libertà.** Le catene devono essere spezzate, e lo stesso vale per chi cerca di imporle agli altri. (Caotico)
3	**Carità.** Il criminale ruba ai ricchi per donare ai poveri. (Buono)
4	**Avidità.** Il criminale farà tutto ciò che è in suo potere per arricchirsi. (Malvagio)
5	**Persone.** Il criminale è leale solo nei confronti dei suoi amici, non si cura degli ideali astratti, e per quello che lo riguarda, tutti gli altri possono andare a tuffarsi nello Stige. (Neutrale)
6	**Redenzione.** C'è una scintilla di bontà in ogni individuo. (Buono)

d6	Legame
1	Il criminale cerca di ripagare un vecchio debito che ha contratto con un generoso benefattore.
2	Il criminale usa i proventi delle sue attività illecite per sostenere la sua famiglia.
3	Al criminale è stato sottratto qualcosa di importante, e il suo obiettivo è riprenderselo.
4	Il criminale vuole diventare il più grande ladro di tutti i tempi.
5	Il criminale si è macchiato di un crimine terribile e spera di potersi redimere.
6	Una persona amata dal criminale ha perso la vita per colpa sua. Il criminale è determinato a far sì che questo non accada mai più.

d6	Difetto
1	Quando vede qualcosa di valore, il criminale riesce solo a pensare a come appropriarsene.
2	Quando si trova a dover scegliere tra gli amici e il denaro, generalmente il criminale sceglie il denaro.
3	Quando c'è un piano, il criminale lo dimentica. E se non lo dimentica, lo ignora.
4	Quando il criminale mente, c'è qualcosa che rivela la sua bugia.
5	Quando le cose sembrano mettersi male, il criminale se la dà a gambe levate.
6	Un innocente è in prigione accusato di un crimine commesso dal criminale, il quale da parte sua convive tranquillamente con la situazione.

Criminale Alternativo: Spia

Anche se le sue capacità non sono troppo diverse da quelle di uno scassinatore o di un contrabbandiere, una spia le apprende e le applica in un contesto molto diverso: come agente spionistico. Forse è un agente avallato ufficialmente dalla corona, o forse vende i segreti che scopre al migliore offerente.

Eremita

Un eremita ha trascorso gli anni formativi della sua vita in un luogo isolato, forse presso una comunità separata (come per esempio un monastero) o forse completamente da solo. Nel tempo che ha trascorso lontano dalla confusione della società ha trovato tranquillità, solitudine e magari alcune delle risposte che cercava.

Competenze nelle Abilità: Medicina, Religione
Competenze negli Strumenti: Borsa da erborista
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Una custodia per pergamene piena di appunti di studio o di preghiere, una coperta invernale, un abito comune, una borsa da erborista e 5 mo

Vita Solitaria

Per quale motivo l'eremita cercava l'isolamento e cosa lo ha spinto a interrompere la sua vita solitaria? Il giocatore può consultarsi con il DM per determinare il motivo specifico dell'isolamento dell'eremita, oppure può sceglierne uno o determinarlo casualmente tirando sulla tabella sottostante.

d8	Vita Solitaria
1	Allontanamento dalla civiltà per vivere in armonia con la natura.
2	Custode di un antico edificio in rovina o di una reliquia.
3	Esiliato per un crimine mai commesso.
4	In pellegrinaggio alla ricerca di una persona, un luogo o una reliquia di grande valore spirituale.
5	Ricerca dell'illuminazione spirituale.
6	Ritirato dalla società dopo un evento sconvolgente.
7	Ritirato in un luogo tranquillo per lavorare a un'opera d'arte, letteraria o musicale.
8	Vita comunitaria, in accordo con i dettami di un ordine religioso.

Privilegio: Scoperta

Nella tranquillità e nell'isolamento prolungato del suo eremo, l'eremita è riuscito a fare un'unica e importante scoperta. La natura esatta di questa rivelazione dipende dalla natura del suo isolamento: potrebbe trattarsi di una grande verità sul cosmo, le divinità, le potenti entità dei piani esterni o le forze della natura. Potrebbe trattarsi di un luogo che nessun altro ha mai visto. Forse l'eremita ha scoperto qualcosa che era stato dimenticato da tempo, o forse ha rinvenuto una reliquia del

passato in grado di riscrivere la storia. Potrebbe avere scoperto informazioni dannose per coloro che lo hanno esiliato, e questo potrebbe spingerlo a fare ritorno nella società. Il giocatore può consultarsi con il DM per determinare i dettagli della sua scoperta e il suo impatto sulla campagna.

Caratteristiche Suggerite

Alcuni eremiti sembrano fatti apposta per una vita solitaria, mentre altri hanno difficoltà ad accettarla e desiderano la compagnia altrui. Che un eremita decida di abbracciare una vita solitaria o che ambisca a sfuggirle, essa resta comunque la forza che ha modellato in modo più incisivo la sua mentalità e i suoi ideali. Alcuni, vivendo troppi anni isolati dalla società, finiscono per scivolare lentamente nella follia.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'eremita ha passato così tanto tempo da solo che parla raramente: preferisce gesticolare e ogni tanto emette qualche grugnito.
2	L'eremita è profondamente sereno, anche di fronte al disastro.
3	Il capo della comunità dell'eremita ha una massima di saggezza per ogni argomento, e l'eremita è impaziente di condividere queste massime con gli altri.
4	L'eremita avverte una forte empatia nei confronti di tutti coloro che soffrono.
5	L'eremita è totalmente indifferente all'etichetta e alle convenzioni sociali.
6	L'eremita collega tutto ciò che gli accade a un grandioso progetto cosmico.
7	Spesso l'eremita si immerge talmente a fondo nella contemplazione dei suoi pensieri da dimenticare il mondo circostante.
8	L'eremita sta lavorando a un grandioso sistema filosofico e ama condividere le sue idee.

d6	Ideale
1	**Bene superiore.** L'eremita crede che i suoi doni vadano condivisi e non usati a suo esclusivo vantaggio. (Buono)
2	**Logica.** Le emozioni non devono impedirci di vedere ciò che è vero e giusto, né limitare il pensiero logico. (Legale)
3	**Libero pensiero.** Ricerca e curiosità sono i pilastri del progresso. (Caotico)
4	**Potere.** La solitudine e la contemplazione sono le vie che conducono al potere mistico o magico. (Malvagio)
5	**Vivi e lascia vivere.** Impicciarsi degli affari altrui crea solo problemi. (Neutrale)
6	**Autocoscienza.** Chi conosce se stesso non ha bisogno di conoscere altro. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Per l'eremita, gli altri membri della sua comunità, ordine o gruppo di clausura vengono prima di ogni altra cosa.
2	L'eremita aveva scelto l'isolamento per sfuggire a qualcuno che potrebbe essere ancora alla sua ricerca. Qualcuno che prima o poi dovrà affrontare.
3	L'eremita è ancora alla ricerca dell'illuminazione che sperava di ottenere dall'eremitaggio e che continua a sfuggirgli.
4	L'eremita aveva scelto l'isolamento perché amava una persona che non poté avere.
5	Se la scoperta dell'eremita divenisse di dominio pubblico, segnerebbe la rovina nel mondo.
6	L'isolamento ha portato l'eremita a conoscenza di un grande male che solo lui ha il potere di sconfiggere.

d6	Difetto
1	Ora che ha fatto ritorno nel mondo esterno, l'eremita indulge spesso e volentieri ai piaceri della vita mondana.
2	L'eremita è preda di pensieri oscuri e violenti che l'isolamento e la meditazione non sono riusciti a domare.
3	L'eremita è estremamente dogmatico riguardo ai suoi pensieri e alla sua filosofia.
4	L'eremita non riesce a impedire che il suo bisogno di avere l'ultima parola nelle dispute rovini le sue amicizie e turbi l'armonia della sua vita.
5	L'eremita rischia più del dovuto pur di riportare alla luce ogni minuscolo frammento di conoscenza.
6	L'eremita ama custodire segreti da non condividere con nessuno.

Altri Eremiti

Il background da eremita presume una forma di isolamento contemplativo incentrata sullo studio e sulla preghiera. Se un giocatore vuole interpretare un individuo rude e isolato che vive dei frutti della terra e rifugge dalla compagnia degli altri, può consultare il background del forestiero. In alternativa, se preferisce un approccio più religioso, il background dell'accolito potrebbe essere quello che fa per lui. Potrebbe perfino essere un ciarlatano e spacciarsi per una personalità sacra in modo da farsi mantenere dai devoti più ingenui.

Eroe Popolare

Un eroe popolare proviene dai ceti sociali più bassi, ma è destinato a qualcosa di grandioso. Gli abitanti del suo villaggio natio lo considerano già il loro campione, e presto il destino lo chiamerà a fronteggiare i tiranni e i mostri che minacciano la gente comune di ogni terra.

Competenze nelle Abilità: Addestrare Animali, Sopravvivenza
Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumenti da artigiano, veicoli (terrestri)
Equipaggiamento: Una serie di strumenti da artigiano (a scelta), una pala, un vaso di ferro, un abito comune, una borsa con 10 mo

Evento Segnante

L'eroe popolare praticava in passato una professione semplice in un ambiente rurale, lavorando come contadino, minatore, servitore, pastore, taglialegna o becchino. Ma poi è accaduto qualcosa che lo ha indirizzato su un cammino diverso e lo ha destinato a qualcosa di più grande. Il giocatore può scegliere un evento segnante che abbia distinto il suo personaggio come eroe popolare, o determinarne uno casualmente tirando sulla tabella sottostante.

d10	Evento Segnante
1	L'eroe popolare si è opposto agli agenti di un tiranno.
2	L'eroe popolare ha salvato molte persone durante una catastrofe naturale.
3	L'eroe popolare ha affrontato da solo un mostro terribile.
4	L'eroe popolare ha derubato un mercante corrotto per aiutare i poveri.
5	L'eroe popolare ha guidato una squadra contro un esercito invasore.
6	L'eroe popolare ha fatto irruzione nel castello di un tiranno e ha rubato le armi con cui poi ha armato il popolo.
7	L'eroe popolare ha addestrato i contadini a utilizzare gli attrezzi agricoli come armi contro i soldati del tiranno.
8	Un nobile ha annullato un decreto impopolare in seguito a una protesta simbolica condotta contro di lui dall'eroe popolare.
9	Un celestiale, un folletto o una creatura simile ha benedetto l'eroe popolare o gli ha rivelato le sue origini segrete.
10	Reclutato nell'esercito di un signore, l'eroe popolare è asceso al rango di comandante ed è stato ricompensato per il suo eroismo.

Privilegio: Ospitalità Rurale

Dal momento che l'eroe popolare proviene dai ranghi della gente comune, si trova perfettamente a suo agio in mezzo ai popolani. Può trovare un posto dove nascondersi, riposare o recuperare le forze presso gli altri popolani, purché la sua presenza non costituisca un pericolo noto alla loro incolumità. I popolani lo nasconderanno agli occhi della legge o di chiunque lo stia cercando, ma non rischieranno la vita per lui.

Caratteristiche Suggerite

Un eroe popolare è un individuo comune, nel bene e nel male. Quasi tutti gli eroi popolari considerano le loro umili origini una virtù e non una carenza, e la loro comunità di provenienza ha sempre un posto speciale nel loro cuore.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'eroe popolare giudica gli altri dalle loro azioni, non dalle loro parole.
2	Se qualcuno è nei guai, l'eroe popolare è sempre pronto a prestare aiuto.
3	Quando si pone un obiettivo, l'eroe popolare lo persegue, a prescindere dalle difficoltà da superare.
4	L'eroe popolare dà grande valore alla correttezza e cerca sempre di trovare la soluzione più equa in un conflitto.
5	L'eroe popolare è molto sicuro delle sue abilità e fa tutto il possibile per ispirare sicurezza negli altri.
6	Il pensiero è per gli altri. L'eroe popolare preferisce l'azione.
7	L'eroe popolare usa parole altisonanti, nel tentativo di apparire più intelligente di quanto non sia in realtà.
8	L'eroe popolare si annoia facilmente. Sente che ciò a cui è destinato sta accadendo da qualche altra parte.

d6	Ideale
1	**Rispetto.** La gente ha il diritto di essere trattata con dignità e rispetto. (Buono)
2	**Giustizia.** Nessuno dovrebbe ricevere un trattamento di favore dalla legge e nessuno è al di sopra di essa. (Legale)
3	**Libertà.** Ai tiranni non deve essere permesso di opprimere il popolo. (Caotico)
4	**Potenza.** Chi è forte può prendersi ciò che vuole, vale a dire ciò che merita. (Malvagio)
5	**Sincerità.** Non c'è niente di buono nel fingere di essere ciò che non si è. (Neutrale)
6	**Destino.** Niente e nessuno possono distogliere l'eroe popolare dalla sua missione. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	L'eroe popolare ha una famiglia, ma non ha idea di dove sia. Spera un giorno di ritrovarla.
2	L'eroe popolare ha lavorato nella sua regione, ama la sua regione e la proteggerà.
3	Una volta un nobile permaloso ha fatto malmenare brutalmente l'eroe popolare, e ora egli reclamerà vendetta su tutti i prepotenti che incrociano il suo cammino.
4	Gli strumenti di lavoro sono per l'eroe popolare un simbolo della sua vita passata: egli li porta sempre con sé per non dimenticare mai le sue radici.
5	L'eroe popolare protegge chi non è in grado di farlo da solo.
6	L'eroe popolare vorrebbe che la sua fidanzata di gioventù l'avesse accompagnato per condividere il suo destino.

d6	Difetto
1	Il tiranno che domina la regione da cui proviene l'eroe popolare farà tutto ciò che è in suo potere per vederlo morto.
2	L'eroe popolare è talmente convinto di essere destinato a qualcosa di grandioso da ignorare completamente i suoi limiti e il rischio del fallimento.
3	Chi ha conosciuto l'eroe popolare da giovane conosce il suo imbarazzante segreto, di conseguenza l'eroe popolare non osa più tornare a casa propria.
4	L'eroe popolare non sa resistere ai vizi offerti dalla vita di città, specialmente se si tratta di bevande alcoliche.
5	L'eroe popolare non lo dice apertamente, ma dentro di sé crede che le cose andrebbero meglio se lui fosse il tiranno dotato del dominio assoluto sulla regione.
6	L'eroe popolare ha un problema a fidarsi degli alleati.

Forestiero

Un forestiero è cresciuto nelle terre selvagge, lontano dal mondo civilizzato e dalle comodità dei centri abitati e della tecnologia. Ha assistito alla migrazione di branchi più grandi delle foreste, è sopravvissuto a intemperie più estreme di quelle che qualsiasi abitante di città potrebbe mai concepire e si è goduto la solitudine offerta dalla consapevolezza di essere l'unica creatura pensante nel raggio di molti chilometri in ogni direzione. Il vigore delle terre selvagge scorre nelle sue vene, che la sua storia sia quella di un nomade, un esploratore, un'anima solitaria, un cacciatore o raccoglitore o perfino un predone. Anche in quei luoghi in cui il forestiero non conosce i dettagli del territorio, egli resta comunque un maestro della vita nelle terre selvagge.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Sopravvivenza
Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumento musicale

Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Un bastone, una tagliola, un trofeo di un animale ucciso, un abito da viaggiatore, una borsa con 10 mo

Origini

Un forestiero ha visitato luoghi strani e ha visto cose che gli altri non sono neanche in grado di concepire. Il giocatore dovrebbe riflettere sulle terre remote che il suo personaggio ha visitato e sull'impatto che queste esperienze hanno avuto su di lui. Può tirare sulla tabella seguente per determinare la sua occupazione durante il periodo trascorso nelle terre selvagge, oppure può scegliere quella che ritiene più adatta al suo personaggio.

d10	Origini	d10	Origini
1	Cacciatore con trappole	6	Forestale
2	Cacciatore di taglie	7	Guida
3	Cacciatore-raccoglitore	8	Nomade tribale
4	Colono	9	Pellegrino
5	Esule o reietto	10	Predone tribale

Privilegio: Viandante

Il forestiero ha un'ottima memoria geografica e uno spiccato senso dell'orientamento: riesce sempre a ricordare la disposizione generale del territorio, degli insediamenti e degli altri punti di riferimento attorno a lui. Inoltre è in grado di trovare cibo e acqua fresca per se stesso e per un massimo di altre cinque persone ogni giorno, purché il territorio offra bacche, selvaggina, acqua e così via.

Caratteristiche Suggerite

I forestieri, spesso considerati rozzi e incivili dagli abitanti civilizzati, hanno poco rispetto per le formalità della vita cittadina. I legami della tribù, del clan, della famiglia e del mondo familiare a cui appartengono sono quelli più importanti per la maggior parte dei forestieri.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il forestiero è animato da un insaziabile desiderio di viaggiare, che lo ha condotto lontano dalla sua casa.
2	Il forestiero veglia sui suoi amici come se fossero dei cuccioli indifesi.
3	Una volta il forestiero ha corso per quaranta chilometri ininterrottamente per avvertire il suo clan dell'arrivo di un'orda di orchi. E lo rifarebbe nel caso se ne presentasse la necessità.
4	Il forestiero impara una lezione da ogni situazione che osserva nel mondo naturale.
5	Il forestiero non tiene in alcun conto le persone ricche o dai modi raffinati. I soldi e le buone maniere non salvano nessuno da un orsogufo inferocito.
6	Il forestiero afferra tutti gli oggetti che gli capitano sotto mano e ci giocherella, a volte rompendoli senza volerlo.
7	Il forestiero si trova molto più a suo agio in compagnia degli animali che delle persone.
8	Il forestiero è stato allevato dai lupi.

d6	Ideale
1	**Cambiamento.** La vita è come le stagioni: in costante mutamento, e noi dobbiamo mutare di conseguenza. (Caotico)
2	**Bene superiore.** Ognuno ha il dovere di contribuire alla felicità massima di tutta la tribù. (Buono)
3	**Onore.** Chi disonora se stesso disonora l'intero clan. (Legale)
4	**Potere.** Il più forte ha il diritto di governare. (Malvagio)
5	**Natura.** Il mondo naturale è più importante di tutti gli artifici della civiltà. (Neutrale)
6	**Gloria.** È doveroso coprirsi di gloria in battaglia, per se stessi e il proprio clan. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La famiglia, il clan o la tribù del forestiero sono la cosa più importante della sua vita, anche quando sono lontani da lui.
2	Una ferita alla natura selvaggia e incontaminata della regione in cui vive il forestiero è una ferita inferta a lui.
3	Il forestiero ha giurato di reclamare tremenda vendetta sui malvagi che hanno distrutto la sua terra.
4	Il forestiero è l'ultimo della sua tribù e deve fare in modo che il nome di quella tribù entri nella leggenda.
5	Il forestiero ha avuto la terribile visione di un disastro incombente e farà tutto il possibile per scongiurarlo.
6	Il forestiero si sente in dovere di avere figli per garantire la sopravvivenza della sua tribù.

d6	Difetto
1	Il forestiero ama troppo la birra, il vino e gli altri alcolici.
2	Il forestiero vive una vita senza compromessi e non usa mai alcuna cautela.
3	Il forestiero ricorda anche il minimo insulto ricevuto e cova un cieco risentimento nei confronti di tutti quelli che l'hanno offeso.
4	Il forestiero ha difficoltà a fidarsi dei membri delle altre razze, tribù o società.
5	Il forestiero risponde con la violenza a pressoché qualsiasi sfida gli si pari davanti.
6	Il forestiero non salverà mai chi non è in grado di salvarsi da solo. In natura, il forte sopravvive e il debole perisce.

Intrattenitore

Un intrattenitore brilla soprattutto quando si esibisce davanti a un pubblico: sa come entusiasmare, divertire e perfino ispirare chi assiste alle sue esibizioni. La sua poesia è in grado di toccare i cuori di coloro che lo ascoltano, suscitando gioia o dolore, risate o indignazione. La sua musica eleva lo spirito o dà voce al dolore, i suoi passi di danza ipnotizzano e il suo umorismo è fulmineo e sferzante. Qualunque sia la sua tecnica preferita, un intrattenitore vive per la sua arte.

Competenze nelle Abilità: Acrobazia, Intrattenere
Competenze negli Strumenti: Trucchi per il camuffamento, un tipo di strumento musicale
Equipaggiamento: Uno strumento musicale (a scelta), il pegno di un ammiratore (una lettera d'amore, una ciocca di capelli, un monile), un costume, una borsa con 15 mo

Discipline Artistiche

Gli intrattenitori migliori sono quelli versatili, coloro che sanno arricchire ogni numero con più forme d'arte. Un intrattenitore sceglie da una a tre discipline o tira sulla tabella sottostante per definire le forme d'arte in cui è più esperto.

d10	Disciplina Artistica	d10	Disciplina Artistica
1	Acrobata	6	Giullare
2	Attore	7	Mangiatore di fuoco
3	Cantore	8	Narratore
4	Danzatore	9	Poeta
5	Giocoliere	10	Strumentista

Privilegio: A Grande Richiesta

Un intrattenitore riesce sempre a trovare un luogo in cui esibirsi, solitamente una locanda o una taverna, ma a volte anche un circo, un teatro o addirittura una corte nobiliare. Di conseguenza, in questi luoghi riceve gratuitamente vitto e alloggio di tenore modesto o agiato (in base alla qualità del locale), purché l'incantatore possa esibirsi ogni notte. Inoltre, l'esibizione fa dell'intrattenitore una sorta di celebrità locale. Quando gli stranieri lo riconoscono in una città in cui si è esibito, solitamente lo ammirano.

Caratteristiche Suggerite

Gli intrattenitori di maggior successo sono in grado di attirare e di mantenere l'attenzione del pubblico, quindi tendono ad avere personalità appariscenti o energiche. Tendono ad avere un'indole romantica e spesso aderiscono agli ideali più elevati sulla pratica dell'arte e sull'apprezzamento estetico.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'intrattenitore ha una storia interessante per ogni situazione.
2	Quando giunge in un nuovo luogo, l'intrattenitore si informa sulle dicerie locali e i pettegolezzi del momento.
3	L'intrattenitore è un inguaribile romantico, sempre in cerca di qualcuno di "speciale".
4	Nessuno rimane arrabbiato a lungo con l'intrattenitore o con i suoi compagni, perché egli è in grado di allentare facilmente ogni tensione.
5	L'intrattenitore sa apprezzare un insulto ben congegnato, anche se è rivolto a lui.
6	L'intrattenitore si amareggia quando non è al centro dell'attenzione.
7	L'intrattenitore punta sempre alla perfezione.
8	L'intrattenitore cambia umore o opinione con la stessa rapidità con cui cambia la tonalità di una canzone.

d6	Ideale
1	**Bellezza.** Quando si esibisce, l'intrattenitore vuole rendere il mondo migliore di come lo ha trovato. (Buono)
2	**Tradizione.** Le storie, leggende e canzoni del passato non devono mai essere dimenticate, poiché ci raccontano chi siamo. (Legale)
3	**Creatività.** Il mondo ha bisogno di nuove idee e azioni significative. (Caotico)
4	**Avidità.** L'intrattenitore si esibisce solo per il denaro e la fama. (Malvagio)
5	**Persone.** L'intrattenitore ama vedere i sorrisi sul volto della gente quando si esibisce. È l'unica cosa che conta. (Neutrale)
6	**Onestà.** L'arte dovrebbe riflettere l'anima, scaturire dal cuore e rivelare chi siamo veramente. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il suo strumento musicale è per l'intrattenitore il bene più prezioso, poiché gli ricorda una persona amata.
2	Qualcuno ha derubato l'intrattenitore del suo prezioso strumento, ed egli ha giurato di riuscire a recuperarlo prima o poi.
3	L'intrattenitore vuole diventare famoso, costi quel che costi.
4	L'intrattenitore ammira un eroe delle vecchie leggende e confronta le proprie imprese con le sue.
5	L'intrattenitore farà qualsiasi cosa pur di dimostrare di essere superiore al suo odiato rivale.
6	L'intrattenitore farebbe qualsiasi cosa per i membri della sua vecchia compagnia di artisti.

d6	Difetto
1	L'intrattenitore farà qualunque cosa pur di conquistare fama e onore.
2	Quando vede un bel viso, l'intrattenitore diventa un completo idiota.
3	Uno scandalo impedisce all'intrattenitore di fare ritorno a casa sua. Lo stesso problema sembra perseguitarlo ovunque vada.
4	Una volta l'intrattenitore ha ridicolizzato un nobile che oggi vuole la sua testa. Sa di avere commesso un errore e che probabilmente lo farà di nuovo.
5	L'intrattenitore ha qualche problema a tenere nascosti i suoi veri sentimenti. La sua lingua affilata lo mette nei guai.
6	Benché ci provi con tutte le sue forze, l'intrattenitore non è affidabile nemmeno con i suoi amici.

Intrattenitore Alternativo: Gladiatore

Un gladiatore è un intrattenitore al pari di un menestrello o di un artista circense: è addestrato per trasformare l'arte del combattimento in uno spettacolo gradito al pubblico. Questo genere di combattimento appariscente è il suo numero preferito, anche se potrebbe vantare doti aggiuntive come acrobata e come attore. Usando il suo privilegio A Grande Richiesta, il gladiatore può trovare un luogo dove esibirsi in qualsiasi località dove il combattimento sia considerato una forma di spettacolo, come per esempio un'arena o una fossa segreta destinata ai combattimenti clandestini. Il gladiatore può sostituire lo strumento musicale incluso nella sua dotazione con un'arma poco costosa ma insolita, come un tridente o una rete.

Marinaio

Il marinaio ha prestato servizio a bordo di un vascello per anni. Ha affrontato violente burrasche, mostri degli abissi e predoni impazienti di spedire la sua nave sul fondo dell'oceano. Il suo primo amore è stato l'orizzonte più lontano, ma ora è giunto il momento di provare qualcosa di nuovo.

Il giocatore dovrà consultarsi con il Dungeon Master per definire la natura della nave su cui prestava servizio. Era un mercantile, una nave militare, un vascello da esplorazione o una nave pirata? Quanto era famosa (o famigerata)? Ha viaggiato molto? È ancora attiva, o forse è scomparsa e tutti la ritengono perduta assieme al suo equipaggio?

Che ruolo svolgeva il marinaio a bordo? Nostromo, capitano, navigatore, cuoco o qualche altra mansione? Chi erano il capitano e il primo ufficiale? Il marinaio ha lasciato il servizio mantenendo buoni rapporti con la ciurma o si è dato alla fuga?

Competenze nelle Abilità: Atletica, Percezione
Competenze negli Strumenti: Strumenti da navigatore, veicoli (acquatici)
Equipaggiamento: Una galloccia da marinaio (randello), corda di seta di 15 metri, un portafortuna come una zampa di coniglio o una piccola pietra forata (oppure il giocatore può tirare per ottenere un oggetto insolito casuale sulla tabella "Oggetti Insoliti" nel capitolo 5), un abito comune, una borsa con 10 mo

Privilegio: Passaggio Via Nave

Quando si presenta il bisogno, il marinaio può ottenere un passaggio gratuito su una nave in partenza per se stesso e i suoi compagni d'avventura. Può viaggiare sulla nave su cui ha prestato servizio o su un'altra nave con cui ha buoni rapporti (magari capitanata da un suo vecchio compagno di ciurma). Dal momento che ottiene questo passaggio come favore, non può essere sicuro di ottenere dei tempi di viaggio o una rotta che soddisfino le sue esigenze. Il Dungeon Master determina quanto tempo richiede il viaggio fino alla destinazione desiderata. In cambio di questo passaggio gratuito, il marinaio e i suoi compagni d'avventura dovranno prestare aiuto all'equipaggio nel corso del viaggio.

Caratteristiche Suggerite

I marinai possono essere individui rozzi, ma le responsabilità della vita in mare solitamente li rendono anche affidabili. La vita a bordo di una nave definisce il loro punto di vista e forma i loro legami più importanti.

d8	Tratto Caratteriale
1	Gli amici del marinaio sanno di poter contare su di lui in ogni circostanza.
2	Il marinaio lavora sodo in modo da potersi divertire con altrettanto zelo quando avrà finito.
3	Al marinaio piace attraccare in porti sconosciuti e conoscere nuovi amici di fronte a una bella fiasca di birra.
4	Il marinaio può forzare un po' la verità pur di ottenere una buona storia.
5	Per il marinaio una rissa in taverna rappresenta un buon modo per conoscere una nuova città.
6	Il marinaio non rinuncia mai a un'amichevole scommessa.
7	Il marinaio usa un linguaggio sporco come la tana di un otyugh.
8	Al marinaio piace che un lavoro sia fatto bene, soprattutto se riesce a convincere qualcun altro a farlo.

Privilegio Alternativo: Pessima Fama

Un personaggio con il background da marinaio può scegliere questo privilegio di background al posto di Passaggio Via Nave. Ovunque egli si rechi, la gente ha paura di lui a causa della sua reputazione. Quando il marinaio si trova in un insediamento civilizzato, può passarla liscia quando commette alcune infrazioni minori come non pagare il pasto in una taverna o sfondare la porta di un negozio locale, in quanto la maggior parte della gente non denuncerà i suoi atti alle autorità.

d6	Ideale
1	**Rispetto.** Ciò che tiene unita una nave è il rispetto reciproco tra capitano ed equipaggio. (Buono)
2	**Giustizia.** Dato che si lavora tutti insieme, le ricompense vanno divise equamente. (Legale)
3	**Libertà.** Il mare è libertà: la libertà di andare ovunque e di fare qualsiasi cosa. (Caotico)
4	**Dominio.** Il marinaio si considera un predatore e le altre navi che solcano il mare sono le sue prede. (Malvagio)
5	**Persone.** Il marinaio si sente in obbligo nei confronti della sua ciurma e non verso qualche ideale astratto. (Neutrale)
6	**Ambizione.** Il marinaio aspira ad avere una nave di sua proprietà e di poter decidere da solo il suo destino. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La lealtà del marinaio va per prima cosa al suo capitano e poi a tutti gli altri.
2	La nave è l'unica cosa che conta: i marinai e il capitano vanno e vengono.
3	Il marinaio ricorderà sempre il suo primo viaggio.
4	In una città portuale, il marinaio ha avuto un amore i cui occhi gli hanno quasi fatto abbandonare il mare.
5	Il marinaio è stato imbrogliato durante la spartizione di un bottino e ora vuole avere quanto gli spetta.
6	Pirati senza scrupoli hanno ucciso il capitano e i compagni del marinaio, hanno saccheggiato la nave e l'hanno abbandonato al suo destino. Ora il marinaio reclama vendetta.

d6	Difetto
1	Il marinaio obbedisce agli ordini anche quando li ritiene sbagliati.
2	Il marinaio è pronto a dire qualsiasi cosa pur di evitare ulteriore lavoro.
3	Se qualcuno mette in dubbio il coraggio del marinaio, questi non indietreggerà a nessun costo, a prescindere da quanto la situazione diventi pericolosa.
4	Quando il marinaio comincia a bere, gli riesce difficile fermarsi.
5	Il marinaio non riesce a trattenersi, e si intasca tutte le monete e i piccoli oggetti in cui si imbatte.
6	Probabilmente l'orgoglio del marinaio sarà la sua rovina.

Marinaio Alternativo: Pirata

Il marinaio ha trascorso la gioventù agli ordini di un temibile pirata, uno spietato tagliagole che gli ha insegnato come sopravvivere in un mondo di squali e di bestie feroci. Il marinaio si è dato alle scorrerie in mare e ha consegnato più di un'anima colpevole a una tomba d'acqua. Conosce bene la paura e gli spargimenti di sangue e si è fatto una reputazione decisamente inquietante in svariate città portuali.

Se il giocatore decide che la carriera da marinaio del suo personaggio è sfociata nella pirateria, può scegliere il privilegio Pessima Fama (vedi il riquadro apposito) anziché il privilegio Passaggio Via Nave.

Monello

Il monello è cresciuto solo, povero e orfano per le vie della città. Non aveva nessuno che vegliasse su di lui o si prendesse cura di lui, quindi ha imparato molto presto a badare a se stesso. Ha lottato con ferocia per accaparrarsi il cibo e ha tenuto gli occhi aperti per difendersi dalle altre anime disperate che avrebbero potuto rubarglielo. Ha dormito sui tetti e nei vicoli, è rimasto esposto alle intemperie e ha resistito alle malattie senza i benefici delle medicine o di un luogo comodo dove recuperare le forze. Contro ogni pronostico, è sopravvissuto e ce l'ha fatta grazie alla sua astuzia, forza, velocità o a una combinazione di tutto questo.

Il monello inizia la sua carriera da avventuriero con abbastanza denaro da vivere spartanamente ma decentemente per almeno dieci giorni. Come si è procurato quel denaro? Cosa gli ha permesso di riscuotersi dalla sua situazione disperata e di partire alla ricerca di una vita migliore?

Competenze nelle Abilità: Furtività, Rapidità di Mano
Competenze negli Strumenti: Arnesi da scasso, trucchi per il camuffamento
Equipaggiamento: Un coltellino, una mappa della città di appartenenza, un topolino addomesticato, un ciondolo in ricordo dei genitori, un abito comune, una borsa con 10 mo

Privilegio: Segreti Cittadini

Il monello conosce i ritmi e le vie segrete della città ed è in grado di sfruttare dei passaggi all'interno della struttura urbana che altri non noterebbero mai. Quando il monello non è in combattimento, può spostarsi (assieme ai compagni da lui guidati) da un luogo all'altro della città al doppio di quanto la sua velocità normale gli consentirebbe.

Caratteristiche Suggerite

La vita di un monello è stata plasmata da una condizione di estrema povertà, nel bene e nel male. Un monello tende ad essere animato da un profondo affetto verso le persone con cui è cresciuto per la strada o dal desiderio irrefrenabile di conquistarsi una vita migliore... e magari di regolare i conti con tutta la gente ricca che lo ha maltrattato.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il monello nasconde nelle tasche pezzi di cibo e oggetti insoliti.
2	Il monello non la smette mai di fare domande.
3	Al monello piace nascondersi nei pertugi più angusti dove nessuno può raggiungerlo.
4	Il monello dorme sempre con le spalle contro un muro o un albero, con tutti i suoi averi chiusi in un sacco e stretti tra le braccia.
5	Il monello si abbuffa come un maiale e dimostra pessime maniere.
6	Il monello sospetta che chiunque gli si mostri gentile in realtà abbia intenzioni malvagie nei suoi confronti.
7	Il monello non ama molto lavarsi.
8	Il monello dice brutalmente ciò che gli altri tacciono o a cui si limitano ad alludere.

d6	Ideale
1	**Rispetto.** Ogni persona, ricca o povera che sia, merita rispetto. (Buono)
2	**Comunità.** Dobbiamo prenderci cura gli uni degli altri, perché nessun altro lo farà. (Legale)
3	**Cambiamento.** I piccoli vengono innalzati e i grandi e i potenti vengono abbattuti. Il mutamento è insito in ogni cosa. (Caotico)
4	**Rivalsa.** Qualcuno dovrebbe mostrare ai ricchi com'è la vita nei bassifondi. (Malvagio)
5	**Persone.** Bisogna aiutare coloro che ci aiutano, è così che si sopravvive. (Neutrale)
6	**Ambizione.** Il monello vuole dimostrare di essere degno di una vita migliore. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La città o il paese del monello sono la sua casa, e lui combatterà per difenderli.
2	Il monello finanzia un orfanotrofio affinché nessuno debba passare quello che ha passato lui.
3	Il monello è sopravvissuto grazie a un altro monello che gli ha insegnato a vivere per la strada.
4	Il monello ha un debito che non potrà mai ripagare nei confronti della persona che ebbe pietà di lui.
5	Il monello è sfuggito alla sua vita di miseria derubando una persona importante ed è ancora ricercato per quel furto.
6	Il monello crede che nessuno dovrebbe mai subire le traversie che ha subito lui.

d6	Difetto
1	Se si trova in minoranza, il monello abbandona il combattimento.
2	L'oro è una tentazione irresistibile per il monello, che è disposto a tutto pur di averne sempre di più.
3	Il monello non riuscirà mai a fidarsi di nessuno al di fuori di se stesso.
4	Il monello preferisce uccidere nel sonno piuttosto che combattere onorevolmente.
5	Sottrarre qualcosa a chi ne ha meno bisogno non è veramente rubare.
6	Chi non è capace di badare a se stesso merita di finire male.

Nobile

Un nobile conosce l'importanza della ricchezza, del potere e dei privilegi. Detiene un titolo nobiliare e la sua famiglia possiede terre, riscuote tasse ed esercita una notevole influenza politica. Il personaggio potrebbe essere un aristocratico viziato, estraneo a ogni forma di lavoro o di disagio, oppure un mercante che è appena asceso a un rango nobiliare, o forse una canaglia diseredata ancora convinta di godere di tutti i suoi privilegi. Oppure potrebbe essere un onesto proprietario terriero che lavora sodo e si prende cura della gente che vive e lavora nelle sue terre, ben consapevole delle responsabilità che ha nei suoi confronti.

Il giocatore dovrà consultarsi con il DM per definire un titolo appropriato e il grado di autorità che quel titolo comporta. Un titolo nobiliare non è autosufficiente: è collegato all'intera famiglia e sarà tramandato ai figli del nobile. Il giocatore dovrà accordarsi con il DM non solo per determinare il titolo nobiliare del suo personaggio, ma anche i dettagli della sua famiglia e l'influenza che gli altri familiari esercitano su di lui.

La famiglia del nobile è un'antica dinastia ben radicata o il titolo nobiliare è stato conferito soltanto di recente? Quanta influenza esercita e su che area? Di che tipo di reputazione gode la famiglia presso gli altri aristocratici della regione? E come è vista dai popolani?

Quale posizione occupa il nobile nella famiglia? È l'erede del capofamiglia? Ha già ereditato il titolo? Come reagisce a questa responsabilità? Oppure si trova talmente in basso nella gerarchia di successione che nessuno si cura di quello che fa, purché non metta in imbarazzo la famiglia? Cosa pensa il capofamiglia della sua carriera di avventuriero? È in buoni rapporti con il resto della famiglia o viene tenuto a debita distanza?

La sua famiglia ha un emblema? Un simbolo riproducibile sul sigillo di un anello? Un colore che i suoi membri indossano sempre? Un animale considerato il simbolo della sua dinastia o addirittura un membro spirituale della famiglia?

Questi dettagli contribuiscono a definire non solo la famiglia e il titolo del nobile, ma anche alcuni elementi del mondo in cui è ambientata la campagna.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Storia
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco
Linguaggi: Uno a scelta
Equipaggiamento: Un abito pregiato, un anello con sigillo, una pergamena con albero genealogico, una borsa con 25 mo

Privilegio: Posizione Privilegiata

Grazie ai suoi nobili natali, il nobile è tenuto in grande considerazione dalla gente. Il nobile è bene accetto nell'alta società e la gente presume che egli abbia il diritto di andare ovunque desideri. I popolani fanno di tutto per compiacerlo e per evitare di irritarlo, e gli altri nobili lo considerano un membro alla pari della loro sfera sociale. Il nobile può facilmente ottenere udienza presso un altro nobile locale, se lo desidera.

Caratteristiche Suggerite

I nobili nascono e crescono in un ambiente molto diverso da quello in cui cresce la maggior parte della gente e la loro personalità riflette questo privilegio. Un titolo nobiliare comporta anche molti obblighi: responsabilità nei confronti della famiglia, degli altri nobili (incluso il casato reale), dei popolani sotto il controllo della sua famiglia o perfino nei confronti del titolo stesso. Ma queste responsabilità spesso offrono ottime opportunità per ostacolare i suoi sforzi.

d8	Tratto Caratteriale
1	Con le sue raffinate lusinghe il nobile sa come fare sentire il suo interlocutore la persona più meravigliosa e importante del mondo.
2	La gente comune ama il nobile per la sua gentilezza e la sua generosità.
3	Nessuno, guardando il portamento regale del nobile, potrebbe dubitare per un solo istante che egli si elevi sopra al volgo.
4	Il nobile sopporta disagi pur di apparire sempre al meglio delle sue possibilità e vestire sempre all'ultima moda.
5	Il nobile detesta sporcarsi le mani e non sarà mai visto da nessuno in condizioni meno che perfette.
6	Nonostante le sue nobili origini, il nobile non si sente superiore agli altri. Ritiene che tutti gli uomini abbiano lo stesso sangue.
7	Quando qualcuno perde il favore del nobile, lo perde per sempre.
8	Se qualcuno danneggia il nobile, questi lo distruggerà, getterà fango sul suo nome e sale sulle sue terre.

Privilegio Alternativo: Servitù

Un personaggio con il background da nobile può scegliere questo privilegio di background al posto di Posizione Privilegiata.

Il nobile è accompagnato da un seguito di tre servitori personali, fedeli alla sua famiglia. Questa servitù può essere composta da attendenti e messaggeri, tra cui, se il nobile lo desidera, un maggiordomo. I membri della servitù sono popolani che possono svolgere compiti comuni per conto del nobile, ma non combatteranno per lui, né lo seguiranno nelle aree palesemente pericolose (come i dungeon); se messi in pericolo o maltrattati troppo spesso, lo abbandoneranno.

d6	Ideale
1	**Rispetto.** Ai nobili è dovuto il rispetto per la loro posizione, ma tutti, a prescindere dal rango, hanno dritto a essere trattati con dignità. (Buono)
2	**Responsabilità.** È doveroso rispettare i propri superiori così come farsi rispettare dai propri sottoposti. (Legale)
3	**Indipendenza.** Il nobile vuole dimostrare di potersela cavare da solo, senza la protezione della famiglia. (Caotico)
4	**Potere.** Il nobile vuole ottenere ulteriore potere, affinché nessuno possa dirgli cosa deve fare. (Malvagio)
5	**Famiglia.** Il sangue non è acqua. (Qualsiasi)
6	**Obbligo nobiliare.** Il nobile ha il dovere di proteggere e far prosperare la gente posta sotto la sua tutela. (Buono)

d6	Legame
1	Il nobile affronterà qualunque sfida pur di guadagnarsi l'approvazione della sua famiglia.
2	Il nobile sosterrà l'alleanza della sua famiglia con un altro casato nobiliare a qualunque costo.
3	Per il nobile non c'è niente di più importante degli altri membri della sua famiglia.
4	Il nobile è innamorato di un membro di una famiglia odiata dalla sua.
5	La lealtà del nobile nei confronti del suo sovrano è incrollabile.
6	Il nobile vuole che la gente comune lo consideri un eroe popolare.

d6	Difetto
1	Dentro di sé, il nobile crede che tutti gli siano inferiori.
2	Il nobile custodisce un segreto scandaloso che rovinerebbe la sua famiglia per sempre.
3	Il nobile crede troppo spesso di cogliere velati insulti e minacce nelle parole che gli vengono rivolte e si adombra facilmente.
4	Il nobile nutre una bramosia insaziabile per i piaceri carnali.
5	Il nobile è convinto nel suo intimo che il mondo giri veramente intorno a lui.
6	Spesso il nobile getta vergogna sulla sua famiglia con le sue parole e le sue azioni.

Nobile Alternativo: Cavaliere

Il cavalierato è uno dei titoli nobiliari più bassi nella maggior parte delle società, ma può aprire la strada ai ranghi più alti. Se un personaggio desidera essere un cavaliere, deve scegliere il privilegio Servitù (vedi il riquadro apposito) al posto del privilegio Posizione Privilegiata. Uno dei popolani del suo seguito è sostituito da un nobile che funge da suo scudiero e che lo aiuta in cambio dell'addestramento che gli consentirà di diventare cavaliere a sua volta. I due membri restanti potrebbero essere un garzone che si prenda cura del suo cavallo e un servitore incaricato di lucidare la sua armatura (e magari anche di aiutarlo a indossarla).

Come simbolo del cavalierato e degli ideali dell'amore cortese, il cavaliere potrebbe includere nel suo equipaggiamento un vessillo o un altro pegno d'amor del signore o della dama a cui egli ha concesso il suo cuore, in una casta forma di devozione. (Quell'individuo potrebbe costituire il suo legame.)

Sapiente

Un sapiente ha trascorso anni e anni a studiare i segreti del multiverso. Ha setacciato manoscritti, studiato pergamene e consultato i più grandi esperti nelle materie di suo interesse. Grazie ai suoi sforzi è diventato un maestro nel suo campo di studio.

Competenze nelle Abilità: Arcano, Storia
Linguaggi: Due a scelta
Equipaggiamento: Un calamaio di inchiostro nero, un pennino, un coltellino, una lettera di un collega defunto che pone una domanda a cui il sapiente non ha ancora trovato risposta, un abito comune, una borsa con 10 mo

Specializzazione

Per determinare la natura della specializzazione di studio del sapiente è possibile tirare un d8 o scegliere una tra le opzioni della tabella sottostante.

d8	Specializzazione	d8	Specializzazione
1	Accademico in disgrazia	5	Bibliotecario
2	Alchimista	6	Professore
3	Apprendista mago	7	Ricercatore
4	Astronomo	8	Scriba

Privilegio: Ricercatore

Quando il sapiente tenta di apprendere o di ricordare qualche informazione rilevante, se non conosce quelle informazioni personalmente, spesso sa dove e da chi ottenerle. In genere queste informazioni sono custodite in una biblioteca, uno scriptorium o un'università, oppure sono in possesso di un altro sapiente o di un'altra persona o creatura istruita. Il DM potrebbe decidere che le informazioni desiderate siano rinchiuse in un luogo pressoché inaccessibile, o semplicemente che non sia possibile recuperarle. Portare alla luce uno dei più nascosti segreti del multiverso potrebbe essere l'obiettivo di un'avventura o addirittura di un'intera campagna.

Caratteristiche Suggerite

I sapienti sono definiti dai loro studi approfonditi e le loro caratteristiche riflettono questa vita di studi. Un sapiente, sempre impegnato in qualche ricerca accademica, dà grande valore alla conoscenza, a volte come premio a se stessa, altre volte come un mezzo per perseguire altri ideali.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il sapiente usa parole altisonanti per dare l'impressione di essere altamente istruito.
2	Il sapiente ha letto tutti i libri custoditi nelle più importanti biblioteche del mondo, o quanto meno si vanta di averlo fatto.
3	Il sapiente è disposto ad aiutare quelli meno intelligenti di lui e spiega agli altri ogni cosa con infinita pazienza.
4	Per il sapiente non c'è niente di meglio di un mistero su cui fare luce.
5	Il sapiente ha bisogno di valutare ogni aspetto di una disputa prima di esprimere il proprio giudizio.
6	Il sapiente... parla... lentamente... quando si rivolge... a degli idioti... vale a dire... a tutti gli altri... dal... suo... punto di vista.
7	Il sapiente si sente terribilmente a disagio quando si trova in società.
8	Il sapiente è convinto che gli altri cerchino sempre di carpire i suoi segreti.

d6	Ideale
1	**Conoscenza.** La via per il potere e la perfezione passa attraverso la conoscenza. (Neutrale)
2	**Bellezza.** Ciò che è bello indica una verità che trascende tutti noi. (Buono)
3	**Logica.** Le emozioni non devono annebbiare il pensiero logico. (Legale)
4	**Nessun limite.** Niente può incatenare le infinite possibilità insite in ogni esistenza. (Caotico)
5	**Potere.** La sapienza è la via per il potere e il predominio. (Malvagio)
6	**Miglioramento.** L'obiettivo di una vita di studio è il perfezionamento personale. (Qualsiasi)

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

d6	Legame
1	Il sapiente ritiene che sia suo dovere difendere i propri studenti.
2	Il sapiente è in possesso di un antico testo i cui terribili segreti non devono cadere nelle mani sbagliate.
3	Il sapiente si adopera per proteggere una biblioteca, un'università, uno scriptorium o un monastero.
4	Il sapiente ha dedicato tutta la sua vita al completamento di una serie di volumi relativi a un campo specifico del sapere.
5	Il sapiente cercherà per tutta la vita la risposta a una domanda ben precisa.
6	Il sapiente ha venduto la propria anima in cambio della conoscenza. Adesso spera di riuscire a compiere una grande impresa per riconquistarla.

d6	Difetto
1	Il sapiente è facilmente distratto dalla promessa di informazioni.
2	La maggior parte delle persone urla e fugge quando vede un demone. Il sapiente invece si ferma e prende appunti sulla sua anatomia.
3	Il sapiente ritiene che portare alla luce un antico mistero valga il prezzo di un'intera civiltà.
4	Spesso il sapiente non nota le soluzioni più ovvie e pensa a quelle più complesse.
5	Il sapiente parla senza riflettere troppo sulle parole che usa, con il rischio di offendere gli altri.
6	Il sapiente non riesce a mantenere un segreto, anche se divulgandolo metterebbe a rischio la vita.

Soldato

La guerra è stata una presenza costante nella vita del soldato. Da giovane si è addestrato, ha studiato l'uso delle armi e delle armature e ha appreso le tecniche basilari di sopravvivenza, tra cui come rimanere in vita sul campo di battaglia. Potrebbe avere fatto parte di un esercito nazionale regolare o di una compagnia mercenaria, o forse di una milizia locale che si è distinta per il suo valore durante una guerra recente.

Quando il giocatore sceglie questo background, deve consultarsi con il DM per determinare a quale organizzazione militare apparteneva il personaggio, che grado ha raggiunto e che tipo di esperienze ha fatto nel corso della sua carriera. Si trattava di un esercito regolare, della guardia cittadina o della milizia di un villaggio? Oppure si trattava dell'esercito privato di un nobile o di un mercante, o magari di una compagnia mercenaria?

Competenze nelle Abilità: Atletica, Intimidire
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco, veicoli (terrestri)
Equipaggiamento: Una mostrina con i gradi, un trofeo strappato a un nemico abbattuto (un pugnale, una lama spezzata o un pezzo di una bandiera), una serie di dadi in osso o un mazzo di carte, un abito comune, una borsa con 10 mo

Specializzazione

Durante il suo periodo di servizio, il soldato svolgeva un ruolo specifico all'interno della sua unità o del suo esercito. Il giocatore può tirare un d8 o può scegliere una tra le opzioni elencate nella tabella sottostante per determinare il suo ruolo:

d8	Specializzazione
1	Cavalleria
2	Esploratore
3	Fanteria
4	Furiere
5	Gonfaloniere
6	Ospedale militare
7	Personale di supporto (cuoco, fabbro e così via).
8	Ufficiale

Privilegio: Grado Militare

Il soldato ha conseguito un grado militare nel corso della sua carriera. I soldati fedeli alla sua vecchia organizzazione militare riconoscono ancora la sua autorità e la sua influenza e gli obbediscono, se sono di grado inferiore. Il soldato può appellarsi al suo rango per esercitare la sua influenza sugli altri soldati e ottenere l'uso temporaneo di cavalli o attrezzature varie. Solitamente può anche ottenere l'accesso agli accampamenti e alle fortezze militari amiche, là dove il suo grado è riconosciuto.

Caratteristiche Suggerite

Gli orrori della guerra e la rigida disciplina del servizio militare lasciano il segno su tutti i soldati: definiscono i loro ideali, creano forti legami e spesso infliggono traumi duraturi legati alla paura, alla vergogna e all'odio.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il soldato è sempre educato e rispettoso.
2	Il soldato è perseguitato dai ricordi della guerra. Non riesce a levarsi dalla testa le immagini delle atrocità di cui è stato testimone.
3	Il soldato ha perso troppi amici e ha difficoltà a farsene di nuovi.
4	Dalla sua esperienza militare il soldato ha tratto una quantità di aneddoti che ispirano alla battaglia o inducono alla prudenza, appropriati a quasi ogni situazione di combattimento.
5	Il soldato può intimorire un segugio infernale con un semplice sguardo.
6	Al soldato piace dimostrare la sua forza e rompere le cose.
7	Il soldato ha un senso dell'umorismo alquanto nero e pesante.
8	Il soldato affronta i problemi a testa bassa. La soluzione più semplice e diretta è per lui la strada migliore verso il successo.

d6	Ideale
1	**Bene superiore.** Il destino di un soldato è sacrificare la propria vita in difesa degli altri. (Buono)
2	**Responsabilità.** Si tratta semplicemente di fare il proprio dovere e obbedire agli ordini. (Legale)
3	**Indipendenza.** Quando la gente obbedisce agli ordini ciecamente, finisce per abbracciare una qualche tirannia. (Caotico)
4	**Potere.** Nella guerra come nella vita, il più forte vince. (Malvagio)
5	**Vivi e lascia vivere.** Non vale la pena di uccidere o scendere in guerra per un ideale. (Neutrale)
6	**Patria.** La patria, la città e la propria gente sono tutto ciò che importa. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il soldato è ancora disposto a perdere la vita per le persone che ha servito in passato.
2	Qualcuno salvò la vita del soldato sul campo di battaglia. Oggi lui non lascerà indietro alcun compagno.
3	L'onore del soldato è la sua vita.
4	Il soldato non dimenticherà mai la pesante disfatta subita dai suoi compagni, né i nemici che gliela inflissero.
5	Per il soldato le persone per cui vale la pena di morire sono quelle che combattono al suo fianco.
6	Il soldato combatte per quelli che non sono in grado di farlo.

d6	Difetto
1	Il mostruoso avversario affrontato in battaglia fa ancora tremare di terrore il soldato.
2	Il soldato non ha alcun rispetto per chiunque non si sia dimostrato un bravo guerriero.
3	In battaglia il soldato commise un grave errore che costò molte vite, e ora farebbe qualunque cosa pur di tenere segreto quell'errore.
4	Il soldato cova verso i suoi nemici un odio furioso e cieco.
5	Il soldato obbedisce alle leggi, anche se queste causano miseria e sventure.
6	Il soldato preferirebbe mangiarsi l'armatura piuttosto che ammettere un torto.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Capitolo 5: Equipaggiamento

Il mercato di una grande città pullula di venditori e compratori di ogni genere: nani fabbri, elfi intagliatori, halfling contadini e gnomi gioiellieri, per non parlare degli umani di ogni forma, taglia e colore provenienti dalle nazioni e dalle culture più disparate. Nelle città più grandi è possibile trovare in vendita praticamente ogni articolo concepibile, dalle spezie esotiche agli abiti di lusso, dai cesti in vimini alle spade più solide.

Per un avventuriero, la disponibilità di armi, armature, zaini, corde e oggetti analoghi è essenziale, dato che un equipaggiamento appropriato può fare la differenza tra la vita e la morte nei dungeon o nelle terre selvagge. Questo capitolo descrive gli oggetti comuni ed esotici che gli avventurieri possono trovare utili di fronte alle molte minacce che infestano i mondi di D&D.

Equipaggiamento di Partenza

Al momento della creazione, un personaggio riceve un equipaggiamento dipendente dalla combinazione della sua classe e del suo background. In alternativa, può partire con un numero di monete d'oro dipendente dalla sua classe e usarlo per acquistare gli oggetti elencati nelle liste di questo capitolo. Vedi la tabella "Ricchezza di Partenza delle Classi" per determinare quante monete d'oro un personaggio ha da spendere.

Spetta al giocatore decidere in che modo il personaggio è entrato in possesso di questo equipaggiamento. Forse lo ha ereditato, o forse si tratta di oggetti che ha acquistato nel corso della sua formazione. Potrebbe possedere un'arma, un'armatura e uno zaino come dotazione del servizio militare prestato. Oppure potrebbe avere rubato la sua attrezzatura. Un'arma potrebbe essere un cimelio di famiglia, tramandato da una generazione all'altra fino a giungere nelle mani del personaggio; una volta reclamato il suo retaggio, l'eroe è pronto a seguire le orme dei suoi antenati sulla via dell'avventura.

Ricchezza di Partenza delle Classi

Classe	Fondi
Barbaro	2d4 x 10 mo
Bardo	5d4 x 10 mo
Chierico	5d4 x 10 mo
Druido	2d4 x 10 mo
Guerriero	5d4 x 10 mo
Ladro	4d4 x 10 mo
Mago	4d4 x 10 mo
Monaco	5d4 mo
Paladino	5d4 x 10 mo
Ranger	5d4 x 10 mo
Stregone	3d4 x 10 mo
Warlock	4d4 x 10 mo

Ricchezza

La ricchezza può assumere molte forme nel mondo di D&D. Monete, gemme, merci, opere d'arte, animali e proprietà sono tutte categorie che possono riflettere il benessere finanziario di un personaggio. I contadini ricorrono soprattutto allo scambio, barattando ciò di cui hanno bisogno e pagando le tasse in grano e formaggio. I nobili commerciano in diritti legali, come quelli di sfruttamento di una miniera, un porto o una fattoria, oppure in lingotti d'oro, misurando la loro ricchezza in base al peso dei lingotti anziché in semplici monete. Soltanto i mercanti, gli avventurieri e i professionisti che offrono i loro servigi a pagamento maneggiano regolarmente le monete.

Valuta

Esistono monete comuni di varie denominazioni, in base al valore relativo del metallo di cui sono fatte. Le tre monete più comuni sono la moneta d'oro (mo), la moneta d'argento (ma) e la moneta di rame (mr). Con una moneta d'oro, un personaggio può comprare un giaciglio, 15 metri di corda pregiata o una capra. Un artigiano abile (ma non straordinario) può guadagnare una moneta d'oro al giorno. La moneta d'oro è anche usata come unità di misura standard della ricchezza, anche se le monete vere e proprie di questo tipo non sono usate comunemente. Quando i mercanti discutono di affari che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni in genere non prevedono lo scambio di monete tangibili vere e proprie. La moneta d'oro è usata come misura di valuta standard, ma lo scambio vero e proprio viene effettuato in lingotti d'oro, lettere di credito o merci preziose.

Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, la valuta più diffusa presso i popolani. Una moneta d'argento è sufficiente a comprare mezza giornata di lavoro di un bracciante, un'ampolla di olio per lampade o una notte di riposo in una locanda povera.

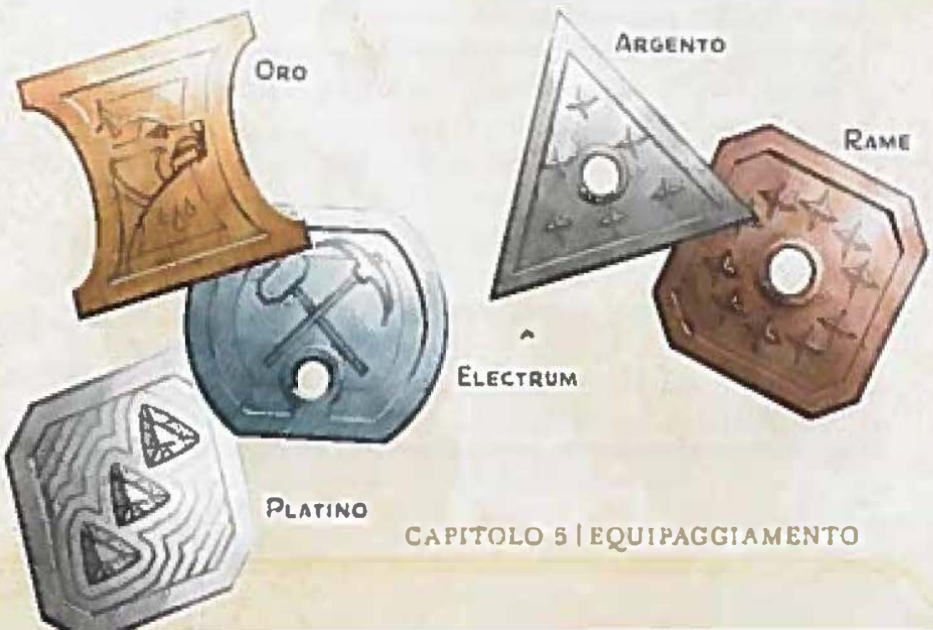
Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, la valuta più comune presso i manovali e i mendicanti. Una moneta di rame consente di comprare una candela, una torcia o un gessetto.

Esistono inoltre alcune monete insolite fatte di altri metalli preziosi, che a volte compaiono nei cumuli dei tesori. La moneta di electrum (me) e la moneta di platino (mp) provengono da imperi decaduti e regni perduti e a volte destano sospetto e scetticismo se usate nelle transazioni. Una moneta di electrum vale cinque monete d'argento e una moneta di platino vale dieci monete d'oro.

Una moneta standard pesa circa dieci grammi, quindi cinquanta monete pesano circa mezzo chilogrammo.

Valori di Scambio

Moneta	mr	ma	me	mo	mp
Rame (mr)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Argento (ma)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum (me)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (mo)	100	10	2	1	1/10
Platino (mp)	1.000	100	20	10	1



Vendere i Tesori

Esplorando i dungeon, gli avventurieri hanno numerose opportunità di recuperare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. In genere possono vendere i tesori e gli altri oggetti quando tornano in città o in un altro insediamento, purché riescano a trovare compratori e mercanti interessati al loro bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento. Come regola generale, le armi, le armature e gli altri oggetti integri sono valutati alla metà del loro costo quando vengono venduti al mercato. È raro che le armi e le armature usate dai mostri siano in condizioni sufficientemente buone da essere vendute.

Oggetti Magici. La vendita degli oggetti magici è problematica. Trovare qualcuno disposto a comprare una pozione o una pergamena non è difficile, ma gli altri oggetti vanno in genere oltre la portata dei nobili più ricchi. Per lo stesso motivo, fatta eccezione per gli oggetti magici più comuni, difficilmente un avventuriero troverà oggetti magici e incantesimi da acquistare. Il valore della magia è di gran lunga superiore al semplice valore dell'oro e dovrebbe sempre essere trattato come tale.

Gemme, Gioielli e Opere d'Arte. Questi oggetti mantengono il loro intero valore sul mercato e possono essere ceduti in cambio di monete o usati come valuta per altre transazioni. Nel caso di tesori straordinariamente preziosi, il DM potrebbe chiedere ai giocatori di trovare prima un compratore in un grande paese o in una comunità più grande.

Merci. Sulle terre di confine, la maggior parte della gente sbriga le transazioni tramite il baratto. Come le gemme e le opere d'arte, le merci (lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via) mantengono il loro intero valore sul mercato e possono essere usate come valuta.

Armature e Scudi

I mondi di D&D sono un vasto arazzo composto da molte culture diverse, caratterizzate da vari livelli di tecnologia. Di conseguenza, gli avventurieri possono accedere a vari tipi di armature, dalle armature di cuoio alle cotte di maglia, fino alle costose armature complete, a cui si aggiungono molti altri tipi di armature intermedie. La tabella "Armature" elenca i tipi di armature più diffusi e disponibili nel gioco, suddividendole in tre categorie: armature leggere, armature medie e armature pesanti. Molti guerrieri aggiungono all'utilizzo di un'armatura anche quello di uno scudo.

Variante: Taglie dell'Equipaggiamento

Nella maggior parte delle campagne, i personaggi possono usare qualsiasi equipaggiamento di cui entrano in possesso nel corso delle loro avventure, entro i limiti del buon senso. Per esempio, un robusto mezzorco non potrà mai indossare l'armatura di cuoio di un halfling e uno gnomo scomparirebbe all'interno dell'elegante tunica di un gigante delle nuvole.

Il DM può imporre un grado maggiore di realismo. Per esempio, una corazza di piastre forgiata appositamente per un umano potrebbe non essere indossabile da un altro e l'uniforme di una guardia potrebbe risultare visibilmente della taglia sbagliata per un avventuriero che tenti di indossarla per travestirsi.

Usando questa variante, quando gli avventurieri trovano armature, abiti e altri oggetti analoghi fabbricati per essere indossati, potrebbero avere bisogno di fare visita a un fabbricante di armature, un sarto, un conciatore o un altro esperto simile che li renda indossabili. Il costo di queste modifiche può variare dal 10 al 40 per cento del prezzo di mercato dell'oggetto. Il DM può decidere di tirare 1d4 × 10 o determinare l'aumento di costo in base all'entità delle modifiche richieste.

La tabella "Armature" mostra il costo, il peso e le altre proprietà dei tipi più comuni di armature e degli scudi usati nei mondi di D&D.

Competenza nelle Armature. Tutti possono indossare un'armatura o legarsi uno scudo a un braccio, ma soltanto chi è competente nell'utilizzo delle armature saprà come indossarla con efficacia. Ogni classe fornisce al personaggio competenze in certi tipi di armature. Se un personaggio indossa un'armatura in cui non è competente, subisce svantaggio a ogni prova di caratteristica, tiro salvezza o tiro per colpire correlato a Forza o Destrezza, e non può lanciare incantesimi.

Classe Armatura (CA). Un'armatura protegge il portatore dagli attacchi. L'armatura che un personaggio indossa (e l'eventuale scudo) determinano la sua Classe Armatura base.

Armature Pesanti. Le armature più pesanti risultano d'impaccio quando il portatore tenta di muoversi rapidamente, furtivamente o liberamente. Se la tabella "Armature" indica "For 13" o "For 15" nella colonna "Forza" relativamente a un certo tipo di armatura, quell'armatura riduce la velocità del portatore di 3 metri, a meno che il portatore non possieda un punteggio di Forza pari o superiore al punteggio elencato.

Furtività. Se sulla tabella "Armature" compare la voce "Svantaggio" nella colonna "Furtività", il portatore subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

Scudi. Uno scudo può essere fatto di legno o di metallo ed è impugnato a una mano. Uno scudo impugnato aumenta di 2 la Classe Armatura del personaggio. Un personaggio può beneficiare di un solo scudo alla volta.

Armature Leggere

Le armature leggere, ricavate da materiali flessibili e sottili, sono le più adatte agli avventurieri agili, dal momento che forniscono una certa misura di protezione senza sacrificare la mobilità. Quando un personaggio indossa un'armatura leggera, aggiunge il proprio modificatore di Destrezza al numero base del suo tipo di armatura per determinare la sua Classe Armatura.

Imbottita. Un'armatura imbottita è costituita da vari strati trapuntati di stoffa e imbottitura.

Cuoio. Il pettorale e le spalline che compongono questa armatura sono fatti di cuoio indurito e bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è fatto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Borchiato. Un'armatura di cuoio borchiato è fatta di cuoio resistente ma flessibile, rinforzato con borchie o spuntoni di metallo.

Armature Medie

Le armature medie forniscono una protezione superiore alle armature leggere, ma ostacolano maggiormente i movimenti. Quando un personaggio indossa un'armatura media, aggiunge il suo modificatore di Destrezza fino a un massimo di +2 al numero base del suo tipo di armatura per determinare la sua Classe Armatura.

Pelle. Questa rozza armatura è composta da un fitto strato di pelle o pelliccia. Solitamente è indossata dai membri delle tribù barbariche, umanoidi malvagi e altri individui che non possono accedere agli strumenti e ai materiali necessari per fabbricare armature migliori.

Giaco di Maglia. Un giaco di maglia, composto da anelli di metallo interconnessi, si indossa tra due strati di stoffa o di cuoio. Questa armatura offre una minima protezione alla parte superiore del corpo e smorza il rumore degli anelli di metallo soffocandolo tra i due strati esterni.

Corazza di Scaglie. Questa armatura è composta da un corpetto e da gambali (e forse da una gonna separata) di cuoio ed è ricoperta di pezzi di metallo leggermente

sovrapposti, proprio come le scaglie di un pesce. Include anche due guanti d'arme.

Corazza di Piastre. Questa armatura è composta da un pettorale di metallo montato su uno strato di cuoio flessibile. Anche se lascia le gambe e le braccia relativamente scoperte, fornisce una buona protezione degli organi vitali del portatore, lasciandolo anche relativamente privo di ingombro.

Mezza Armatura. Una mezza armatura è composta da una serie di piastre di metallo modellate che coprono la maggior parte del corpo. Non include una protezione per le gambe, al di là di due semplici gambiere fissate da alcune cinghie di cuoio.

Armature Pesanti

Tra tutte le categorie di armature, le armature pesanti sono quelle che offrono la protezione migliore. Queste armature coprono tutto il corpo e sono concepite per fermare una vasta gamma di attacchi. Soltanto i combattenti competenti sono in grado di gestire il peso e la stazza di un'armatura pesante.

L'armatura pesante non consente a un personaggio di aggiungere il proprio modificatore di Destrezza alla Classe Armatura, ma non lo penalizza neanche, qualora il suo modificatore di Destrezza sia negativo.

Corazza ad Anelli. È un'armatura di cuoio su cui sono stati cuciti dei pesanti anelli di metallo. Gli anelli rinforzano l'armatura contro i colpi di spada e ascia. Una corazza ad anelli è inferiore a una cotta di maglia e solitamente è indossata soltanto da coloro che non possono permettersi un'armatura migliore.

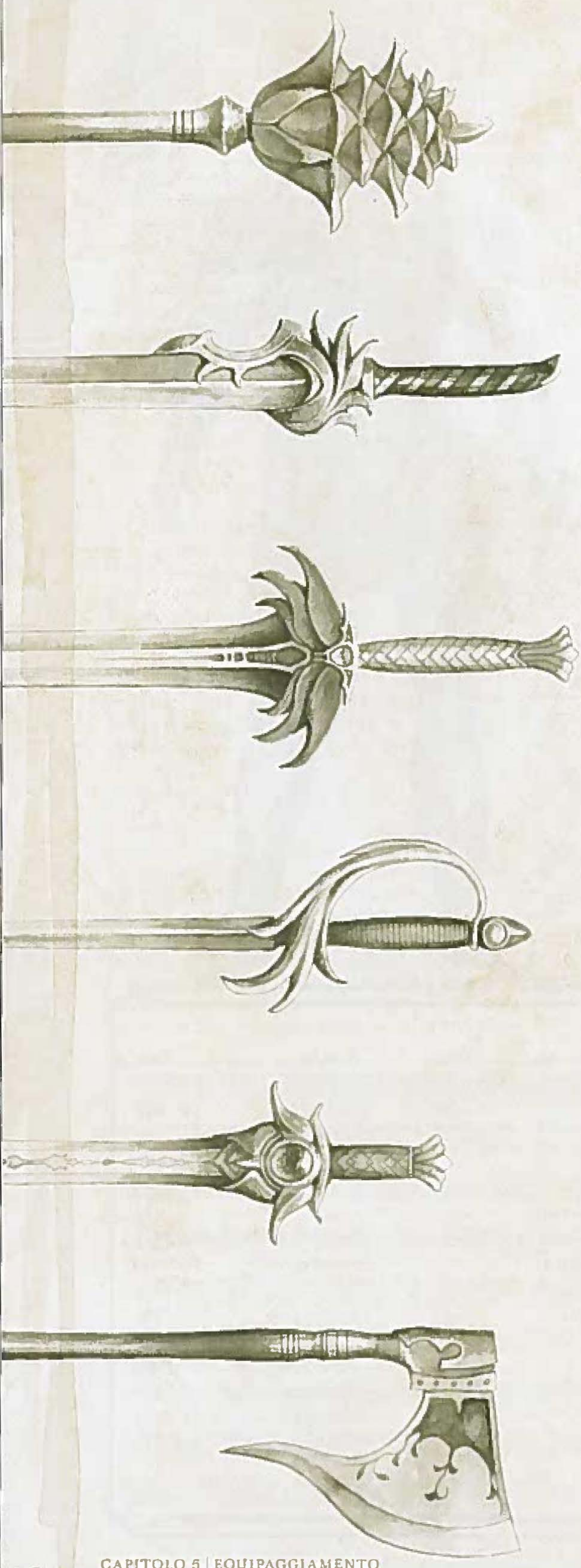
Cotta di Maglia. Una cotta di maglia, composta da anelli di metallo interconnessi, include uno strato di tessuto trapuntato da indossare sotto la cotta per evitare l'attrito e per attutire l'impatto dei colpi. Questa armatura include anche dei guanti d'arme.

Corazza a Strisce. Questa armatura è fatta di strette strisce verticali di metallo imbullonate su uno strato di cuoio da indossare su un'imbottitura di stoffa. Le giunture sono protette da uno strato flessibile di anelli di maglia.

Armatura Completa. Un'armatura completa è composta da piastre di metallo modellate e interconnesse che coprono tutto il corpo. Un'armatura completa include guanti d'arme, pesanti stivali di cuoio, un elmo con visiera e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Una serie di fibbie e di cinghie consente di distribuire il peso su tutto il corpo.

Armature

Armature	Costo	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso
Armature Leggere					
Imbottita	5 mo	11 + modificatore di Des	—	Svantaggio	4 kg
Cuoio	10 mo	11 + modificatore di Des	—	—	5 kg
Cuoio Borchiato	45 mo	12 + modificatore di Des	—	—	6,5 kg
Armature Medie					
Pelle	10 mo	12 + modificatore di Des (max 2)	—	—	6 kg
Giaco di Maglia	50 mo	13 + modificatore di Des (max 2)	—	—	10 kg
Corazza di Scaglie	50 mo	14 + modificatore di Des (max 2)	—	Svantaggio	22,5 kg
Corazza di Piastre	400 mo	14 + modificatore di Des (max 2)	—	—	10 kg
Mezza Armatura	750 mo	15 + modificatore di Des (max 2)	—	Svantaggio	20 kg
Armature Pesanti					
Corazza ad Anelli	30 mo	14	—	Svantaggio	20 kg
Cotta di Maglia	75 mo	16	For 13	Svantaggio	27,5 kg
Corazza a Strisce	200 mo	17	For 15	Svantaggio	30 kg
Armatura Completa	1.500 mo	18	For 15	Svantaggio	32,5 kg
Scudi					
Scudo	10 mo	+2	—	—	3 kg



Indossare e Togliere un'Armatura

Il tempo richiesto per indossare o togliere un determinato tipo di armatura o uno scudo è indicato nella tabella "Indossare e Togliere Armature".

Indossare. Questo è il tempo richiesto per indossare l'oggetto. Il personaggio beneficia della sua CA solo se impiega tutto il tempo richiesto per indossarlo.

Togliere. Questo è il tempo richiesto per togliere l'oggetto indossato. Se qualcuno aiuta il personaggio nella rimozione, il tempo è ridotto della metà.

Indossare e Togliere Armature

Categoria	Indossare	Togliere
Armatura Leggera	1 minuto	1 minuto
Armatura Media	5 minuti	1 minuto
Armatura Pesante	10 minuti	5 minuti
Scudo	1 azione	1 azione

Armi

Ogni classe conferisce a un personaggio competenza nell'utilizzo di certe armi, per indicare le priorità di quella classe e gli strumenti che il personaggio tenderà più probabilmente a usare. Che prediliga una spada lunga o un arco lungo, l'arma del personaggio e la sua capacità nell'usarla potranno a tutti gli effetti fare la differenza tra la vita e la morte nel corso dell'avventura.

La tabella "Armi" indica le armi più comuni nei mondi di D&D, il loro costo, il loro peso, i danni che infliggono quando colpiscono e le eventuali capacità speciali che possiedono. Ogni arma è classificata come arma da mischia o arma a distanza. Un'**arma da mischia** si usa per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri dal personaggio, mentre un'**arma a distanza** si usa per attaccare un bersaglio più lontano.

Competenza nelle Armi

Le razze, le classi e i talenti conferiscono ai personaggi competenza in certe armi o categorie di armi. Le due categorie sono le armi **semplici** e **da guerra**. La maggior parte della gente è in grado di usare le armi semplici con competenza. Queste armi includono mazze, randelli e altre armi che i popolani maneggiano spesso. Le armi da guerra, come le spade, le asce e le armi su asta, richiedono un addestramento più specifico per essere usate con efficacia. La maggior parte dei combattenti utilizza le armi da guerra perché queste armi sfruttano al meglio il loro stile di combattimento e il loro addestramento.

La competenza in un'arma consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza al tiro per colpire di ogni attacco che effettua con quell'arma. Se un personaggio effettua un tiro per colpire usando un'arma in cui non possiede competenza, non aggiunge il suo bonus di competenza al tiro per colpire.

Proprietà delle Armi

All'utilizzo di molte armi sono associate alcune proprietà speciali, come indicato nella tabella "Armi".

Accurata. Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma accurata, può scegliere se usare il modificatore di Forza o di Destrezza per il tiro per colpire e il tiro per i danni. Deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Due Mani. Questa arma richiede di essere impugnata a due mani quando il personaggio la usa per attaccare.

Gittata. Un'arma che può essere usata per effettuare un attacco a distanza indica una gittata tra parentesi dopo le

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

munizioni o la proprietà da lancio. La gittata è costituita da due numeri. Il primo è la gittata normale dell'arma in metri, il secondo indica la gittata lunga dell'arma. Quando un personaggio attacca un bersaglio oltre la gittata normale, subisce svantaggio al tiro per colpire. Non è possibile attaccare un bersaglio oltre la gittata lunga dell'arma.

Lancio. Se un'arma possiede la proprietà da lancio, il personaggio può lanciarla per effettuare un attacco a distanza. Se l'arma è un'arma da mischia, il personaggio applica al tiro per colpire e al tiro per i danni lo stesso modificatore di caratteristica che userebbe per un attacco in mischia effettuato con quell'arma. Per esempio, se lancia un'ascia, usa la sua Forza, ma se lancia un pugnale può usare la sua Forza o la sua Destrezza, dal momento che il pugnale possiede la proprietà accurata.

Leggera. Un'arma leggera è piccola e facile da maneggiare, cosa che ne fa un'arma ideale da usare per combattere con due armi. Vedi le regole relative a combattere con due armi nel capitolo 9.

Munizioni. Un personaggio può effettuare un attacco a distanza usando un'arma dotata della proprietà munizioni solo se possiede delle munizioni da lanciare. Ogni volta che attacca con l'arma, consuma una delle sue munizioni. Estrarre la munizione da una faretra, una custodia o un altro contenitore è considerato parte dell'attacco (il personaggio avrà bisogno di una mano libera per caricare un'arma a una mano). Alla fine della battaglia, il personaggio può recuperare metà delle munizioni consumate impiegando un minuto a setacciare il campo di battaglia.

Se il personaggio usa un'arma dotata della proprietà munizioni per effettuare un attacco in mischia, considera quell'arma come un'arma improvvisata (vedi "Armi Improvvisate", sotto). Una fionda deve essere caricata per infliggere danni quando viene usata in questo modo.

Pesante. Le creature piccole subiscono svantaggio ai tiri per colpire con le armi pesanti. La taglia e la stazza di un'arma pesante sono eccessive affinché una creatura Piccola possa usarla con efficacia.

Portata. Questa arma aggiunge 1,5 metri alla portata del personaggio che la usa per attaccare o per determinare la portata dei suoi attacchi di opportunità (vedi il capitolo 9).

Ricarica. Dato che ricaricare questa arma richiede del tempo, un personaggio può scagliare una sola munizione con essa quando usa un'azione, un'azione bonus o una reazione per fare fuoco, a prescindere dal numero di attacchi che potrebbe effettuare normalmente.

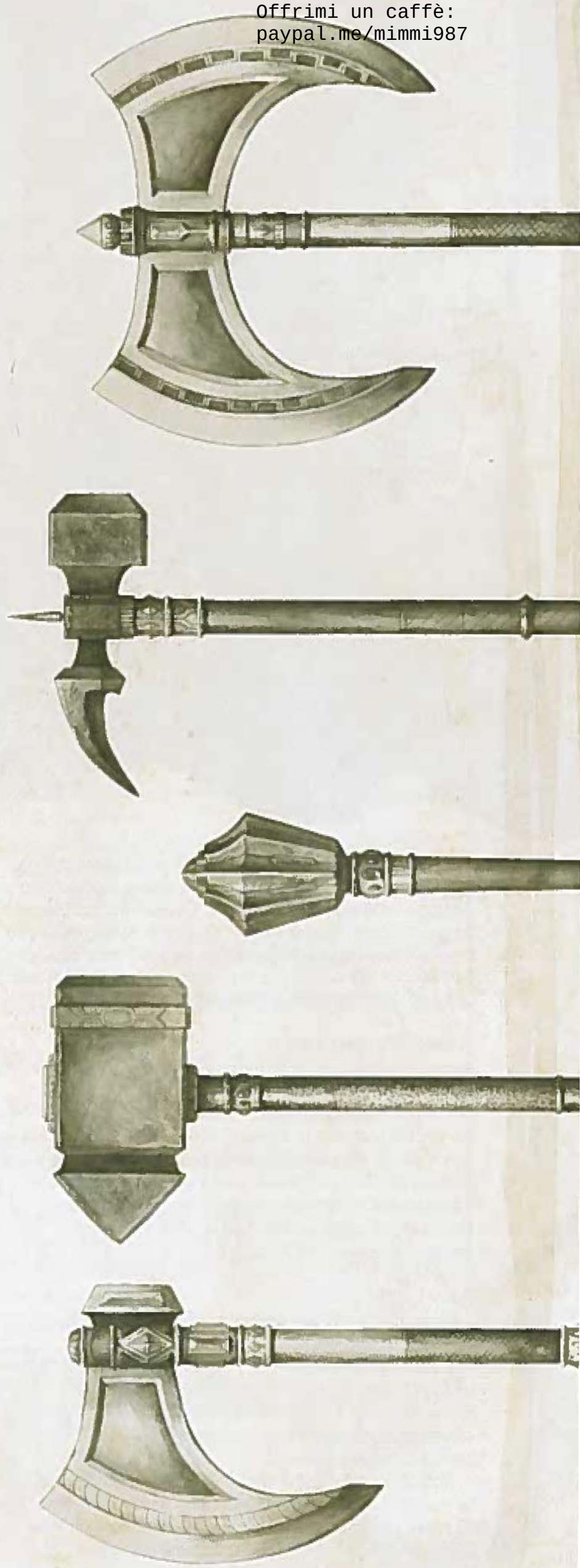
Speciale. Un'arma con la proprietà speciale prevede alcune regole insolite che ne governano l'utilizzo, spiegate nella descrizione dell'arma stessa (vedi "Armi Speciali", successivamente in questa sezione).

Versatile. Questa arma può essere usata a una o due mani. La proprietà è accompagnata da un valore in danni indicato tra parentesi (i danni che l'arma infligge quando viene impugnata a due mani per effettuare un attacco in mischia).

Armi Improvvisate

A volte un personaggio è privo di armi ed è costretto ad attaccare con ciò che trova a portata di mano. Un'arma improvvisata include un qualsiasi oggetto che un personaggio possa impugnare a una o due mani, come una bottiglia rotta, la gamba di un tavolo, una padella, la ruota di un carro o un goblin morto.

Spesso un'arma improvvisata è simile a un'arma vera e propria e può essere considerata tale. Per esempio, la gamba di un tavolo è simile a un randello. A discrezione del DM, un personaggio competente in un'arma può usare un oggetto simile come se si trattasse di quell'arma, e applicarvi il proprio bonus di competenza.



Un oggetto che non assomiglia a nessuna arma infligge 1d4 danni (il DM stabilisce un tipo di danno appropriato). Se un personaggio usa un'arma a distanza per effettuare un attacco in mischia o lancia un'arma da mischia che non possiede la proprietà da lancio, anche quell'arma infligge 1d4 danni. Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri.

Armi Argentate

Alcuni mostri dotati di immunità o resistenza alle armi non magiche sono suscettibili alle armi argentate, quindi gli avventurieri più lungimiranti investono qualche moneta in più per far placcare in argento le loro armi. Un personaggio può rendere argentata una singola arma o dieci munizioni al costo di 100 mo. Questo costo rappresenta non solo il prezzo dell'argento, ma anche il tempo e la perizia richieste per aggiungere l'argento all'arma senza comprometterne l'efficacia.

Armi Speciali

Le armi che fanno uso di regole speciali sono descritte di seguito.

Lancia da Cavaliere. Il personaggio subisce svantaggio quando usa una lancia da cavaliere per attaccare un bersaglio entro 1,5 metri da lui. Inoltre, una lancia da cavaliere deve essere impugnata a due mani quando il personaggio non è in sella.

Rete. Una creatura di taglia Grande o inferiore che viene colpita da una rete è trattenuta finché non viene liberata. Una rete non ha effetto sulle creature prive di forma o le creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10, liberando se stessa o un'altra creatura entro la sua portata in caso di successo. Anche infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10) si libera la creatura senza infliggerle danni, ponendo fine all'effetto e distruggendo la rete.

Quando il personaggio usa un'azione, un'azione bonus o una reazione per attaccare con una rete, può effettuare un solo attacco, a prescindere dal numero di attacchi che potrebbe effettuare normalmente.

Equipaggiamento d'Avventura

Questa sezione descrive gli oggetti che prevedono regole speciali o richiedono ulteriori spiegazioni.

Acciarino e Pietra Focaia. Un piccolo contenitore usato per accendere il fuoco, che contiene acciarino, pietra focaia e materiale combustibile (solitamente stracci essiccati e bagnati d'olio). Per accendere una torcia (o qualsiasi altra cosa che faccia uso di abbondante combustibile scoperto) usando acciarino e pietra focaia è richiesta un'azione. Per accendere un fuoco di qualsiasi altro tipo è richiesto 1 minuto.

Acido. Con un'azione, il personaggio può spruzzare il contenuto di questa fiala su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (la fiala si frantumerà all'impatto). In ogni caso, il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando l'acido come un'arma improvvisata. Se la fiala d'acido colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce 2d6 danni da acido.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Armi

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Armi da Mischia Semplici				
Ascia	5 mo	1d6 taglienti	1 kg	Lancio (gittata 6/18), Leggera
Bastone Ferrato	2 ma	1d6 contundenti	2 kg	Versatile (1d8)
Falcetto	1 mo	1d4 taglienti	1 kg	Leggera
Giavellotto	5 ma	1d6 perforanti	1 kg	Lancio (gittata 9/36)
Lancia	1 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Lancio (gittata 6/18), Versatile (1d8)
Martello Leggero	2 mo	1d4 contundenti	1 kg	Lancio (gittata 6/18), Leggera
Mazza	5 mo	1d6 contundenti	2 kg	—
Pugnale	2 mo	1d4 perforanti	0,5 kg	Accurata, Lancio (gittata 6/18), Leggera
Randello	1 ma	1d4 contundenti	1 kg	Leggera
Randello Pesante	2 ma	1d8 contundenti	5 kg	Due Mani
Armi a Distanza Semplici				
Arco Corto	25 mo	1d6 perforanti	1 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 24/96)
Balestra Leggera	25 mo	1d8 perforanti	2,5 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 24/96), Ricarica
Dardo	5 mr	1d4 perforanti	0,125 kg	Accurata, Lancio (gittata 6/18)
Fionda	1 ma	1d4 contundenti	—	Munizioni (gittata 9/36)
Armi da Mischia da Guerra				
Alabarda	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	Due Mani, Pesante, Portata
Ascia Bipenne	30 mo	1d12 taglienti	3,5 kg	Due Mani, Pesante
Ascia da Battaglia	10 mo	1d8 taglienti	2 kg	Versatile (1d10)
Falcione	20 mo	1d10 taglienti	3 kg	Due Mani, Pesante, Portata
Frusta	2 mo	1d4 taglienti	1,5 kg	Accurata, Portata
Lancia da Cavaliere	10 mo	1d12 perforanti	3 kg	Portata, Speciale
Maglio	10 mo	2d6 contundenti	5 kg	Due Mani, Pesante
Martello da Guerra	15 mo	1d8 contundenti	1 kg	Versatile (1d10)
Mazzafrusto	10 mo	1d8 contundenti	1 kg	—
Morning Star	15 mo	1d8 perforanti	2 kg	—
Picca	5 mo	1d10 perforanti	9 kg	Due Mani, Pesante, Portata
Piccone da Guerra	5 mo	1d8 perforanti	1 kg	—
Scimitarra	25 mo	1d6 taglienti	1,5 kg	Accurata, Leggera
Spada Corta	10 mo	1d6 perforanti	1 kg	Accurata, Leggera
Spada Lunga	15 mo	1d8 taglienti	1,5 kg	Versatile (1d10)
Spadone	50 mo	2d6 taglienti	3 kg	Due Mani, Pesante
Stocco	25 mo	1d8 perforanti	1 kg	Accurata
Tridente	5 mo	1d6 perforanti	2 kg	Lancio (gittata 6/18), Versatile (1d8)
Armi a Distanza da Guerra				
Arco Lungo	50 mo	1d8 perforanti	1 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 45/180), Pesante
Balestra a Mano	75 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Leggera, Munizioni (gittata 9/36), Ricarica
Balestra Pesante	50 mo	1d10 perforanti	9 kg	Due Mani, Munizioni (gittata 30/120), Pesante, Ricarica
Cerbottana	10 mo	1 perforante	0,5 kg	Munizioni (gittata 7,5/30), Ricarica
Rete	1 mo	—	1,5 kg	Lancio (gittata 1,5/4,5), Speciale

Equipaggiamento d'Avventura

Oggetto	Costo	Peso
Abaco	2 mo	1 kg
Abito, Comune	5 ma	1,5 kg
Abito, Costume	5 mo	2 kg
Abito, da Viaggiatore	2 mo	2 kg
Abito, Pregiato	15 mo	3 kg
Acciarino e Pietra Focaia	5 ma	0,5 kg
Acido (fiala)	25 mo	0,5 kg
Acqua Santa (ampolla)	25 mo	0,5 kg
Ampolla o Boccale	2 mr	0,5 kg
Anello con Sigillo	5 mo	—
Antitossina (fiala)	50 mo	—
Ariete Portatile	4 mo	17,5 kg
Asta (3 metri)	5 mr	3,5 kg
Attrezzi da Scalatore	25 mo	6 kg
Barile	2 mo	35 kg
Bilancia da Mercante	5 mo	1,5 kg
Borsa	5 ma	0,5 kg
Borsa del Guaritore	5 mo	1,5 kg
Borsa per Componenti	25 mo	1 kg
Bottiglia di Vetro	2 mo	1 kg
Brocca o Caraffa	2 mr	2 kg
Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Canestro	4 ma	1 kg
Canna da Pesca	1 mo	2 kg
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Carrucola e Paranco	1 mo	2,5 kg
Carta (un foglio)	2 ma	—
Catena (3 metri)	5 mo	5 kg
Cera per Sigillo	5 ma	—
Chiodo da Rocciatore	5 mr	0,125 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Coperta	5 ma	1,5 kg
Corda di Canapa (15 metri)	1 mo	5 kg
Corda di Seta (15 metri)	10 mo	2,5 kg
Cote per Affilare	1 mr	0,5 kg
Custodia per Mappe o Pergamene	1 mo	0,5 kg
Custodia per Quadrelli da Balestra	1 mo	0,5 kg
Faretra	1 mo	0,5 kg
Fiala	1 mo	—
Fischietto da Richiamo	5 mr	—
Focus Arcano		
Bacchetta	10 mo	0,5 kg
Bastone	5 mo	2 kg
Cristallo	10 mo	0,5 kg
Globo	20 mo	1,5 kg
Verga	10 mo	1 kg
Focus Druidico		
Bacchetta in Legno di Tasso	10 mo	0,5 kg
Bastone di Legno	5 mo	2 kg
Rametto di Vischio	1 mo	—
Totem	1 mo	—

Oggetto	Costo	Peso
Forziere	5 mo	12,5 kg
Fuoco dell'Alchimista (ampolla)	50 mo	0,5 kg
Gavetta	2 ma	0,5 kg
Gessetto (1 pezzo)	1 mr	—
Giaciglio	1 mo	3,5 kg
Inchiostro (boccetta da 30 grammi)	10 mo	—
Lampada	5 ma	0,5 kg
Lanterna a Lente Sporgente	10 mo	1 kg
Lanterna Schermabile	5 mo	1 kg
Lente d'Ingrandimento	100 mo	—
Libro	25 mo	2,5 kg
Libro degli Incantesimi	50 mo	1,5 kg
Manette	2 mo	3 kg
Martello	1 mo	1,5 kg
Martello da Demolizione	2 mo	5 kg
Munizioni		
Aghi da Cerbottana (50)	1 mo	0,5 kg
Frecce (20)	1 mo	0,5 kg
Proiettili da Fionda (20)	4 mr	0,75 kg
Quadrelli da Balestra (20)	1 mo	0,75 kg
Olio (ampolla)	1 ma	0,5 kg
Otre	2 ma	2,5 kg (pieno)
Pennino	2 mr	—
Pergamena (un foglio)	1 ma	—
Piccone da Minatore	2 mo	5 kg
Piede di Porco	2 mo	2,5 kg
Pozione di Guarigione	50 mo	0,25 kg
Profumo (fiala)	5 mo	—
Rampino	2 mo	2 kg
Razioni (1 giornata)	5 ma	1 kg
Sacco	1 mr	0,25 kg
Sapone	2 mr	—
Scala a Pioli (3 metri)	1 ma	12,5 kg
Secchio	5 mr	1 kg
Serratura	10 mo	0,5 kg
Sfere Metalliche (sacchetto da 1.000)	1 mo	1 kg
Simbolo Sacro		
Amuleto	5 mo	0,5 kg
Emblema	5 mo	—
Reliquiario	5 mo	1 kg
Specchio Piccolo di Metallo	5 mo	0,25 kg
Spuntoni, Ferro (10)	1 mo	2,5 kg
Tagliola	5 mo	12,5 kg
Tenda, per Due Persone	2 mo	10 kg
Torcia	1 mr	0,5 kg
Triboli (sacchetto da 20)	1 mo	1 kg
Vanga o Badile	2 mo	2,5 kg
Vaso di Ferro	2 mo	5 kg
Veleno, base (fiala)	100 mo	—
Veste	1 mo	2 kg
Zaino	2 mo	2,5 kg

Acqua Santa. Con un'azione, il personaggio può spruzzare il contenuto di questa ampolla su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). In ogni caso, il personaggio effettua un attacco a distanza contro la creatura bersaglio, considerando l'acqua santa come un'arma improvvisata. Se il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d6 danni radiosi.

Un chierico o un paladino può creare l'acqua santa celebrando un rituale speciale. Per celebrare questo rituale è richiesta 1 ora di tempo e polvere d'argento per un valore di 25 mo; l'incantatore deve inoltre spendere uno slot incantesimo di 1° livello.

Antitossina. Una creatura che beve questa fiala di liquido dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno per 1 ora. Non conferisce alcun beneficio ai costrutti o ai non morti.

Ariete Portatile. Un ariete portatile può essere usato per sfondare le porte e conferisce un bonus di +4 alla prova di Forza del personaggio. Un altro personaggio può aiutare il primo a usare l'ariete, nel qual caso il primo personaggio dispone di vantaggio a questa prova.

Attrezzi da Scalatore. Gli attrezzi da scalatore includono dei chiodi da rocciatore speciali, punte per stivali, guanti e un'imbragatura. Un personaggio può usare gli attrezzi da scalatore con un'azione per ancorarsi; quando lo fa, non può cadere per più di 7,5 metri dal punto in cui si è ancorato e non può arrampicarsi per più di 7,5 metri dal quel punto senza disfare l'ancora.

Bilancia da Mercante. Una bilancia è composta da un piccolo braccio, due piatti e un assortimento di pesi di varie misure fino a un massimo di 1 kg. Grazie a questa bilancia, un personaggio può misurare il peso esatto degli oggetti più piccoli, come per esempio i metalli preziosi allo stato grezzo o le merci, per determinarne il valore esatto.

Borsa. Una borsa di stoffa o di cuoio può contenere fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana, tra le altre cose. Una borsa suddivisa in scomparti per contenere le componenti per incantesimi è chiamata una borsa per componenti (descritta di seguito).

Borsa del Guaritore. Questa borsa in pelle contiene bende, unguenti e stecche di legno. Prevede dieci utilizzi. Con un'azione, un personaggio può spendere un utilizzo per stabilizzare una creatura scesa a 0 punti ferita senza dover effettuare una prova di Saggezza (Medicina).

Borsa per Componenti. Una borsa per componenti è una piccola borsa di cuoio impermeabile da legare alla cintura, dotata di scomparti dove custodire tutte le componenti materiali e gli altri oggetti speciali di cui il personaggio ha bisogno per lanciare incantesimi, fatta eccezione per quelle componenti che prevedono un costo specifico (come indicato nella descrizione dell'incantesimo).

Candela. Per 1 ora, una candela proietta luce intensa entro un raggio di 1,5 metri e luce fioca per altri 1,5 metri.

Canna da Pesca. Questo oggetto include un'asta di legno, un filo di seta, un galleggiante di sughero, ami in acciaio, mosche da usare come esche e una reticella.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati attraverso un cannocchiale appaiono grandi il doppio della loro taglia.

Carrucola e Paranco. Questa serie di carrucole è dotata di un cavo che le attraversa e che si collega a un uncino da agganciare a un oggetto. Consente a un personaggio di sollevare fino al quadruplo del peso che normalmente potrebbe sollevare.

Catena. Una catena ha 10 punti ferita. Può essere spezzata superando una prova di Forza con CD 20.

Corda. Una corda, che sia di canapa o di seta, possiede 2 punti ferita e può essere spezzata superando una prova di Forza con CD 17.

Custodia per Mappe o Pergamene. Questa custodia cilindrica in cuoio può contenere fino a dieci fogli di carta arrotolati o fino a cinque fogli di pergamena arrotolati.

Custodia per Quadrelli da Balestra. Questa custodia in legno può contenere fino a 20 quadrelli da balestra.

Faretra. Una faretra può contenere fino a 20 frecce.

Focus Arcano. Un focus arcano è un oggetto speciale (una bacchetta in legno, un bastone di fattura speciale, un cristallo, un globo, una verga), creato per incanalare il potere degli incantesimi arcani. Un mago, uno stregone o un warlock può usare questo oggetto come focus da incantatore nel modo descritto nel capitolo 10.

Focus Druidico. Un focus druidico potrebbe essere una bacchetta o uno scettro fatto in legno di tasso, un bastone ricavato da un albero vivente, un rametto di vischio o di agrifoglio, o un totem che includa piume, pelliccia, ossa e denti di qualche animale sacro. Un druido può usare un oggetto del genere come focus da incantatore nel modo descritto nel capitolo 10.

Fuoco dell'Alchimista. Questo fluido adesivo e gommoso si infiamma quando è esposto all'aria. Con un'azione, il personaggio può lanciare questa ampolla fino 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando il fuoco dell'alchimista come arma improvvisata. Se colpisce il bersaglio, esso subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può terminare questi danni usando un'azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10 al fine di estinguere le fiamme.

Dotazioni

L'equipaggiamento di partenza che un personaggio riceve dalla sua classe include anche un insieme di oggetti da avventuriero riuniti in una dotazione. Il contenuto di ogni dotazione è elencato di seguito. Se il personaggio sceglie di acquistare il suo equipaggiamento di partenza, può acquistare una dotazione al prezzo indicato, che generalmente è più conveniente rispetto all'acquisto dei singoli oggetti separati.

Dotazione da Avventuriero (12 mo). Include uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, un acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Diplomatico (39 mo). Include un forziere, 2 custodie per mappe e pergamene, un abito pregiato, una boccetta di inchiostro, un pennino, una lampada, 2 ampolle di olio, 5 fogli di carta, una fiala di profumo, cera per sigillo e sapone.

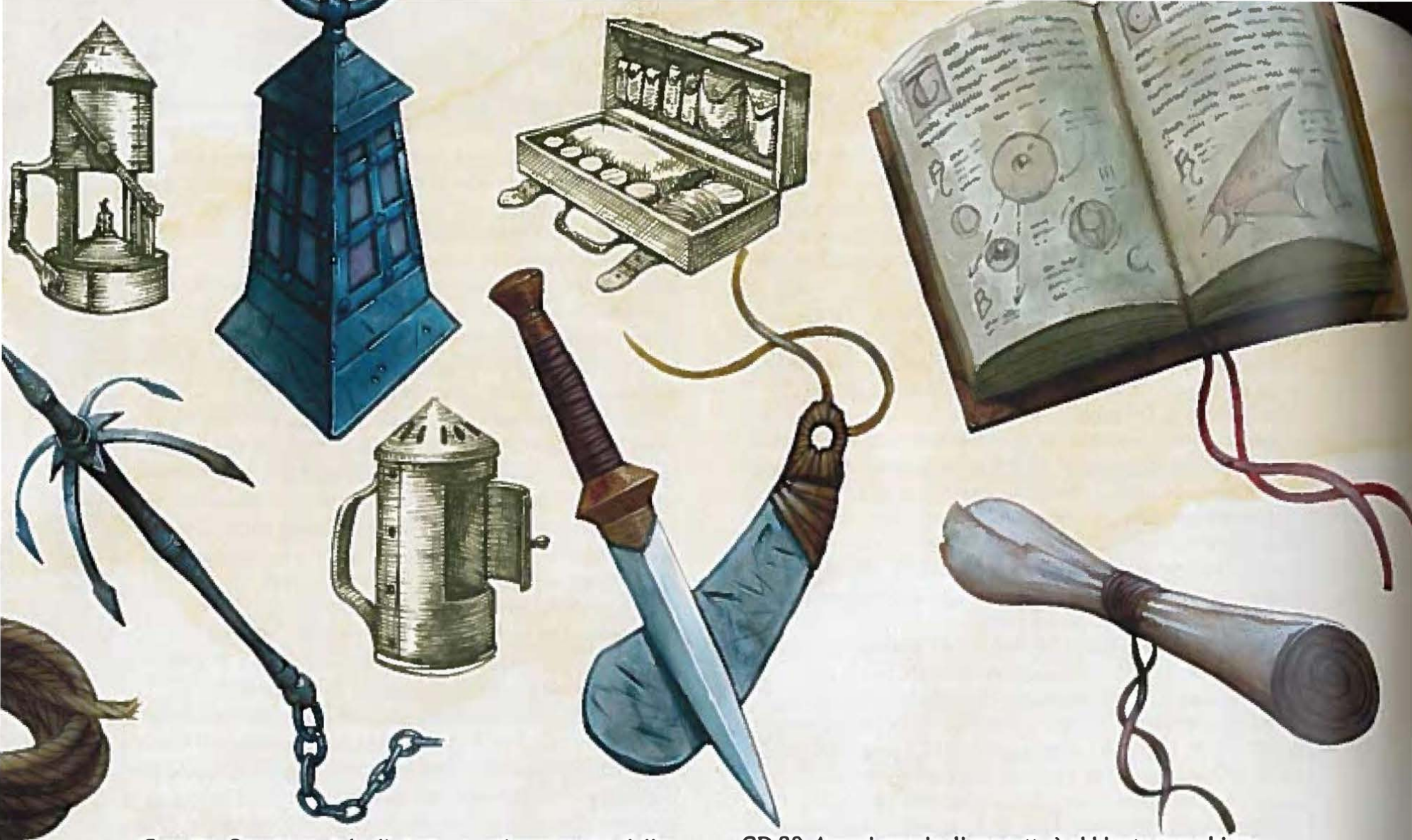
Dotazione da Esploratore (10 mo). Include uno zaino, un giaciglio, una gavetta, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Intrattenitore (40 mo). Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento.

Dotazione da Sacerdote (19 mo). Include uno zaino, una coperta, 10 candele, un acciarino e pietra focaia, una cassetta per le offerte, 2 cubetti di incenso, un incensiere, una veste, 2 razioni giornaliere e un otre.

Dotazione da Scassinatore (16 mo). Include uno zaino, un sacchetto con 1.000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampolle di olio, 5 razioni giornaliere, un acciarino e pietra focaia e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Studioso (40 mo). Include uno zaino, un libro di studio, una boccetta d'inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, un sacchetto di sabbia e un coltellino.



Gavetta. Questa scatola di stagno contiene una scodella e delle semplici posate. Le due metà della scatola, una volta aperte, possono essere usate come padella e come piatto o scodella.

Lampada. Una lampada proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio. Con un'azione, un personaggio può abbassare il cappuccio della lanterna, riducendo la luce proiettata a luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Lente d'Ingrandimento. Questa lente consente di esaminare più da vicino gli oggetti più piccoli. Può anche tornare utile come alternativa alla pietra focaia e all'acciarino per accendere un fuoco. Per accendere un fuoco con una lente d'ingrandimento è necessaria una luce da concentrare intensa quanto la luce del sole, dei rametti da accendere e circa 5 minuti affinché il fuoco attecchisca. Una lente d'ingrandimento conferisce vantaggio a ogni prova di caratteristica effettuata per valutare o ispezionare un oggetto di piccola taglia o estremamente dettagliato.

Libro. Un libro può contenere poesie, resoconti storici, informazioni in un campo specifico di conoscenze, diagrammi e appunti su un marchingegno gnomesco o pressoché ogni informazione che sia possibile trasmettere tramite testi e immagini. Se contiene incantesimi, si tratta di un libro degli incantesimi (descritto di seguito).

Libro degli Incantesimi. Un libro degli incantesimi, essenziale per i maghi, è un tomo rilegato in cuoio e composto da 100 pagine pergamenate vuote su cui annotare gli incantesimi.

Manette. Queste costrizioni di metallo possono bloccare una creatura di taglia Media o Piccola. Per sfuggire alle manette è necessario superare una prova di Destrezza con CD 20. A ogni coppia di manette è abbinata una chiave. Senza la chiave, una creatura competente negli arnesi da scasso può scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Le manette hanno 15 punti ferita.

Olio. L'olio solitamente viene venduto in ampolle di argilla da 0,5 litri. Con un'azione, il personaggio può spruzzare l'olio dell'ampolla su una creatura situata entro 1,5 metri da lui o lanciarla fino a 6 metri di distanza (l'ampolla si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisce il bersaglio, lo ricopre di olio. Se il bersaglio subisce danni da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), esso subisce 5 danni da fuoco aggiuntivi a causa dell'olio incendiato. Un personaggio può anche versare un'ampolla di olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia piana. Una volta incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 5 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o vi termini il proprio turno. Una creatura può subire questi danni solo una volta per turno.

Piede di Porco. L'utilizzo di un piede di porco conferisce vantaggio alle prove di Forza in cui è possibile usare il piede di porco per fare leva.

Pozione di Guarigione. Quando un personaggio beve il fluido magico rosso contenuto in questa fiala recupera 2d4 + 2 punti ferita. Per bere o somministrare una pozione è richiesta un'azione.

Razioni. Le razioni consistono in cibo essiccato adatto a essere trasportato nei lunghi viaggi: carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Serratura. Assieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura competente negli arnesi da scasso può scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 15. Il DM può permettere che siano disponibili serrature migliori a prezzi più alti.

Sfere Metalliche. Con un'azione, un personaggio può versare queste minuscole sfere di metallo fuori dal sacchetto per coprire un'area quadrata regolare e pianeggiante con lato di 3 metri. Quando una creatura si muove attraverso l'area coperta dalle sfere, deve superare

un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade a terra prona. Se una creatura si muove attraverso l'area a velocità dimezzata, non deve effettuare il tiro salvezza.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la rappresentazione di un dio o di un pantheon. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di una divinità, o uno scudo che porta quel simbolo inciso come emblema, o un minuscolo scrigno contenente il frammento di una reliquia sacra. L'appendice B elenca i simboli comunemente associati alla maggior parte delle divinità del multiverso. Un chierico o un paladino può usare un simbolo sacro come focus da incantatore, nel modo descritto nel capitolo 10. Per usare il simbolo in questo modo, l'incantatore deve impugnarlo in modo ben visibile o portarlo su uno scudo.

Tagliola. Quando il personaggio usa la sua azione per predisporre questa trappola, colloca a terra un cerchio di metallo dentato che si chiude con uno scatto quando una creatura preme una leva d'aggancio situata al centro. La trappola viene fissata a una pesante catena o a un oggetto immobile come un albero o un palo piantato a terra. Quando una creatura mette un piede sulla leva, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 1d4 danni perforanti e smette di muoversi. Da allora in poi, finché la creatura non si libera dalla trappola, il suo movimento è limitato dalla lunghezza della catena (solitamente 90 cm). Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 13 per liberare se stessa o un'altra creatura entro portata in caso di successo. Ogni prova fallita infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.

Tenda. Un semplice riparo portatile in tela, che può ospitare due persone.

Torcia. Una torcia arde per 1 ora e proietta luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se un personaggio effettua un attacco in mischia con una torcia accesa e colpisce, infligge 1 danno da fuoco.

Triboli. Con un'azione, un personaggio può spargere il contenuto di un sacchetto di triboli per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Ogni creatura che entra in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti dovrà smettere di muoversi per questo turno e subire 1 danno perforante. Se subisce questo danno, la sua velocità base sul terreno è ridotta di 3 metri finché non recupera almeno 1 punto ferita. Se una creatura si muove attraverso l'area a velocità dimezzata, non deve effettuare il tiro salvezza.

Veleno Base. Un personaggio può usare il veleno contenuto in questa fiala per rivestire un'arma tagliente o perforante o un massimo di tre munizioni. Per applicare il veleno è richiesta un'azione. Una creatura colpita dall'arma o dalle munizioni avvelenate deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subirà 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua potenza per 1 minuto prima di essiccarsi.

Capienza dei Contenitori

Contenitore	Capienza
Ampolla o Boccale	0,5 litri liquidi
Barile	160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm
Borsa	1 cubo con spigolo di 3 cm/3 kg di equipaggiamento
Bottiglia	0,75 litri liquidi
Brocca o Caraffa	4 litri liquidi
Canestro	2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento
Fiala	120 grammi liquidi
Forziere	12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento
Otre	2 litri liquidi
Sacco	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 15 cm
Vaso di Ferro	4 litri liquidi
Zaino*	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento

* Un personaggio può anche legare alcuni oggetti come un giaciglio o un rotolo di corda all'esterno dello zaino.

Strumenti

Uno strumento consente a un personaggio di fare qualcosa che altrimenti non sarebbe in grado di fare, come fabbricare o riparare un oggetto, falsificare un documento o scassinare una serratura. La razza, la classe, il background o i talenti possono fornire a un personaggio competenza in certi strumenti. La competenza in uno strumento consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a qualsiasi prova di caratteristica effettuata quando usa quello strumento. L'utilizzo di uno strumento non è collegato a una singola caratteristica, dal momento che la competenza in uno strumento rappresenta una conoscenza più vasta dal suo utilizzo basilare. Per esempio, il DM potrebbe chiedere a un personaggio di effettuare una prova di Destrezza per incidere qualche minuscolo dettaglio con i suoi strumenti da intagliatore, o una prova di Forza per ricavare un oggetto da un pezzo di legno particolarmente duro.

Arnesi da Falsario. Questo scrigno contiene vari tipi di fogli di carta e di pergamena, pennini, inchiostri, sigilli e cera per sigilli, filigrana d'oro e d'argento e altri materiali necessari per creare fisicamente dei documenti falsi che risultino convincenti. La competenza in questi arnesi consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per creare una falsificazione fisica di un documento.

Arnesi da Scasso. Questo set di arnesi include una piccola lima, una serie di passepartout, uno specchietto montato su una maniglia di metallo, un paio di forbicine e un paio di pinze. La competenza in questo oggetto consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per disattivare trappole o scassinare serrature.

Borsa da Erborista. Questa borsa contiene vari strumenti come forbici, mortaio, pestello, sacchetti e fiale usate dagli erboristi per creare rimedi e pozioni. La competenza in questo oggetto consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per identificare o applicare erbe. È inoltre richiesta competenza in questo oggetto per creare antitossine e *pozioni di guarigione*.

Giochi. Questo strumento comprende un assortimento di pezzi da gioco, tra cui dadi e mazzi di carte (per giochi come Tre Draghi al Buio). Alcuni esempi comuni compaiono sulla tabella "Strumenti", ma esistono anche giochi di altro tipo. Se un personaggio è competente in un gioco, può aggiungere il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che effettua quando gioca una partita a quel gioco. Ogni tipo di gioco richiede una competenza separata.

Sostanze da Avvelenatore. Una borsa dell'avvelenatore include le fiale, le sostanze chimiche e le altre attrezzature necessarie per fabbricare veleni. La competenza in questo strumento consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per fabbricare o utilizzare veleni.

Strumenti da Artigiano. Questi strumenti speciali includono gli oggetti necessari per praticare un'arte o un mestiere. La tabella contiene alcuni esempi dei tipi di strumenti più ricorrenti, ognuno dei quali fornisce gli oggetti relativi a un singolo tipo di artigianato. La competenza in un set di strumenti da artigiano consente a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata usando gli strumenti del suo mestiere. Ogni tipo di strumenti da artigiano richiede una competenza separata.

Strumenti da Navigatore. Questa serie di strumenti viene usata per navigare in mare. La competenza negli strumenti da navigatore consente a un personaggio di tracciare la rotta di una nave e di seguire le carte nautiche. Questi strumenti consentono inoltre a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica effettuata per evitare di smarrirsi in mare.

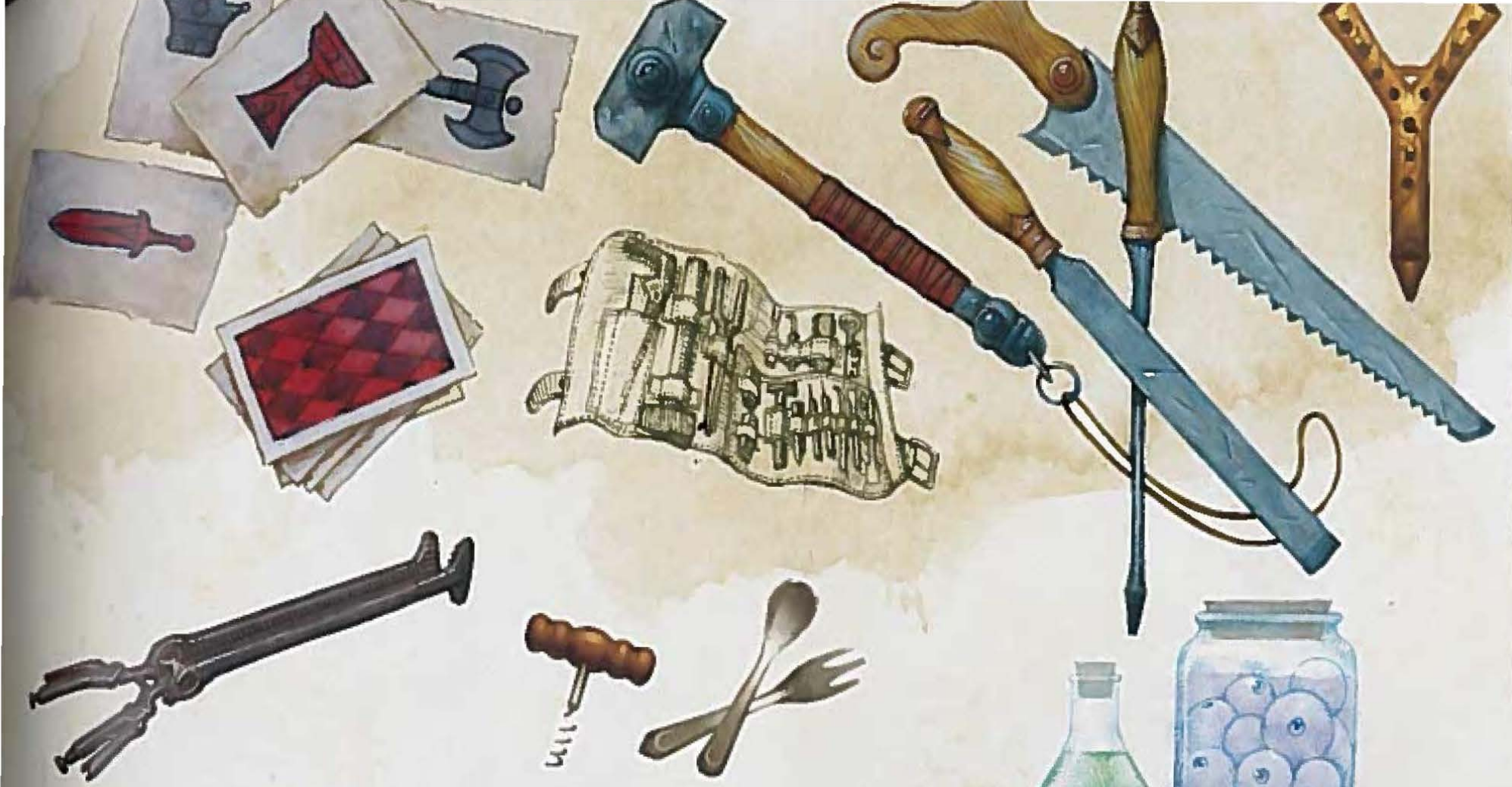
Strumenti Musicali. Alcuni dei più comuni tipi di strumenti musicali sono indicati nella tabella come esempi. Un personaggio che possiede competenza in un determinato strumento musicale può aggiungere il proprio bonus di competenza alle prove di caratteristica effettuate per suonare con quello strumento. Un bardo può usare uno strumento musicale come focus da incantatore, come descritto nel capitolo 10. Ogni tipo di strumento musicale richiede una competenza separata.

Trucchi per il Camuffamento. Questa borsa di cosmetici, tinture per capelli e piccoli accessori consente a chi la usa di alterare il proprio aspetto fisico. La competenza in questi trucchi permette a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di competenza a ogni prova di caratteristica che effettua per camuffare visivamente qualcuno.

Strumenti

Oggetto	Costo	Peso
Arnesi da Falsario	15 mo	2,5 kg
Arnesi da Scasso	25 mo	0,5 kg
Borsa da Erborista	5 mo	1,5 kg
Giochi		
Dadi	1 ma	—
Mazzo di Carte	5 ma	—
Scacchi dei Draghi	1 mo	0,25 kg
Tre Draghi al Buio	1 mo	—
Sostanze da Avvelenatore	50 mo	1 kg
Strumenti da Artigiano		
Scorte da Alchimista	50 mo	4 kg
Scorte da Calligrafo	10 mo	2,5 kg
Scorte da Mescitore	20 mo	4,5 kg
Strumenti da Calzolaio	5 mo	2,5 kg
Strumenti da Cartografo	15 mo	3 kg
Strumenti da Conciatore	5 mo	2,5 kg
Strumenti da Costruttore	10 mo	4 kg
Strumenti da Fabbro	20 mo	4 kg
Strumenti da Falegname	8 mo	3 kg
Strumenti da Gioielliere	25 mo	1 kg
Strumenti da Intagliatore	1 mo	2,5 kg
Strumenti da Inventore	50 mo	5 kg
Strumenti da Pittore	10 mo	2,5 kg
Strumenti da Soffiatore	30 mo	2,5 kg
Strumenti da Tessitore	1 mo	2,5 kg
Strumenti da Vasaio	10 mo	1,5 kg
Utensili da Cuoco	1 mo	4 kg
Strumenti da Navigatore	25 mo	1 kg
Strumenti Musicali		
Ciaramella	2 mo	0,5 kg
Cornamusa	30 mo	3 kg
Corno	3 mo	1 kg
Dulcimer	25 mo	5 kg
Flauto	2 mo	0,5 kg
Flauto di Pan	12 mo	1 kg
Lira	30 mo	1 kg
Liuto	35 mo	1 kg
Tamburo	6 mo	1,5 kg
Viola	30 mo	0,5 kg
Trucchi per il Camuffamento	25 mo	1,5 kg
Veicoli (terrestri o acquatici)	*	*

* Vedi la sezione "Cavalcature e Veicoli".



Cavalcature e Veicoli

Una buona cavalcatura può consentire a un personaggio di attraversare rapidamente un territorio selvaggio, ma il suo scopo primario è trasportare l'equipaggiamento che altrimenti rallenterebbe il suo padrone. La tabella "Cavalcature e Altri Animali" indica la velocità e la capacità di trasporto base di ogni animale.

Un animale che tira una biga, un carretto, un carro, una carrozza o una slitta può spostare un peso pari a cinque volte la sua capacità di trasporto, incluso il peso del veicolo. Se più animali tirano lo stesso veicolo, possono sommare assieme la loro capacità di trasporto.

Nei mondi di D&D esistono altre cavalcature oltre a quelle elencate in questa sezione, ma si tratta di cavalcature rare che normalmente non sono disponibili per l'acquisto, come certe cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e altri animali simili) o perfino alcune cavalcature acquatiche (come per esempio i cavallucci marini giganti). Per entrare in possesso di una cavalcatura del genere spesso è necessario rubare un uovo e crescere la creatura di persona, stipulare un patto con una potente entità o negoziare con la cavalcatura stessa.

Bardatura. Una bardatura è un'armatura concepita per proteggere la testa, il collo, il petto e il corpo di un animale. Ogni tipo di armatura elencato nella tabella "Armature" di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è pari al quadruplo dell'armatura equivalente fabbricata per gli umanoidi, mentre il peso è pari al doppio.

Sella. Un cavalcatore può agganciarsi a una sella militare per rimanere al suo posto su una cavalcatura attiva, nel corso di una battaglia. Una sella militare conferisce vantaggio alle prove che il personaggio effettua per rimanere in sella. È necessaria una sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

Competenza in un Veicolo. Se un personaggio possiede competenza in un certo tipo di veicolo (terrestre o acquatico), può aggiungere il proprio bonus di competenza a qualsiasi prova effettuata per controllare quel tipo di veicolo in circostanze difficili.

Imbarcazioni a Remi. I barconi e le barche a remi sono solitamente usati sui laghi e sui fiumi. Se un'imbarcazione segue la corrente, si aggiunge la velocità della corrente

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

(solitamente 4,5 km all'ora) alla sua velocità. In genere non è possibile remare controcorrente se la corrente ha un'intensità rilevante, ma è possibile far risalire un corso d'acqua a queste imbarcazioni portandole a riva e facendole trainare da una o più bestie da soma. Una barca a remi pesa 50 kg, qualora gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

Cavalcature e Altri Animali

Cavalcatura	Costo	Velocità	Capacità di Trasporto
Asino o Mulo	8 mo	12 m	210 kg
Cammello	50 mo	15 m	240 kg
Cavallo da Galoppo	75 mo	18 m	240 kg
Cavallo da Guerra	400 mo	18 m	270 kg
Cavallo da Tiro	50 mo	12 m	270 kg
Elefante	200 mo	12 m	660 kg
Mastino	25 mo	12 m	97,5 kg
Pony	30 mo	12 m	112,5 kg

Finimenti e Veicoli da Tiro

Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	×4	×2
Biga	250 mo	50 kg
Bisacce	4 mo	4 kg
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Morso e Briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	5 kg
Sella		
Da Carico	5 mo	7,5 kg
Da Galoppo	10 mo	12,5 kg
Esotica	60 mo	20 kg
Militare	20 mo	15 kg
Slitta	20 mo	150 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

Imbarcazioni

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a Remi	50 mo	2,25 km orari
Barcone	3.000 mo	1,5 km orari
Galea	30.000 mo	6 km orari
Nave a Vela	10.000 mo	3 km orari
Nave da Guerra	25.000 mo	3,75 km orari
Nave Lunga	10.000 mo	4,5 km orari

Merci

La maggior parte della ricchezza non è misurata dalle monete, bensì da bestiame, grano, terre, diritti di riscossione delle tasse o di sfruttamento delle risorse (come nel caso di una miniera o di una foresta).

Le gilde, i nobili e i casati reali regolano il commercio. Alle compagnie mercantili viene concessa la licenza di commerciare lungo certe strade, di inviare navi mercantili verso vari porti o di comprare o vendere beni specifici. Le gilde stabiliscono i prezzi delle merci o dei servizi che controllano e determinano chi può o non può offrire quelle merci o servizi. I mercanti normalmente scambiano merci senza ricorrere alla valuta. La tabella "Merci" elenca il valore delle merci di scambio più diffuse.

Merci

Costo	Merci
1 mr	0,5 kg di grano
2 mr	0,5 kg di farina o un pollo
5 mr	0,5 kg di sale
1 ma	0,5 kg di ferro o un telo di stoffa di 90 cm di lato
5 ma	0,5 kg di rame o un telo di cotone di 90 cm di lato
1 mo	0,5 kg di zenzero o una capra
2 mo	0,5 kg di pepe o cannella o una pecora
3 mo	0,5 kg di chiodi di garofano o un maiale
5 mo	0,5 kg di argento o un telo di lino di 90 cm di lato
10 mo	un telo di seta di 90 cm di lato o una mucca
15 mo	0,5 kg di zafferano o un bue
50 mo	0,5 kg d'oro
500 mo	0,5 kg di platino

Spese

Quando non si calano nelle viscere della terra, non esplorano rovine in cerca di tesori perduti o non muovono guerra alle forze dell'oscurità incombente, anche gli avventurieri devono pensare ai bisogni più comuni. Anche in un mondo fantastico, la gente deve soddisfare bisogni basilari come vitto, alloggio e vestiario. Tutto questo ha un costo, anche se certi stili di vita costano più di altri.

Spese dello Stile di Vita

Le spese dello stile di vita sono un modo semplice per tenere conto dei costi della vita in un mondo fantasy. Coprono l'alloggio, il cibo, le bevande e tutte le altre necessità essenziali di un personaggio. Queste spese coprono inoltre il costo di manutenzione dell'equipaggiamento del personaggio, per consentirgli di essere pronto quando giungerà la prossima chiamata all'avventura.

All'inizio di ogni settimana o mese (a scelta del giocatore), ogni personaggio sceglie uno stile di vita dalla tabella "Spese dello Stile di Vita" e paga il prezzo richiesto per mantenere quello stile di vita. I prezzi elencati sono giornalieri, quindi chi desidera calcolare il suo costo di sostentamento per un periodo di trenta giorni dovrà moltiplicare il prezzo indicato per 30. Un personaggio può cambiare il suo stile di vita da un periodo all'altro, in base ai fondi a sua disposizione, oppure può mantenere lo stesso stile di vita nel corso di tutta la propria carriera.

La scelta dello stile di vita può avere delle conseguenze. Un personaggio che mantiene uno stile di vita ricco può stringere più facilmente contatti con i ricchi e i potenti, ma corre il rischio di attirare qualche ladro. Analogamente, uno stile di vita povero può aiutarlo a evitare i criminali, ma difficilmente gli consentirà di stringere contatti importanti.

Spese dello Stile di Vita

Stile di Vita	Prezzo/Giorno
Miserabile	—
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Agiato	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	Minimo di 10 mo

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Miserabile. Il personaggio vive in condizioni disumane. Non ha un luogo che può chiamare casa e si ripara dove può, intrufolandosi in un granaio, rannicchiandosi in una vecchia cassa o affidandosi al buon cuore di chi è più fortunato di lui. Uno stile di vita miserabile presenta pericoli in abbondanza. La violenza, le malattie e la fame seguono il personaggio ovunque egli si rechi. Gli altri miserabili potrebbero mettere gli occhi sulla sua armatura, le sue armi e la sua attrezzatura da avventuriero, che rappresentano una fortuna per i loro parametri. La maggior parte della gente non prende minimamente in considerazione il personaggio.

Squallido. Il personaggio vive in una stalla piena di spifferi, una capanna dal pavimento di fango situata appena fuori dal paese o in un ostello pieno di pulci nel quartiere peggiore della città. Beneficia di un minimo riparo dagli elementi, ma vive in un ambiente disperato e spesso violento, in luoghi afflitti dalle malattie, dalla fame e dalle disgrazie. La maggior parte della gente non lo prende minimamente in considerazione e la legge lo protegge poco o nulla. La maggior parte delle persone che conduce questo stile di vita è segnata da qualche terribile disgrazia: bollati come esuli, affetti da un disturbo mentale o da una malattia di qualche tipo.

Povero. Uno stile di vita povero significa dover tirare avanti senza le comodità disponibili in una comunità stabile. Vitto e alloggio essenziali, abiti di scarsa qualità e condizioni di vita imprevedibili generano come risultato uno stile di vita forse sufficiente a sopravvivere, ma di sicuro poco piacevole. Il personaggio dorme in un ostello o in una sala comune al primo piano di una taverna. Beneficia di un minimo di protezione legale, ma deve comunque vedersela con atti di violenza, crimini e malattie. I manovali privi di una specializzazione, robivecchi, mendicanti, ladri, mercenari e altre figure poco raccomandabili tendono ad adottare questo stile di vita.

Modesto. Uno stile di vita modesto tiene un personaggio fuori dai bassifondi e gli consente di prendersi cura del suo equipaggiamento. Il personaggio vive in una parte vecchia della città, ha una camera in affitto in una pensione, una locanda o un tempio. Non patisce la fame o la sete e vive in un ambiente pulito, anche se spartano. Gli individui comuni che conducono uno stile di vita modesto includono soldati con una famiglia, manovali, studenti, sacerdoti, maghi dilettanti e così via.

Agiato. Un personaggio in grado di adottare uno stile di vita agiato può permettersi abiti di qualità e prendersi cura del proprio equipaggiamento senza difficoltà. Vive in un'abitazione in un isolato di buona fama o dispone di una stanza privata presso una locanda di qualità. Frequenta mercanti, abili artigiani e ufficiali militari.

Ricco. Un personaggio che adotta uno stile di vita ricco vive nel lusso, anche se forse non ha raggiunto il prestigio sociale associato ai vecchi valori della nobiltà e del sangue reale. Conduce uno stile di vita paragonabile a quello di un mercante di grande successo, uno stimato servitore di un casato reale o un proprietario di alcune piccole attività commerciali. Alloggia in una dimora rispettabile, solitamente una casa spaziosa in una parte rispettabile della città o un comodo appartamento presso una locanda rinomata. Probabilmente è assistito da un piccolo gruppo di servitori.

Aristocratico. Il personaggio vive comodamente nell'abbondanza e frequenta gli ambienti popolati dalle figure più potenti della comunità. Dispone di una dimora eccellente, forse una casa nel quartiere più elegante della città o forse una serie di camere nella locanda più rinomata. Pranza ai ristoranti migliori, si serve presso i sarti più abili e alla moda e può contare su vari servitori che si occupano di ogni suo bisogno. Riceve inviti agli eventi di società dei ricchi e dei potenti e trascorre le sue serate in compagnia di politici, capi di gilda, sommi sacerdoti e nobili. Deve anche vedersela con gli inganni e i tradimenti perpetrati ai livelli più alti. Più grande è la sua ricchezza, maggiori sono le possibilità che sia trascinato in qualche intrigo politico, a volte come pedina, a volte come partecipante attivo.

Vitto e Alloggio

La tabella "Vitto e Alloggio" indica i prezzi delle singole pietanze e di un singolo pernottamento. Questi prezzi sono inclusi nelle spese di stile di vita totale di un personaggio.

Vitto e Alloggio

Oggetto	Costo
Banchetto (a persona)	10 mo
Birra	
Boccale	4 mr
Mezzo litro	2 ma
Carne, 1 pezzo	3 ma
Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Locanda (al giorno)	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pane (a pagnotta)	2 mr
Pasto (al giorno)	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
Vino	
Buono (bottiglia)	10 mo
Comune (caraffa)	2 ma

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Autosufficienza

Le spese e gli stili di vita descritti in questo capitolo presumono che un personaggio trascorra il suo tempo tra un'avventura e l'altra in città, avvalendosi dei servigi che può permettersi (pagandosi vitto e alloggio, pagando gli artigiani che affilano la sua spada e riparano la sua armatura, e così via). Alcuni personaggi, tuttavia, scelgono di trascorrere il loro tempo lontani dal mondo civilizzato: si sostentano nelle terre selvagge con le loro forze, andando a caccia, raccogliendo frutti e riparandosi da soli il proprio equipaggiamento.

Chi adotta questo stile di vita non spende denaro, ma deve dedicare molto tempo a queste attività. Chi trascorre il proprio tempo tra un'avventura e l'altra a praticare una professione, come descritto nel capitolo 8, può guadagnarsi l'equivalente di uno stile di vita povero. La competenza nell'abilità Sopravvivenza consente a un personaggio di vivere a uno stile di vita equivalente all'agiato.

Servizi

Gli avventurieri possono pagare i personaggi non giocanti affinché li aiutino o agiscano in loro vece nelle circostanze più disparate. La maggior parte di questi gregari è dotata di abilità pressoché ordinarie, mentre altri hanno padroneggiato un'arte o un mestiere e alcuni si sono specializzati in qualche abilità da avventuriero.

Alcuni dei tipi di servizi più basilari offerti dai gregari sono elencati nella tabella "Servizi". Altri gregari comuni includono i numerosi abitanti di un tipico paese o città che gli avventurieri possono ingaggiare per svolgere un compito specifico. Per esempio, un mago potrebbe pagare un falegname per farsi costruire un pregiato scrigno (e la sua replica in miniatura) da usare per l'incantesimo *scrigno segreto di Leomund*. Un guerriero potrebbe commissionare a un fabbro la forgiatura di una spada speciale. Un bardo potrebbe pagare un sarto per farsi fare un abito pregiato da sfoggiare alla sua prossima esibizione al cospetto del duca.

Altri gregari forniscono servizi più esperti o più pericolosi. I soldati mercenari pagati per aiutare gli avventurieri ad affrontare un esercito di hobgoblin sono gregari, come anche i sapienti ingaggiati per condurre ricerche su argomenti antichi o esoterici. Se un avventuriero di alto livello fonda una roccaforte di qualche tipo, può ingaggiare un'intera schiera di servitori e agenti che gestiscano quel luogo, da un castellano o un sovrintendente ai manovali incaricati di tenere le stalle pulite. Questi gregari spesso beneficiano di un contratto a lungo termine che include un luogo dove vivere all'interno della roccaforte come parte del compenso offerto.

Servizi

Servizio	Costo
Carrozza	
All'interno di una città	1 mr
Tra due paesi	2 mr per 1 km
Gregario	
Abile	2 mo al giorno
Inesperto	2 ma al giorno
Messaggero	2 mr per 1,5 km
Passaggio in nave	1 ma per 1,5 km
Pedaggio stradale o di ingresso	1 mr

I gregari abili includono chiunque venga ingaggiato per sbrigare un servizio che richieda una competenza (in un'arma, in uno strumento o in un'abilità): un mercenario, un artigiano, uno scriba e così via. La paga indicata è quella minima: alcuni gregari esperti potrebbero esigere una tariffa superiore. I gregari inesperti vengono ingaggiati per i lavori di fatica che non richiedono particolari abilità e possono includere manovali, facchini, camerieri e altri lavoratori simili.

Servizi Magici

Gli individui che sono in grado di lanciare incantesimi non ricadono nella categoria dei gregari ordinari. Forse a volte è possibile trovare qualcuno disposto a lanciare un incantesimo in cambio di monete o di favori, ma si tratta di casi sporadici e non esiste alcuna tariffa prestabilita al riguardo. Come indicazione generica, più alto è il livello dell'incantesimo desiderato, più è difficile trovare qualcuno in grado di lanciarlo, e più elevato è il costo.

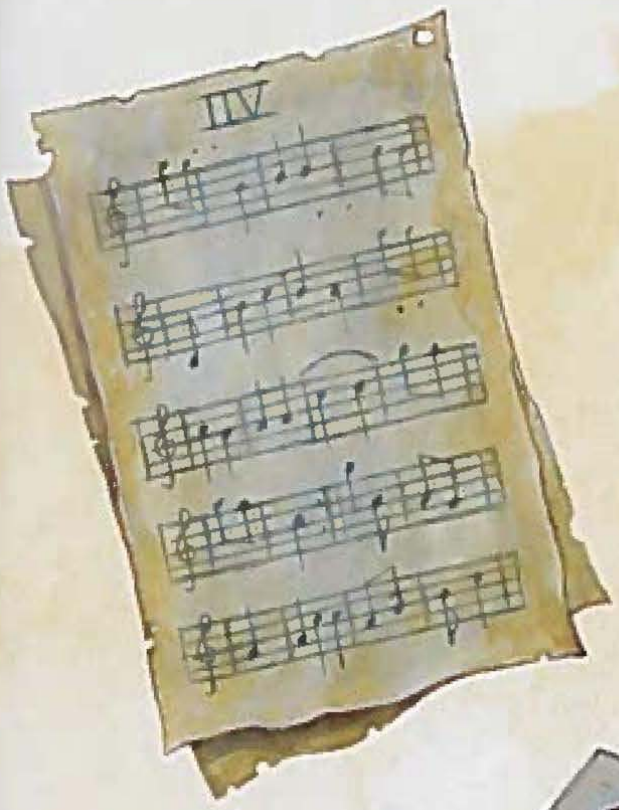
Ingaggiare qualcuno che lanci un incantesimo relativamente comune di 1° o 2° livello come *cura ferite* o *identificare* è relativamente facile in un paese o in una città e può costare dalle 10 alle 50 monete d'oro (più il prezzo delle eventuali componenti materiali costose). Per trovare qualcuno in grado di lanciare un incantesimo di livello superiore (e disposto a farlo) potrebbe essere necessario recarsi in una grande città, magari dotata di un'università o un tempio prominente. Una volta trovato l'incantatore, questi potrebbe richiedere un servizio al posto di un pagamento, il genere di servizio che soltanto gli avventurieri possono fornire, come recuperare un oggetto raro da un luogo pericoloso o attraversare un territorio infestato dai mostri per consegnare qualcosa di importante presso un insediamento lontano.

Oggetti Insoliti

Al momento di creare il proprio personaggio, un giocatore può tirare una volta sulla tabella "Oggetti Insoliti" per ottenere un oggetto insolito avvolto da un piccolo alone di mistero. Anche il DM può usare questa tabella per allestire la camera di un dungeon o riempire le tasche di una creatura.

Oggetti Insoliti

d100	Oggetto Insolito
01	Una mano di goblin mummificata
02	Un frammento di cristallo che risplende debolmente alla luce della luna
03	Una moneta d'oro forgiata in una terra ignota
04	Un diario scritto in un linguaggio ignoto
05	Un anello di ottone che non si consuma mai
06	Un vecchio pezzo degli scacchi fatto in vetro
07	Un paio di dadi fatto in ossi delle nocche; ognuno mostra il simbolo di un teschio sul lato che normalmente mostrerebbe sei punti
08	Un piccolo idolo che raffigura una creatura da incubo e che fa fare brutti sogni a chi dorme nelle sue vicinanze
09	Una collana di corda da cui pendono quattro dita elfiche mummificate
10	L'atto di proprietà di un appezzamento di terra in un reame sconosciuto
11	Un cubetto fatto di un materiale sconosciuto del peso di 30 grammi
12	Una bambola di stoffa trafitta da molti aghi
13	Una zanna di una bestia sconosciuta
14	Una scaglia enorme, forse appartenente a un drago
15	Una sgargiante piuma verde
16	Una vecchia carta da chiromante su cui compare il ritratto del personaggio
17	Un globo di vetro pieno di sbuffi di fumo
18	Un uovo da mezzo chilo dal guscio color rosso chiaro
19	Un tubo per soffiare bolle di sapone
20	Un vaso di vetro che contiene uno strano pezzo di carne immerso in un liquido conservante
21	Un minuscolo carillon di fattura gnomesca il cui motivo richiama vagamente una melodia che il personaggio ricorda dall'infanzia
22	Una statuetta di legno con le fattezze di un halfling strafottente
23	Un globo di ottone ricoperto di strane incisioni runiche
24	Un disco di pietra multicolore
25	Un simbolo d'argento a forma di corvo
26	Un sacchetto contenente quarantasette denti da umanoide, tra cui uno marcio
27	Un frammento di ossidiana che risulta sempre caldo al tatto
28	L'osso di un artiglio di drago che pende da una semplice collana in cuoio
29	Un paio di vecchi calzini
30	Un libro vuoto le cui pagine non si lasciano sporcare da inchiostro, gesso, grafite o qualsiasi altra sostanza o segno
31	Un distintivo d'argento a forma di una stella a cinque punte
32	Un coltello appartenuto a un parente
33	Una fiala di vetro piena di unghie tagliate
34	Un congegno di metallo rettangolare con due minuscole coppe di metallo a un'estremità che emettono scintille quando bagnate
35	Un guanto bianco ricoperto di lustrini della taglia di un umano
36	Una veste con cento minuscole tasche
37	Un piccolo blocco di pietra privo di peso
38	Un ritratto appena abbozzato di un goblin
39	Una fiala di vetro vuota che emana un buon profumo quando aperta
40	Una gemma che sembra un pezzo di carbone quando viene esaminata da chiunque al di fuori del personaggio
41	Un pezzo di stoffa strappato a una vecchia bandiera
42	Le mostrine dei gradi di un legionario scomparso
43	Un campanello d'argento senza batacchio
44	Una lampada gnomesca con un canarino meccanico
45	Uno scrigno scolpito per apparire dotato di numerose zampe alla base
46	Uno spiritello morto all'interno di una bottiglia di vetro trasparente
47	Un cilindro di metallo privo di qualsiasi apertura ma che sembra pieno di un liquido, di sabbia, di ragni o di vetri rotti (a scelta del giocatore)
48	Un globo di vetro pieno d'acqua al cui interno nuota un pesce rosso meccanico
49	Un cucchiaio d'argento con una M incisa sul manico
50	Un fischietto di legno dorato

d100	Oggetto Insolito
51	Uno scarabeo morto, grande quanto la mano di un uomo
52	Due soldatini giocattolo, di cui uno privo della testa
53	Uno scrigno pieno di bottoni di tutte le taglie
54	Una candela impossibile da accendere
55	Una minuscola gabbia priva di porte
56	Una vecchia chiave
57	Una mappa del tesoro indecifrabile
58	L'elsa di una spada infranta
59	Una zampa di coniglio
60	Un occhio di vetro
61	Un medaglione contenente il ritratto di una persona orribile
62	Un teschio d'argento grande quanto una moneta
63	Una maschera di alabastro
64	Una piramide di bastoncini di incenso nero dal pessimo odore
65	Un berretto da notte che, quando indossato, fa fare al portatore sogni piacevoli
66	Un singolo tribolo fatto d'osso
67	La montatura di un monocolo dorato privo di lenti
68	Un cubo con spigolo di 2,5 cm, con ogni faccia dipinta in un colore diverso
69	Una maniglia di cristallo di una porta
70	Un pacchetto pieno di polvere rosa
71	Una strofa di una magnifica canzone, scritta come una serie di note musicali su due frammenti di pergamena
72	Un orecchino d'argento a forma di goccia ricavato da una vera lacrima
73	Il guscio di un uovo su cui sono raffigurate scene di varie disgrazie umane dipinte con inquietante precisione
74	Un ventaglio che, una volta aperto, mostra un gatto addormentato
75	Una serie di flauti in osso
76	Un quadrifoglio custodito tra le pagine di un manuale di galateo
77	Una pergamena su cui è stato disegnato un complicato marchingegno
78	Un elegante fodero che non si adatta a nessuna lama che il personaggio abbia mai visto fino a ora
79	Un invito a una festa a cui è stato commesso un delitto
80	Un pentacolo di bronzo con l'immagine di una testa di ratto incisa al centro
81	Un fazzoletto viola su cui è stato ricamato il nome di un potente arcimago
82	Metà della planimetria di un tempio, un castello o una struttura di altro tipo
83	Un pezzo di stoffa ripiegato che, una volta spiegato, si trasforma in un elegante mantello
84	La ricevuta di un deposito presso la banca di una città molto lontana
85	Un diario con sette pagine mancanti
86	Una tabacchiera d'argento vuota sulla cui superficie compare la scritta "sogni"
87	Un simbolo sacro in ferro dedicato a un dio sconosciuto
88	Un libro che racconta la storia dell'ascesa e della caduta di un eroe leggendario, privo dell'ultimo capitolo
89	Una fiala di sangue di drago
90	Un'antica freccia di fattura elfica
91	Un ago impossibile da piegare
92	Un'elegante spilla di fattura nanica
93	Una bottiglia di vino vuota con un'elegante etichetta che recita "Enoteca del Mago dei Vini, Vendemmia del Drago Rosso, 331422-W"
94	La tessera di un mosaico dalla superficie lucida e multicolore
95	Un topo pietrificato
96	Una bandiera nera da pirata decorata con le tibie incrociate e il teschio di un drago
97	Un minuscolo granchio o ragno meccanico che si anima e si sposta quando nessuno lo osserva
98	Un vaso di vetro pieno di lardo con un'etichetta che recita: "Grasso di Grifone"
99	Uno scrigno di legno con il fondo di ceramica che contiene un verme vivo con una testa a ogni estremità del suo corpo
100	Un'urna di metallo contenente le ceneri di un eroe

Capitolo 6: Opzioni di Personalizzazione

Mentre la combinazione di punteggi di caratteristica, classe e background definisce le capacità di un personaggio all'interno del gioco, sono i dettagli personali concepiti dal giocatore a distinguerlo da ogni altro personaggio. All'interno della razza e della classe scelte, un giocatore trova numerose opzioni per affinare ciò che il personaggio è in grado di fare. Tuttavia, questo capitolo è dedicato a quei giocatori che, con il permesso del DM, vogliono spingersi oltre.

Questo capitolo definisce due serie di regole facoltative per personalizzare il proprio personaggio: multiclasse e talenti. Le opzioni di multiclasse consentono di combinare assieme più classi, mentre i talenti offrono alcune opzioni speciali alternative all'aumento dei punteggi di caratteristica man mano che il personaggio acquisisce nuovi livelli. Spetta al DM decidere se queste opzioni sono disponibili in una campagna.

Multiclasse

Le opzioni di multiclasse consentono a un personaggio di acquisire livelli in più classi. Così facendo, un personaggio è in grado di mescolare le capacità di quelle classi per dare vita a un concetto di personaggio che forse non era rappresentato a dovere dalle opzioni delle classi standard.

Grazie a queste regole, un personaggio ha la possibilità di acquisire livelli in una nuova classe ogni volta che avanza di livello, anziché acquisire un livello nella sua classe attuale. I livelli in tutte le sue classi, sommati assieme, determinano il suo livello del personaggio. Per esempio, se un personaggio ha tre livelli da mago e due da guerriero, è un personaggio di 5° livello.

Man mano che un personaggio avanza di livello, può continuare a concentrarsi principalmente sulla propria classe originale e acquisire soltanto pochi livelli in un'altra classe, oppure può cambiare rotta definitivamente, senza mai voltarsi a guardare la classe che si è lasciato alle spalle. Potrebbe perfino iniziare ad avanzare di livello in una terza o una quarta classe. Rispetto a un personaggio monoclasse, rinuncerà a certe specializzazioni, ma ne guadagnerà in versatilità.

Esempio di Multiclasse

Lorenzo interpreta un guerriero di 4° livello. Quando il suo personaggio accumula abbastanza punti esperienza da passare al 5° livello, Lorenzo decide che diventerà un multiclasse anziché continuare ad avanzare come guerriero. Il guerriero di Lorenzo ha trascorso molto tempo con il ladro di Fabio e ha perfino svolto alcuni lavoretti secondari per la gilda di ladri locale come guardaspalle. Lorenzo decide che il suo personaggio diventerà un multiclasse acquisendo la classe del ladro; il suo personaggio diventa quindi un guerriero di 4° livello e un ladro di 1° livello (da annotare come guerriero 4/ladro 1).

Quando il personaggio di Lorenzo accumula abbastanza esperienza da raggiungere il 6° livello, può decidere se aggiungere un altro livello da guerriero (diventando un guerriero 5/ladro 1), un altro livello da ladro (diventando un guerriero 4/ladro 2) o un livello in una terza classe, magari imparando qualche rudimento di magia grazie a un misterioso tomo di conoscenze magiche di cui è entrato in possesso (diventando un guerriero 4/ladro 1/mago 1).

Prerequisiti

Per qualificarsi a una nuova classe, un personaggio deve soddisfare i prerequisiti dei punteggi di caratteristica sia per la propria classe attuale che per quella nuova, come indicato nella tabella "Prerequisiti di Multiclasse". Per esempio, un barbaro che decide di diventare multiclasse acquisendo la classe del druido deve possedere sia un punteggio di Forza che un punteggio di Saggezza pari o superiori a 13. Non potendo beneficiare dell'addestramento completo che riceverebbe un personaggio esordiente, il personaggio multiclasse deve colmare le lacune nella sua nuova classe dimostrando di esservi portato per natura, cosa rappresentata dai suoi punteggi di caratteristica superiori alla media.

Prerequisiti di Multiclasse

Classe	Punteggio di Caratteristica Minimo
Barbaro	Forza 13
Bardo	Carisma 13
Chierico	Saggezza 13
Druido	Saggezza 13
Guerriero	Forza 13 o Destrezza 13
Ladro	Destrezza 13
Mago	Intelligenza 13
Monaco	Destrezza 13 e Saggezza 13
Paladino	Forza 13 e Carisma 13
Ranger	Destrezza 13 e Saggezza 13
Stregone	Carisma 13
Warlock	Carisma 13

Punti Esperienza

Il costo in punti esperienza per acquisire un livello è sempre basato sul livello totale del personaggio, come indicato nella tabella "Avanzamento dei Personaggi" del capitolo 1, e non del suo livello in una particolare classe. Quindi, un personaggio multiclasse chierico 6/guerriero 1 deve accumulare abbastanza PE per arrivare all'8° livello prima di poter acquisire il suo secondo livello come guerriero o il suo settimo livello come chierico.

Punti Ferita e Dadi Vita

Il personaggio ottiene i punti ferita della sua nuova classe come descritto per i livelli successivi al 1°. Ottiene i punti ferita di 1° livello relativi a una classe solo quando è un personaggio di 1° livello.

Il personaggio somma assieme i Dadi Vita conferitigli da tutte le sue classi per formare la sua riserva di Dadi Vita. Se i Dadi Vita appartengono allo stesso tipo di dado, può semplicemente raggrupparli in un unico insieme. Per esempio, sia il guerriero che il paladino hanno un d10, quindi un personaggio multiclasse paladino 5/guerriero 5 avrà dieci Dadi Vita d10. Se le sue classi gli forniscono Dadi Vita di tipi diversi, dovrà annotarli separatamente. Per esempio, un personaggio multiclasse paladino 5/chierico 5 avrà cinque Dadi Vita d10 e cinque Dadi Vita d8.

Bonus di Competenza

Il bonus di competenza del personaggio è sempre basato sul suo livello del personaggio totale, come indicato nella tabella "Avanzamento dei Personaggi" nel capitolo 1, e non

nel suo livello in una particolare classe. Per esempio, se un personaggio è un guerriero 3/ladro 2, avrà il bonus di competenza di un personaggio di 5° livello, che è pari a +3.

Competenze

Quando un personaggio ottiene il suo primo livello in una classe diversa dalla sua classe iniziale, ottiene soltanto alcune delle nuove competenze di partenza della nuova classe, come indicato nella tabella "Competenze dei Multiclasse".

Competenze dei Multiclasse

Classe	Competenze Ottenute
Barbaro	Scudi, armi semplici, armi da guerra
Bardo	Armature leggere, un'abilità a scelta, uno strumento musicale a scelta
Chierico	Armature leggere, armature medie, scudi
Druido	Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non usano armature e scudi fatti di metallo)
Guerriero	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra
Ladro	Armature leggere, un'abilità dalla lista delle abilità di classe, arnesi da scasso
Mago	—
Monaco	Armi semplici, spade corte
Paladino	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra
Ranger	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra, un'abilità dalla lista delle abilità di classe
Stregone	—
Warlock	Armature leggere, armi semplici

Privilegi di Classe

Quando un personaggio ottiene un nuovo livello in una classe, ottiene i privilegi di quella classe relativi a quel livello; non ottiene però l'equipaggiamento di partenza di quella classe. Esistono inoltre alcuni privilegi che prevedono delle regole aggiuntive in caso di multiclasse: Incanalare Divinità, Attacco Extra, Difesa Senza Armatura e Incantesimi.

Incanalare Divinità

Se il personaggio possiede già il privilegio Incanalare Divinità e acquisisce un livello in una classe che a sua volta garantisce quel privilegio, ottiene gli effetti di Incanalare Divinità conferiti da quella classe, ma non ne ottiene un utilizzo aggiuntivo. Il personaggio ottiene gli utilizzi aggiuntivi soltanto quando arriva a un livello di classe che glielo conferisce esplicitamente. Per esempio, un personaggio multiclasse chierico 6/paladino 4 può usare Incanalare Divinità due volte tra un riposo e l'altro, in quanto è di un livello di classe del chierico sufficientemente alto da avere due utilizzi. Ogni volta che usa il privilegio, può scegliere uno qualsiasi degli effetti di Incanalare Divinità che entrambe le sue due classi gli rendono disponibili.

Attacco Extra

Se il personaggio ottiene il privilegio Attacco Extra da più di una classe, i privilegi non sono cumulativi. Il personaggio non può effettuare più di due attacchi con questo privilegio a meno che non sia esplicitamente specificato che questo è possibile (la versione di Attacco Extra del guerriero lo rende possibile).

Analogamente, la supplica occulta del warlock Lama Assetata non conferisce al personaggio alcun attacco aggiuntivo se il personaggio possiede Attacco Extra.

Difesa Senza Armatura

Se il personaggio possiede già il privilegio Difesa Senza Armatura, non può ottenerlo di nuovo da un'altra classe.

Incantesimi

Le capacità da incantatore del personaggio dipendono in parte dai suoi livelli combinati in tutte le sue classi da incantatore e in parte dai suoi livelli individuali in quelle classi. Una volta ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, il personaggio usa le regole sottostanti. Se un personaggio multiclasse possiede il privilegio Incantesimi soltanto da una classe, segue le regole descritte in quella classe.

Incantesimi Conosciuti e Preparati. Il personaggio determina gli incantesimi che conosce e che può preparare per ogni classe separatamente, come se fosse un membro monoclasse appartenente a quella classe. Per esempio, un ranger 4/mago 3 conosce tre incantesimi da ranger di 1° livello in base ai suoi livelli nella classe del ranger. Come mago di 3° livello conosce tre trucchetti da mago e il suo libro degli incantesimi contiene dieci incantesimi da mago, due dei quali (quelli ottenuti quando il personaggio è giunto al 3° livello come mago) possono essere incantesimi di 2° livello. Se la sua Intelligenza è 16, può preparare sei incantesimi da mago dal suo libro degli incantesimi.

Ogni incantesimo che il personaggio conosce e prepara è associato a una delle sue classi; il personaggio userà la caratteristica da incantatore di quella classe quando lancia l'incantesimo. Analogamente, un focus da incantatore come un simbolo sacro può essere usato soltanto per gli incantesimi della classe associata a quel focus.

Se un trucchetto del personaggio aumenta di potenza ai livelli superiori, quell'aumento sarà basato sul livello del personaggio totale, e non sul livello in una determinata classe del personaggio.

Slot Incantesimo. Il personaggio determina i suoi slot incantesimo disponibili sommando tutti i suoi livelli nelle classi del bardo, chierico, druido, mago e stregone, metà dei suoi livelli (arrotondati per difetto) nelle classi del paladino e ranger e un terzo dei suoi livelli nelle classi del guerriero o ladro (arrotondati per difetto) se possiede il privilegio Cavaliere Mistico o Mistificatore Arcano. Userà questo totale per determinare i suoi slot incantesimo consultando la tabella "Incantatore Multiclasse".

Se il personaggio possiede più classi da incantatore, quella tabella potrebbe fornirgli degli slot incantesimo di un livello superiore a quello degli incantesimi che conosce o che è in grado di preparare. Può usare quegli slot, ma soltanto per lanciare i suoi incantesimi di livello inferiore. Se un incantesimo di livello inferiore da lui lanciato, come *mani brucianti*, prevede un effetto potenziato se lanciato con uno slot di livello superiore, il personaggio può usare l'effetto potenziato, anche se non possiede alcun incantesimo di quel livello superiore.

Per esempio, il multiclasse menzionato in precedenza, ranger 4/mago 3, è considerato un personaggio di 5° livello al fine di determinare i suoi slot incantesimo: possiede i suoi quattro slot incantesimo di 1° livello, tre slot di 2° livello e due slot di 3° livello. Può usare gli slot incantesimo di quei livelli per lanciare gli incantesimi che conosce, e se lo desidera, per potenziare i loro effetti.

Magia del Patto. Se il personaggio possiede sia il privilegio di classe Incantesimi che il privilegio di classe Magia del Patto fornito dalla classe del warlock, può usare gli slot incantesimo che ottiene dalla Magia del Patto per lanciare gli incantesimi che conosce o che ha preparato dalle classi con il privilegio di classe Incantesimi, e può usare gli slot incantesimo che ottiene dal privilegio di classe Incantesimi per lanciare gli incantesimi da warlock che conosce.

Incantatore Multiclasse: Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo

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

Talenti

Un talento rappresenta una dote o un'area di esperienza che conferisce a un personaggio alcune capacità speciali. Incarna un genere di addestramento, esperienze e capacità che vanno oltre ciò che una classe fornisce.

Certi livelli di classe forniscono al personaggio il privilegio Aumento dei Punteggi di Caratteristica. Usando la regola facoltativa dei talenti, il personaggio può rinunciare a quel privilegio e acquisire invece un talento a sua scelta. Può prendere ogni talento soltanto una volta, a meno che la descrizione di quel talento non specifichi diversamente.

Un personaggio deve soddisfare gli eventuali prerequisiti specificati in un talento al fine di acquisire quel talento. Se perde il prerequisito di un talento, non può più usare quel talento finché non recupera il relativo prerequisito. Per esempio, il talento Lottatore richiede al personaggio una Forza pari o superiore a 13. Se la sua Forza scende a meno di 13 per qualche motivo (per esempio con una potente maledizione), il personaggio non potrà beneficiare del talento Lottatore finché la sua forza non sarà ripristinata.

Abile

Il personaggio ottiene competenza in una qualsiasi combinazione di tre abilità o strumenti a sua scelta.

Adepto Elementale

Prerequisito: La capacità di lanciare almeno un incantesimo

Quando il personaggio ottiene questo talento, sceglie uno dei tipi di danni seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Gli incantesimi che lancia ignorano la resistenza ai danni del tipo scelto. Inoltre, quando tira per i danni di un incantesimo da lui lanciato che infligge danni di quel tipo, può considerare ogni 1 ai dadi dei danni come un 2.

Un personaggio può selezionare questo talento più volte. Ogni volta che lo fa, deve scegliere un tipo di danno diverso.

Adepto Marziale

Il personaggio si è sottoposto a un addestramento marziale che gli permette di effettuare alcune manovre speciali in combattimento. Ottiene i benefici seguenti:

- Impara due manovre a sua scelta tra quelle disponibili per l'archetipo del Maestro di Battaglia nella classe del guerriero. Se una manovra da lui utilizzata richiede che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra, la CD del tiro salvezza è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza o di Destrezza del personaggio (a scelta del personaggio).
- Ottiene un dado di superiorità, un d6 (in aggiunta agli eventuali dadi di superiorità forniti da un'altra fonte). Usa questo dado per alimentare le sue manovre. Un dado di superiorità è considerato speso quando il personaggio lo usa. Il personaggio recupera i dadi di superiorità spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Aggressore Selvaggio

Una volta per turno, quando il personaggio tira per i danni di un attacco con un'arma da mischia, può ripetere il tiro per i danni dell'arma e scegliere quale risultato usare.

Allerta

Il personaggio tiene sempre gli occhi aperti in caso di pericolo e ottiene i benefici seguenti:

- Bonus di +5 all'iniziativa.
- Non può essere sorpreso finché è cosciente.
- Le altre creature non dispongono di vantaggio ai tiri per colpire contro di lui quando non sono viste da lui.

Appostato

Prerequisito: Destrezza 13 o superiore

Il personaggio è abile nello sgusciare tra le ombre e ottiene i benefici seguenti:

- Può cercare di nascondersi quando si trova in un'area leggermente oscurata rispetto alla creatura da cui si nasconde.
- Quando è nascosto da una creatura e la manca con un attacco con un'arma a distanza, l'attacco sferrato non rivela la sua posizione.
- La luce fioca non impone svantaggio alle sue prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Atleta

Il personaggio si è sottoposto a un intenso addestramento fisico e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando è prono, per rialzarsi utilizza solo 1,5 metri del suo movimento.
- Scalare non gli costa movimento extra.
- Può effettuare un salto in lungo con rincorsa o un salto in alto con rincorsa dopo essersi mosso solamente di 1,5 metri a piedi, anziché di 3 metri.

Attore

Il personaggio è abile nella recitazione e nella gestualità e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) e Carisma (Intrattenere) quando cerca di spacciarsi per una persona diversa.
- Può imitare la voce di un'altra persona o i versi di altre creature. Deve avere sentito parlare la persona in questione o avere udito il verso della creatura per almeno 1 minuto. Superando una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposta alla prova di Carisma (Inganno) del personaggio, un ascoltatore può capire che l'effetto in questione è falso.

Carica

Quando il personaggio usa la sua azione di Scatto, può usare un'azione bonus per effettuare un attacco con un'arma da mischia o per spingere una creatura.

Se si muove di almeno 3 metri in linea retta subito prima di effettuare questa azione bonus, sceglie se ottenere un bonus di +5 al tiro per i danni dell'attacco (se ha scelto di effettuare un attacco in mischia e ha colpito) o di spingere il bersaglio fino a un massimo di 3 metri allontanandolo da sé (se ha scelto di spingere e ha avuto successo).

Cecchino Magico

Prerequisito: La capacità di lanciare almeno un incantesimo

Il personaggio ha appreso le tecniche che gli consentono di potenziare i suoi attacchi con certi tipi di incantesimi e ottiene i benefici seguenti:

- Quando lancia un incantesimo che gli richiede di effettuare un tiro per colpire, la gittata dell'incantesimo è raddoppiata.
- Gli attacchi a distanza con un incantesimo ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Apprende un trucchetto che richiede un tiro per colpire. Può sceglierlo dalle liste del bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock. La sua caratteristica da incantatore per questo trucchetto dipende dalla lista degli incantesimi da cui è stato scelto: Carisma per il bardo, lo stregone o il warlock; Saggezza per il chierico o il druido; Intelligenza per il mago.

Combattente a Due Armi

Il personaggio è un maestro nel combattimento con due armi e ottiene i benefici seguenti:

- Ottiene un bonus di +1 alla CA mentre impugna un'arma da mischia separata in ogni mano.
- Può combattere con due armi anche quando le armi da mischia a una mano che impugna non sono leggere.
- Può estrarre o rinfoderare due armi a una mano quando normalmente sarebbe in grado di estrarne o rinfoderarne solo una.

Combattente in Sella

Il personaggio è un nemico pericoloso da affrontare quando è in sella. Finché è in sella e non è incapacitato, ottiene i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi creatura che non sia a sua volta in sella e che sia più piccola della sua cavalcatura.
- Può obbligare un attacco che bersaglierebbe la sua cavalcatura a bersagliare invece lui.
- Se la sua cavalcatura è soggetta a un effetto che gli permette di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Condottiero Ispiratore

Prerequisito: Carisma 13 o superiore

Il personaggio può dedicare 10 minuti a ispirare i suoi compagni, ravvivando la loro determinazione a combattere. Quando lo fa, sceglie fino a sei creature amiche (può includere se stesso) situate entro 9 metri da lui e che siano in grado di vederlo, di udirlo e di capirlo. Ogni creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al livello del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio. Una creatura non può ottenere altri punti ferita temporanei da questo talento finché non ha completato un riposo breve o lungo.

Corazze Leggere

Il personaggio si è addestrato per padroneggiare l'utilizzo delle armature leggere e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nelle armature leggere.

Corazze Medie

Prerequisito: Competenza nelle armature leggere

Il personaggio si è addestrato per padroneggiare l'utilizzo delle armature medie e degli scudi e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nelle armature medie e negli scudi.

Corazze Pesanti

Prerequisito: Competenza nelle armature medie

Il personaggio si è addestrato per padroneggiare l'utilizzo delle armature pesanti e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nelle armature pesanti.

Duellante Difensivo

Prerequisito: Destrezza 13 o superiore

Quando il personaggio impugna un'arma accurata in cui è competente e un'altra creatura lo colpisce con un attacco in mischia, egli può usare la sua reazione per aggiungere il suo bonus di competenza alla sua CA per quell'attacco, cosa che potrebbe fare in modo che l'attacco lo manchi.

Esperto di Balestre

Grazie a un serrato addestramento nell'utilizzo della balestra, il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Ignora la proprietà di ricarica delle balestre in cui possiede competenza.
- La presenza di una creatura ostile a 1,5 metri da lui non impone svantaggio ai suoi tiri per colpire a distanza.
- Quando usa l'azione di attacco per attaccare con un'arma a una mano, può usare un'azione bonus per attaccare con una balestra a mano da lui impugnata.

Esperto di Dungeon

Il personaggio sa riconoscere le trappole nascoste e le porte segrete in molti dungeon e ottiene i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e Intelligenza (Indagare) effettuate per individuare la presenza di porte segrete.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare le trappole o resistere alle trappole.
- Dispone di resistenza ai danni inferti dalle trappole.
- Può cercare trappole mentre si muove a passo normale, anziché soltanto a passo lento.

Fortunato

Il personaggio è dotato di una fortuna sfacciata che sembra intervenire nei momenti più opportuni.

Il personaggio possiede 3 punti fortuna. Ogni volta che effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può spendere un punto fortuna per tirare un d20 aggiuntivo. Può scegliere di spendere uno dei suoi punti fortuna dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Il personaggio sceglie quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza.

Il personaggio può anche spendere un punto fortuna quando viene effettuato un tiro per colpire contro di lui. Tira un d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo.

Se più di una creatura spende un punto fortuna per influenzare l'esito di un tiro, i punti si annullano a vicenda e non si tira alcun dado aggiuntivo.

Il personaggio recupera i punti fortuna spesi quando completa un riposo lungo.

Guaritore

Il personaggio è un abile guaritore, in grado di medicare le ferite rapidamente e di consentire ai suoi alleati di tornare a combattere. Ottiene i benefici seguenti:

- Quando usa una borsa del guaritore per stabilizzare una creatura morente, quella creatura recupera anche 1 punto ferita.
- Con un'azione, può spendere un utilizzo della borsa del guaritore per curare una creatura e ripristinare 1d6 + 4 dei suoi punti ferita, più un numero di punti ferita

aggiuntivi pari al massimo dei Dadi Vita della creatura. La creatura non può recuperare altri punti ferita tramite questo talento finché non completa un riposo breve o lungo.

Incantatore da Guerra

Prerequisito: La capacità di lanciare almeno un incantesimo

Il personaggio si è allenato a lanciare incantesimi nel bel mezzo di un combattimento e ha appreso le tecniche che gli forniscono i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione che effettua per mantenere la concentrazione su un incantesimo quando subisce danni.
- Può fornire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando impugna armi o uno scudo con una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile provoca un attacco di opportunità da parte sua, il personaggio può usare la sua reazione per lanciare un incantesimo sulla creatura anziché effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione e deve bersagliare solo quella creatura.

Incantatore Rituale

Prerequisito: Intelligenza o Saggezza 13 o superiore

Il personaggio ha imparato alcuni incantesimi che può lanciare come rituali. Questi incantesimi sono scritti in un libro dei rituali che il personaggio deve impugnare quando intende lanciarli.

Quando sceglie questo talento, il personaggio ottiene un libro dei rituali che contiene due incantesimi di 1° livello a sua scelta. Può sceglierli da una delle seguenti classi: bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock. Deve scegliere i suoi incantesimi dalla lista degli incantesimi di quella classe e gli incantesimi che sceglie devono avere il descrittore rituale. La classe scelta determina anche la sua caratteristica da incantatore per quegli incantesimi: Carisma per il bardo, lo stregone o il warlock; Saggezza per il chierico o il druido; Intelligenza per il mago.

Se il personaggio si imbatte in un incantesimo in forma scritta, come una *pergamena magica* o il libro degli incantesimi di un mago, può aggiungerlo al suo libro dei rituali. L'incantesimo deve appartenere alla lista degli incantesimi della classe che ha scelto, non può essere di livello superiore alla metà del suo livello del personaggio (arrotondato per eccesso) e deve possedere il descrittore rituale. La procedura per copiare l'incantesimo nel libro dei rituali richiede 2 ore per livello dell'incantesimo e costa 50 mo per livello. Il costo rappresenta le componenti materiali che il personaggio spende mentre sperimenta l'incantesimo per riuscire a padroneggiarlo, nonché gli inchiostri pregiati che gli servono per trascriverlo.

Iniziato alla Magia

Il personaggio sceglie una classe: bardo, chierico, druido, mago, stregone o warlock. Apprende due trucchetti a sua scelta dalla lista di incantesimi di quella classe.

Sceglie inoltre un incantesimo di 1° livello da apprendere da quella stessa lista. Usando questo talento, può lanciare quell'incantesimo una volta al suo livello più basso e deve completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare di nuovo in questo modo.

La caratteristica da incantatore del personaggio per questi incantesimi dipende dalla classe scelta: Carisma per il bardo, lo stregone o il warlock; Saggezza per il chierico o il druido; Intelligenza per il mago.

Linguista

Il personaggio ha studiato molte lingue e codici diversi, e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Apprende tre linguaggi a sua scelta.
- È in grado di creare codici cifrati. Gli altri individui non possono decifrare il codice a meno che non vengano istruiti a farlo dal personaggio, o che non superino una prova di Intelligenza (CD pari al punteggio di Intelligenza del personaggio + il bonus di competenza del personaggio), oppure utilizzando una magia che consenta loro di decifrarli.

Lottatore

Prerequisito: Forza 13 o superiore

Il personaggio ha sviluppato le abilità necessarie per farsi valere nella lotta corpo a corpo. Ottiene i benefici seguenti:

- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura con cui sta lottando.
- Può usare la sua azione per tentare di immobilizzare una creatura da lui afferrata. Per farlo deve effettuare un'altra prova di lotta. In caso di successo, il personaggio e la creatura sono entrambi trattenuti fino alla fine della lotta.

Lottatore da Taverna

Il personaggio è abituato ai combattimenti più rozzi e diretti, dove si usa qualsiasi arma si trovi a portata di mano, e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- È competente nelle armi improvvisate.
- Il suo colpo senz'armi usa un d4 per i danni.
- Quando colpisce una creatura con un colpo senz'armi o un'arma improvvisata nel suo turno, può usare un'azione bonus per tentare di afferrare il bersaglio.

Maestro d'Armi

Il personaggio si è addestrato a lungo nell'utilizzo di molte armi e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza o di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza in quattro armi a sua scelta. Ogni arma deve essere un'arma semplice o un'arma da guerra.

Maestro d'Armi Possenti

Il personaggio ha imparato a sfruttare a proprio vantaggio il peso di un'arma, lasciando che il suo slancio infonda maggiore potenza ai suoi colpi. Ottiene i benefici seguenti:

- Nel proprio turno, quando mette a segno un colpo critico con un'arma da mischia o porta un personaggio a 0 punti ferita con un attacco del genere, può effettuare un attacco con un'arma da mischia come azione bonus.
- Prima di effettuare un attacco in mischia con un'arma pesante in cui è competente, può scegliere di subire una penalità di -5 al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il personaggio aggiunge +10 ai danni dell'attacco.

Maestro degli Scudi

Il personaggio usa gli scudi non solo per proteggersi, ma anche per attaccare. Finché impugna uno scudo, ottiene i benefici seguenti:

- Se effettua l'azione di Attacco nel suo turno, può usare un'azione bonus per cercare di spingere con il suo scudo una creatura entro 1,5 metri da sé.
- Se non è incapacitato, può aggiungere il bonus di CA del suo scudo a qualsiasi tiro salvezza su Destrezza che effettui contro un incantesimo o un altro effetto dannoso che bersaglia soltanto lui.
- Se è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, può usare la sua reazione per non subire alcun danno qualora superi il tiro salvezza, frapponendo lo scudo tra se stesso e la fonte dell'effetto.

Maestro delle Armature Medie

Prerequisito: Competenza nelle armature medie

Il personaggio si è addestrato per muoversi con efficacia quando indossa un'armatura media e ottiene i benefici seguenti:

- Se indossa un'armatura media non subisce svantaggio alle proprie prove di Destrezza (Furtività).
- Quando indossa un'armatura media, può aggiungere +3 anziché +2 alla propria CA se possiede una Destrezza pari o superiore a 16.

Maestro delle Armature Pesanti

Prerequisito: Competenza nelle armature pesanti

Il personaggio può usare la sua armatura per deviare colpi che risulterebbero letali per gli altri. Ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Mentre indossa un'armatura pesante, i danni contundenti, perforanti e taglienti che subisce dalle armi non magiche sono ridotti di 3.

Maestro delle Armi su Asta

Il personaggio ottiene i benefici seguenti:

- Quando effettua l'azione di Attacco e attacca soltanto con un'alabarda, un bastone ferrato o un falcione, può usare un'azione bonus per effettuare un attacco in mischia con l'estremità opposta dell'arma. Questo attacco usa lo stesso modificatore di caratteristica dell'attacco primario. Il dado dei danni dell'arma per questo attacco è un d4 e l'arma infligge danni contundenti.
- Mentre impugna un'alabarda, un bastone ferrato, un falcione o una picca, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte sua quando entrano nella portata che egli possiede con quell'arma.

Mente Acuta

La mente del personaggio è in grado di tenere conto del tempo, della direzione e dei dettagli con straordinaria precisione. Il personaggio ottiene i benefici seguenti.

- Il suo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Sa sempre in che direzione si trova il nord.
- Sa sempre quante ore mancano alla prossima alba o al prossimo tramonto.
- Riesce a ricordare con precisione tutto ciò che ha visto o sentito nell'arco dell'ultimo mese.

Mobilità

Il personaggio è straordinariamente agile e veloce, e ottiene i benefici seguenti:

- La sua velocità aumenta di 3 metri.
- Quando usa l'azione di Scatto, il terreno difficile non gli costa movimento extra in quel turno.
- Quando effettua un attacco in mischia contro una creatura, non provoca attacchi di opportunità da parte di quella creatura per il resto del turno, che l'attacco colpisca o meno.

Osservatore

Il personaggio nota rapidamente i dettagli dell'ambiente circostante e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Intelligenza o di Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Se è in grado di vedere la bocca di una creatura mentre questa parla un linguaggio a lui conosciuto, riesce a capire cosa sta dicendo leggendo le labbra.
- Ottiene un bonus di +5 alle sue prove passive di Saggezza (Percezione) e alle sue prove passive di Intelligenza (Indagare).

Resiliente

Il personaggio sceglie un punteggio di caratteristica e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio della caratteristica scelta aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nei tiri salvezza che usano la caratteristica scelta.

Robusto

Il massimo dei punti ferita del personaggio aumenta di un ammontare pari al doppio del suo livello quando il personaggio ottiene questo talento. Da allora in poi, ogni volta che il personaggio acquisisce un livello, il massimo dei suoi punti ferita aumenta di 2 punti ferita aggiuntivi.

Sentinella

Il personaggio ha padroneggiato le tecniche che gli consentono di approfittare di ogni minuscolo varco nelle difese del nemico e ottiene i benefici seguenti:

- Quando colpisce una creatura con un attacco di opportunità, la velocità di quella creatura diventa 0 per il resto del turno.
- Le creature provocano attacchi di opportunità da parte sua anche quando effettuano l'azione di Disimpegno prima di uscire dalla sua portata.
- Quando una creatura entro 1,5 metri dal personaggio effettua un attacco contro un bersaglio diverso da lui (e quel bersaglio non possiede questo talento), il personaggio può usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro la creatura attaccante.

Sterminatore di Maghi

Il personaggio ha imparato varie tecniche utili nei combattimenti in mischia contro gli incantatori e ottiene i benefici seguenti:

- Quando una creatura entro 1,5 metri da lui lancia un incantesimo, egli può usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro quella creatura.
- Quando infligge danni su una creatura concentrata su un incantesimo, quella creatura subisce svantaggio al tiro salvezza che effettua per mantenere la concentrazione.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati dalle creature entro 1,5 metri da lui.

Tenace

Il personaggio è robusto e resiliente, e ottiene i benefici seguenti:

- Il suo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Quando tira un Dado Vita per recuperare punti ferita, il numero minimo di punti ferita che recupera con il tiro è pari al doppio del suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 2).

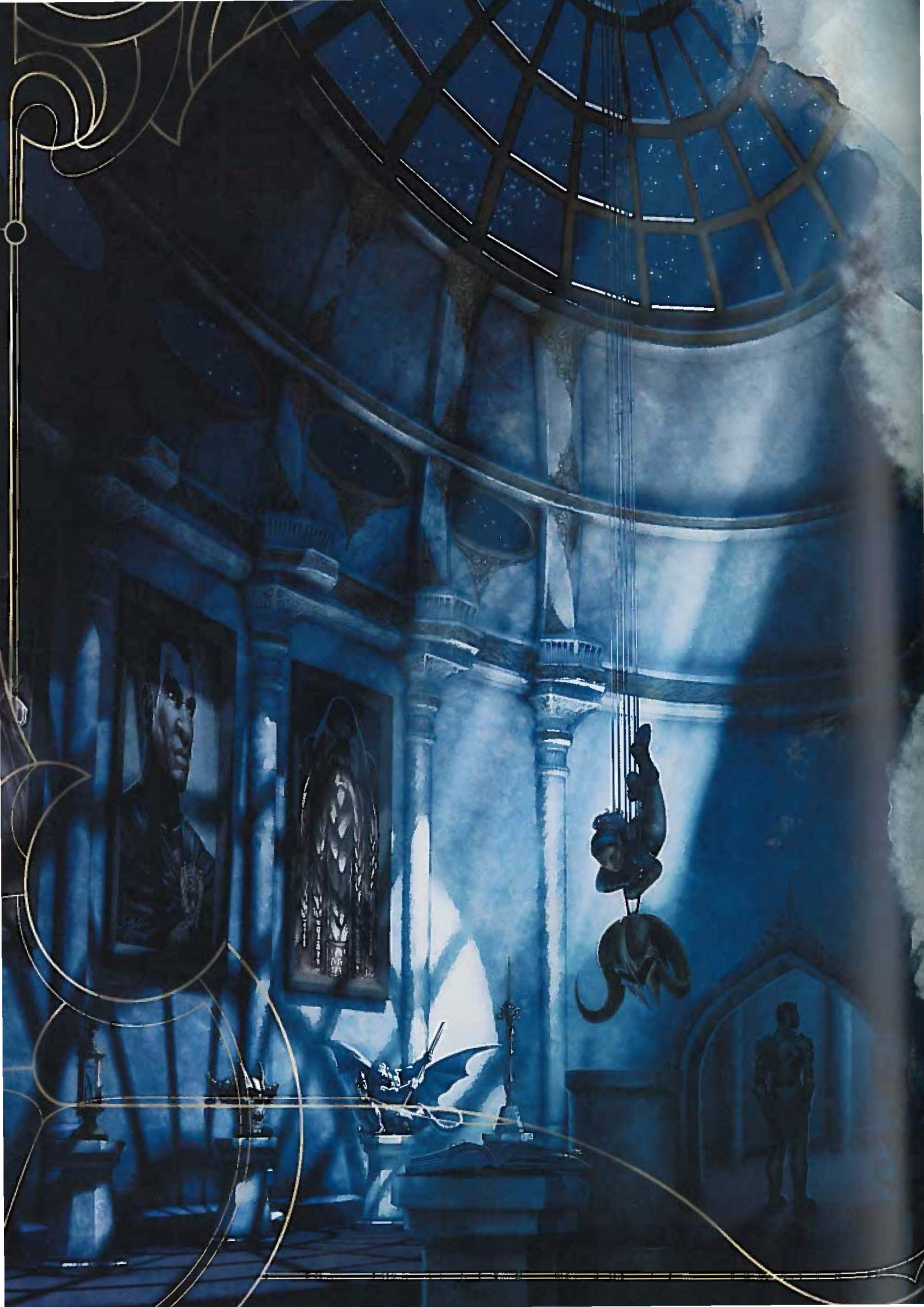
Tiratore Scelto

Il personaggio ha padroneggiato l'utilizzo delle armi a distanza ed è in grado di effettuare tiri che per gli altri risulterebbero impossibili. Ottiene i benefici seguenti:

- Gli attacchi a gittata lunga non impongono svantaggio ai tiri per colpire delle sue armi a distanza.
- Gli attacchi delle sue armi a distanza ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Prima di effettuare un attacco con un'arma a distanza in cui è competente, può scegliere di subire una penalità di −5 al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il personaggio aggiunge +10 ai danni dell'attacco.

PARTE 2

Le Regole dell'Avventura



Capitolo 7: Usare i Punteggi di Caratteristica

LE SEI CARATTERISTICHE FORNISCONO UNA DESCRIZIONE rapida delle facoltà fisiche e mentali di ogni creatura:

- **Forza**, misura la potenza fisica
- **Destrezza**, misura l'agilità
- **Costituzione**, misura la resistenza
- **Intelligenza**, misura il ragionamento e la memoria
- **Saggezza**, misura la percezione e l'intuizione
- **Carisma**, misura la forza di personalità

Un personaggio è muscoloso e intuitivo? Geniale e affascinante? Agile e tenace? I punteggi di caratteristica definiscono tutte queste qualità, delineando le risorse di una creatura, ma anche le sue debolezze.

I tre tiri principali del gioco (la prova di caratteristica, il tiro salvezza e il tiro per colpire) dipendono dai sei punteggi di caratteristica. L'introduzione di questo libro descrive la regola base che governa questi tiri: si tira un d20, si aggiunge al risultato un modificatore di caratteristica derivato da uno dei sei punteggi di caratteristica e si confronta il totale con un numero bersaglio.

Questo capitolo è incentrato sugli utilizzi delle prove di caratteristica e dei tiri salvezza e descrive le attività basilari che le creature possono svolgere nel corso del gioco. Le regole relative ai tiri per colpire compaiono nel capitolo 9, "Combattimento".

Punteggi di Caratteristica e Modificatori

A ogni caratteristica di una creatura è abbinato un punteggio, un numero che definisce la scala di quella caratteristica. Un punteggio di caratteristica non misura semplicemente le capacità innate, ma abbraccia anche l'addestramento di una creatura e la sua competenza nelle attività correlate a quella caratteristica.

Un punteggio di 10 o 11 è considerato medio per un umano normale, ma gli avventurieri e buona parte dei mostri sono individui al di sopra della media. Nella maggior parte delle caratteristiche, un punteggio di 18 è il punteggio più alto che un individuo solitamente può raggiungere. Gli avventurieri possono raggiungere punteggi pari a 20, mentre i mostri e gli esseri divini possono avere punteggi massimi di 30.

A ogni caratteristica è abbinato anche un modificatore derivato dal punteggio, che può variare da –5 (per un punteggio di caratteristica di 1) a +10 (per un punteggio di 30). La tabella "Punteggi di Caratteristica e Modificatori" elenca i modificatori di caratteristica per tutta la gamma dei punteggi di caratteristica possibili, che va da 1 a 30.

Punteggi di Caratteristica e Modificatori

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Per determinare un modificatore di caratteristica senza consultare la tabella è sufficiente sottrarre 10 dal punteggio di caratteristica e poi dividere il risultato per 2 (arrotondando per difetto).

Dal momento che i modificatori di caratteristica influenzano praticamente ogni tiro per colpire, prova di caratteristica e tiro salvezza, essi entrano in gioco molto più spesso dei punteggi a cui sono associati.

Vantaggio e Svantaggio

A volte una capacità speciale o un incantesimo specificano che il personaggio dispone di vantaggio o subisce svantaggio a una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire. Quando questo accade, il personaggio tira un secondo d20 al momento di effettuare il tiro. Se dispone di vantaggio, userà il più alto dei due risultati, mentre se subisce svantaggio, userà il più basso dei due. Per esempio, se subisce svantaggio e ottiene come risultati un 17 e un 5, userà il 5. Se invece dispone di vantaggio e ottiene quei risultati, userà il 17.

Se più situazioni influenzano un tiro e ognuna di quelle situazioni conferisce vantaggio o impone svantaggio a quel tiro, si tira comunque soltanto un d20 aggiuntivo. Per esempio, se due situazioni favorevoli conferiscono vantaggio, il personaggio tira comunque soltanto un d20 aggiuntivo.

Se le circostanze fanno in modo che un tiro disponga sia di vantaggio che di svantaggio, si considera che il personaggio non disponga di nulla e si tira un solo d20. Questo vale anche se più circostanze impongono svantaggio e soltanto una circostanza conferisce vantaggio e viceversa. In una situazione del genere, un personaggio non dispone né di vantaggio né di svantaggio.

Quando un personaggio dispone di vantaggio o svantaggio e un altro fattore del gioco, come per esempio il tratto Fortunato degli halfling, gli permette di ripetere il tiro del d20, quel personaggio può ripetere il tiro di uno solo dei dadi, ma può scegliere quale. Per esempio, se un halfling dispone di vantaggio o subisce svantaggio a una prova di caratteristica e ottiene come risultato un 1 e un 13, potrà usare il tratto Fortunato per ripetere il tiro dell'1.

Solitamente un personaggio dispone di vantaggio o subisce svantaggio tramite l'utilizzo di capacità speciali, azioni o incantesimi. Anche l'ispirazione può fornire vantaggio a un personaggio (come spiegato nel capitolo 4, "Personalità e Background"). Il DM può anche decidere che certe circostanze esercitino un'influenza sul tiro e conferiscano vantaggio o impongano svantaggio di conseguenza.

Bonus di Competenza

Ogni personaggio possiede un bonus di competenza determinato dal livello, come descritto nel capitolo 1. Anche i mostri possiedono questo bonus, incorporato nella loro scheda delle statistiche. Il bonus viene usato nelle regole relative alle prove di caratteristica, ai tiri salvezza e ai tiri per colpire.

Il bonus di competenza di un personaggio non può essere aggiunto a un singolo tiro del dado o a un altro numero più di una volta. Per esempio, se due regole diverse affermano che un personaggio può aggiungere il proprio bonus di competenza a un tiro salvezza su Saggezza, quel personaggio aggiunge comunque il bonus soltanto una volta quando effettua il tiro salvezza.

In alcune occasioni il bonus di competenza potrebbe essere moltiplicato o diviso (raddoppiato o dimezzato, per esempio) prima di essere applicato. Per esempio, il privilegio Maestria del ladro raddoppia il bonus di competenza di certe prove di caratteristica. Se una circostanza suggerisce che il bonus di competenza del personaggio vada applicato più di una volta allo stesso tiro, il personaggio lo aggiunge comunque soltanto una volta e lo moltiplica e lo divide soltanto una volta.

Allo stesso modo, se un privilegio o un effetto consente a un personaggio di moltiplicare il suo bonus di competenza quando effettua una prova di caratteristica che normalmente non beneficerebbe del suo bonus di competenza, quel bonus non viene comunque aggiunto alla prova. Ai fini di quella prova, il bonus di competenza del personaggio è 0, dal momento che 0 moltiplicato per qualsiasi numero è sempre pari a 0. Per esempio, se un personaggio è privo di competenza nell'abilità Storia, non ottiene alcun beneficio da un privilegio che gli permette di raddoppiare il suo bonus di competenza quando effettua una prova di Intelligenza (Storia).

In generale, un personaggio non moltiplica il suo bonus di competenza ai tiri per colpire o ai tiri salvezza. Se un privilegio o un effetto gli consente di farlo, si applicano queste stesse regole.

Prove di Caratteristica

Una prova di caratteristica misura le doti innate e l'addestramento di un personaggio o di un mostro di fronte a una sfida da superare. Il DM richiede una prova di caratteristica quando un personaggio o un mostro si cimenta in un'azione (diversa da un attacco) che abbia una probabilità di fallimento. Quando l'esito è incerto, i dadi determinano il risultato di quell'azione.

Per ogni prova di caratteristica, il DM decide quale delle sei caratteristiche è rilevante per l'impresa da compiere e la difficoltà dell'impresa, rappresentata da una Classe Difficoltà. Più è difficile un'impresa, più alta è la sua CD. La tabella "Classi Difficoltà Tipiche" indica le CD più comuni.

Classi Difficoltà Tipiche

Difficoltà dell'Impresa	CD
Molto facile	5
Facile	10
Media	15
Difficile	20
Molto difficile	25
Quasi impossibile	30

Per effettuare una prova di caratteristica si tira un d20 e si aggiunge il modificatore di caratteristica rilevante. Come negli altri tiri del d20, si applicano i bonus e le penalità previste e si confronta il totale con la CD. Se il totale è pari o superiore alla CD, la prova di caratteristica è un successo: la creatura supera la sfida in cui era impegnata. Altrimenti è un fallimento, il che significa che il personaggio o il mostro non fa progressi verso l'obiettivo, oppure che fa qualche progresso ma subisce anche qualche svantaggio determinato dal DM.

Contese

A volte gli sforzi di un personaggio o di un mostro sono direttamente contrapposti a quelli di qualcun altro. Questo può accadere quando entrambi i contendenti cercano di fare la stessa cosa e soltanto uno può riuscirci, come per esempio tentare di afferrare un anello magico che è caduto a terra. Questa situazione si applica anche quando uno di loro cerca di impedire all'altro di fare qualcosa, come per esempio quando un mostro tenta di forzare una porta che un avventuriero tiene bloccata. In situazioni come queste l'esito è determinato da una forma speciale di prova di caratteristica chiamata contesa.

Entrambi i partecipanti a una contesa effettuano prove di caratteristica separate che rappresentano i loro sforzi. Applicano tutti i bonus e le penalità appropriate, ma invece di confrontare il totale a una CD, confrontano i totali delle due prove tra loro. Il contendente che ha ottenuto il totale di prova più alto vince la contesa. Quel personaggio o mostro riesce a fare l'azione che voleva fare o a impedire all'altro contendente di avere successo.

Se la contesa ha come risultato un pareggio, la situazione rimane quella che era prima della contesa, quindi uno dei contendenti potrebbe vincere la contesa senza che sia cambiato nulla. Se due personaggi ottengono lo stesso risultato per impadronirsi dell'anello caduto a terra, nessuno dei due riesce ad afferrarlo. In una contesa tra un mostro che cerca di aprire una porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio significa che la porta rimane chiusa.

Abilità

Ogni caratteristica abbraccia una vasta gamma di capacità, tra cui anche le abilità in cui un personaggio o un mostro può essere competente. Un'abilità rappresenta un aspetto specifico di un punteggio di caratteristica, e la competenza di un soggetto in quell'abilità rappresenta un certo grado di specializzazione in quell'aspetto. (Le competenze nelle abilità iniziali di un personaggio sono determinate nel corso della sua creazione, mentre le competenze nelle abilità di un mostro sono indicate nella sua scheda delle statistiche.)

Per esempio, una prova di Destrezza potrebbe rappresentare il tentativo di un personaggio di compiere una manovra acrobatica, di nascondersi o di intascare con discrezione un oggetto. A ognuno di questi aspetti di Destrezza è associata un'abilità diversa: rispettivamente Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano. Quindi un personaggio dotato di competenza nell'abilità Furtività è particolarmente bravo nelle prove di Destrezza relative a muoversi silenziosamente e nascondersi.

Le abilità correlate a ogni punteggio di caratteristica sono indicate nella lista seguente. (Nessuna abilità è correlata a Costituzione.) Vedi la descrizione delle caratteristiche nelle sezioni successive di questo capitolo per alcuni esempi su come usare un'abilità associata a una caratteristica.

Forza
Atletica

Destrezza
Acrobazia
Furtività
Rapidità di Mano

Intelligenza
Arcano
Indagare
Natura
Religione
Storia

Saggezza
Addestrare Animali
Intuizione
Medicina
Percezione
Sopravvivenza

Carisma
Inganno
Intimidire
Intrattenere
Persuasione

A volte il DM potrebbe richiedere una prova di caratteristica che faccia uso di un'abilità specifica, come

ad esempio "Effettua una prova di Saggezza (Percezione)". In altre occasioni, un giocatore potrebbe chiedere al DM se la competenza in una particolare abilità può essere applicata a una prova. In entrambi i casi, la competenza in un'abilità significa che un individuo può aggiungere il proprio bonus di competenza alle prove di caratteristica relative a quell'abilità. Senza competenza in quell'abilità, l'individuo effettua una normale prova di caratteristica.

Per esempio, se un personaggio tenta di scalare una pericolosa parete rocciosa, il Dungeon Master potrebbe chiedergli di effettuare una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio è competente in Atletica, aggiunge il suo bonus di competenza alla prova di Forza. Se il personaggio è privo di quella competenza, effettua semplicemente una prova di Forza.

Variante: Abilità con Caratteristiche Diverse

In genere la competenza di un personaggio in un'abilità si applica soltanto a un tipo specifico di prova di caratteristica. Per esempio, la competenza in Atletica solitamente si applica alle prove di Forza. Tuttavia, in certe situazioni una competenza potrebbe ragionevolmente applicarsi a un tipo diverso di prova. In questi casi il DM potrebbe richiedere una prova che utilizzi una combinazione insolita di caratteristica e abilità; oppure potrebbe essere il giocatore a chiedere al DM di applicare una competenza a una prova diversa. Per esempio, se un personaggio deve raggiungere la riva a nuoto partendo da un'isola al largo, il DM potrebbe richiedergli una prova di Costituzione per determinare se la sua resistenza fisica gli consente di nuotare tanto a lungo. In quel caso il DM potrebbe concedergli di applicare la propria competenza in Atletica e chiedergli di effettuare una prova di Costituzione (Atletica). Quindi, se il personaggio è competente in Atletica, applica il suo bonus di competenza alla prova di Costituzione proprio come farebbe per una normale prova di Forza (Atletica). Analogamente, quando un mezzorco barbaro si esibisce in uno sfoggio di forza per intimidire un nemico, il DM potrebbe richiedere una prova di Forza (Intimidire) anche se Intimidire normalmente è associato a Carisma.

Prove Passive

Una prova passiva è un tipo particolare di prova di caratteristica che non richiede alcun tiro del dado. Una prova di questo tipo rappresenta il risultato medio di un'azione intrapresa ripetutamente, come per esempio cercare porte segrete, nell'arco di un periodo di tempo; in alternativa può essere usata quando il DM vuole determinare segretamente se i personaggi riescono a fare qualcosa senza tirare i dadi, come per esempio notare un mostro nascosto.

Il totale della prova passiva di un personaggio si determina nel modo seguente:

10 + tutti i modificatori che normalmente si applicano alla prova

Se il personaggio dispone di vantaggio alla prova, si aggiunge 5. In caso di svantaggio, si sottrae 5. Il totale di una prova passiva è indicato come **punteggio**.

Per esempio, se un personaggio di 1° livello possiede Saggezza 15 e ha competenza in Percezione, avrà un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari a 14. Le regole per nascondersi descritte nella sezione "Destrezza", più sotto, sono basate sulle prove passive, come anche le regole di esplorazione descritte nel capitolo 8, "All'Avventura".

Collaborare

A volte due o più personaggi possono unire le forze nel tentativo di portare a termine un'impresa. Il personaggio che guida l'operazione (o quello con il modificatore di caratteristica più alto) può effettuare una prova di caratteristica disponendo di vantaggio, a rappresentare l'aiuto che riceve dagli altri personaggi. In combattimento, questo richiede l'azione di Aiuto (vedi il capitolo 9, "Combattimento").

Un personaggio può aiutare soltanto se sarebbe in grado di svolgere quell'impresa anche da solo. Per esempio, per scassinare una serratura è richiesta la competenza negli arnesi da scasso, quindi un personaggio privo di competenza non potrebbe aiutare un altro personaggio in quell'impresa. Inoltre, un personaggio può aiutare soltanto quando la collaborazione tra due o più individui sarebbe effettivamente produttiva. Certe imprese, come per esempio infilare un ago, non diventano più facili con l'aiuto di qualcuno.

Prove di Gruppo

Quando alcuni individui cercano di ottenere assieme un risultato, il DM può richiedere una prova di caratteristica di gruppo. In una situazione del genere, i personaggi abili in una determinata impresa aiutano quelli che non lo sono.

Per effettuare una prova di caratteristica di gruppo, ogni membro del gruppo effettua la prova di caratteristica richiesta. Se almeno metà del gruppo ha successo, l'intero gruppo ha successo. Altrimenti il gruppo fallisce.

Le prove di gruppo si usano raramente e tornano utili soprattutto quando tutti i personaggi hanno successo o falliscono come gruppo. Per esempio, quando gli avventurieri devono attraversare una palude, il DM potrebbe richiedere una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per determinare se i personaggi evitano le sabbie mobili, le doline e gli altri pericoli naturali di quell'ambiente. Se almeno metà del gruppo ha successo, i personaggi che hanno successo riescono a tenere i loro compagni fuori dal pericolo. Altrimenti, il gruppo si imbatte in uno di quei pericoli.

Descrizione delle Caratteristiche

Ogni impresa che un personaggio o un mostro può tentare nel gioco è coperta da una delle sei caratteristiche. Questa sezione spiega in maggior dettaglio cosa significano quelle caratteristiche e i modi in cui sono usate nel gioco.

Forza

La Forza misura la potenza del proprio corpo, l'addestramento fisico e l'efficacia con cui un personaggio è in grado di esercitare la propria potenza fisica.

Prove di Forza

Una prova di Forza può rappresentare ogni tentativo di sollevare, spingere, tirare o spezzare qualcosa, di farsi strada attraverso uno spazio, o di applicare in altri modi la forza bruta a una situazione. L'abilità Atletica rappresenta una maggiore prestanza in certi tipi di prove di Forza.

Atletica. Un personaggio effettua una prova di Forza (Atletica) in quelle situazioni difficili in cui si imbatte quando nuota, salta o scala. Di seguito sono elencate alcune attività di esempio:

- Il personaggio si sforza di nuotare o di rimanere a galla in una corrente insidiosa, un mare in tempesta o un'area densa di alghe. Oppure un'altra creatura tenta di trascinarlo sott'acqua o di impedirgli in altri modi di nuotare.
- Il personaggio tenta di compiere un salto particolarmente lungo o un salto acrobatico.
- Il personaggio tenta di scalare una parete rocciosa ripida o scivolosa, evita pericoli mentre scala un muro o si aggrappa a una superficie mentre qualcosa tenta di farlo cadere.

Altre Prove di Forza. Il DM potrebbe richiedere una prova di Forza anche quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Aprire a viva forza una porta incastrata, chiusa a chiave o sbarrata
- Liberarsi da manette o costrizioni
- Spingersi attraverso un tunnel troppo angusto
- Farsi trainare da un carro rimanendo aggrappati
- Rovesciare una statua
- Evitare che un macigno inizi a rotolare

Tiri per Colpire e Danni

Un personaggio aggiunge il suo modificatore di Forza ai suoi tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca con un'arma da mischia come una mazza, un'ascia da battaglia o un giavellotto. Le armi da mischia si usano per effettuare attacchi in mischia nel combattimento corpo a corpo, ma alcune possono anche essere lanciate per effettuare attacchi a distanza.

Sollevamento e Trasporto

Il punteggio di Forza di un personaggio determina il peso che egli è in grado di trasportare. I termini seguenti definiscono ciò che un personaggio è in grado di sollevare o trasportare.

Capacità di Trasporto. La capacità di trasporto di un personaggio è pari al suo punteggio di Forza moltiplicato per 7,5. Questo è il peso (in kg) che il personaggio è in grado di trasportare, generalmente sufficiente a evitare che la maggior parte dei personaggi debba preoccuparsi di questo fattore.

Spingere, Trascinare o Sollevare. Un personaggio può spingere, trascinare o sollevare un peso in kg pari al doppio della sua capacità di trasporto (o a 15 volte il suo punteggio di Forza). Quando un personaggio spinge o trascina un peso superiore alla sua capacità di trasporto, la sua velocità si riduce a 1,5 metri.

Taglia e Forza. Le creature più grandi sono in grado di sorreggere un peso maggiore, mentre quelle di taglia Minuscola possono trasportare soltanto pesi più ridotti. Per ogni categoria di taglia superiore alla Media, la capacità di trasporto di una creatura e il peso che essa può spingere, trascinare o sollevare raddoppiano. Nel caso di una creatura Minuscola, quei pesi vengono dimezzati.

Variante: Ingombro

Le regole del sollevamento e del trasporto sono intenzionalmente semplificate. Quella che segue è una variante destinata a chi desidera regole più dettagliate per determinare se un personaggio è ostacolato dal peso dell'equipaggiamento. Quando si usa questa variante si ignora la colonna "Forza" nella tabella "Armature" nel capitolo 5 "Equipaggiamento".

Se il personaggio trasporta un peso superiore a 2,5 volte il suo punteggio di Forza, è **ingombrato**, il che significa che la sua velocità si riduce di 3 metri.

Se trasporta un peso superiore a 5 volte il suo punteggio di Forza ma entro la sua capacità di trasporto, è invece **pesantemente ingombrato**, il che significa che la sua velocità si riduce di 6 metri e che il personaggio subisce svantaggio alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza che usano Forza, Destrezza o Costituzione.

Destrezza

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio.

Prove di Destrezza

Una prova di Destrezza può rappresentare ogni tentativo di muoversi agilmente, rapidamente o silenziosamente, o di evitare di cadere quando ci si muove su una superficie precaria. Le abilità Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano rappresentano una maggiore bravura in certi tipi di prove di Destrezza.

Acrobazia. Una prova di Destrezza (Acrobazia) rappresenta il tentativo di un personaggio di rimanere in piedi in una situazione difficoltosa, come per esempio correndo su una superficie ghiacciata, camminando in equilibrio su una corda tesa o tentando di barcamenarsi sul ponte di una nave durante una tempesta. Il DM potrebbe richiedere una prova di Destrezza (Acrobazia) per determinare se un personaggio è in grado di effettuare una manovra acrobatica, come per esempio tuffarsi, rotolare a terra, fare un salto mortale o una capriola a mezz'aria.

Furtività. Un personaggio effettua una prova di Destrezza (Furtività) quando tenta di nascondersi dai nemici, di sgusciare alle spalle di una guardia, di dileguarsi senza essere notato o di aggredire qualcuno alle spalle senza essere visto o sentito.

Rapidità di Mano. Ogni volta che un personaggio tenta di compiere un'impresa legata alla manipolazione di precisione e alla destrezza manuale, come per esempio collocare un oggetto addosso a qualcun altro o nasconderne uno sulla propria persona, effettua una prova

Nascondersi

È il DM a decidere le circostanze in cui è possibile nascondersi. Quando un personaggio cerca di nascondersi, effettua una prova di Destrezza (Furtività). Finché non viene scoperto o smette di nascondersi, il totale di quella prova è contrapposto alla prova di Saggezza (Percezione) di qualsiasi creatura che cerchi attivamente un segno della presenza del personaggio.

Un personaggio non può nascondersi da una creatura in grado di vederlo chiaramente, e tradisce la sua posizione se fa rumore, per esempio lanciando un grido di avvertimento o rovesciando un vaso.

Una creatura invisibile può sempre tentare di nascondersi. Dovrà però rimanere in silenzio e alcune tracce del suo passaggio potrebbero comunque essere notate.

In combattimento, la maggior parte delle creature rimane in allerta nei confronti di qualsiasi segno di pericolo, quindi se un personaggio abbandona il suo nascondiglio e si avvicina a una creatura, solitamente viene notato da quella creatura. Tuttavia, in alcune circostanze, il DM può consentire al personaggio di rimanere nascosto, se si avvicina a una creatura distratta, fornendogli vantaggio a un tiro per colpire prima di essere visto.

Percezione Passiva. Quando un personaggio è nascosto, esiste una probabilità che qualcuno lo noti anche se non lo sta cercando. Per determinare se una creatura del genere nota il personaggio, il DM confronta la prova di Destrezza (Furtività) con il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva, che è pari a 10 + il modificatore di Saggezza della creatura, nonché eventuali altri bonus o penalità. Se la creatura dispone di vantaggio, si aggiunge 5 a quel valore. Se invece subisce svantaggio, si sottrae 5. Per esempio, se un personaggio di 1° livello (con un bonus di competenza di +2) ha Saggezza pari a 15 (un modificatore di +2) e una competenza in Percezione, la sua Saggezza (Percezione) passiva sarà pari a 14.

Cosa è Possibile Vedere? Un fattore rilevante nel determinare se sia o meno possibile trovare una creatura o un oggetto nascosto è la visibilità all'interno di un'area che potrebbe essere **leggermente** o **pesantemente oscurata**, come spiegato nel capitolo 8, "All'Avventura".

di Destrezza (Rapidità di Mano). Il DM potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) per determinare se può sottrarre un borsello o sfilare qualcosa dalla tasca di un'altra persona.

Altre Prove di Destrezza. Il DM potrebbe richiedere una prova di Destrezza anche quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Controllare un carretto appesantito dal carico lungo una discesa ripida
- Fare una curva stretta alla guida di una biga
- Scassinare una serratura
- Disinnescare una trappola
- Legare saldamente un prigioniero
- Divincolarsi da manette o costrizioni
- Suonare uno strumento a corda
- Fabbricare un oggetto piccolo o dettagliato

Tiri per Colpire e Danni

Il personaggio aggiunge il suo modificatore di Destrezza ai suoi tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca con un'arma a distanza, come una fionda o un arco lungo. Può aggiungere il suo modificatore di Destrezza anche ai suoi tiri per colpire e ai tiri per i danni quando attacca con un'arma da mischia dotata della proprietà accurata, come un pugnale o uno stocco.

Classe Armatura

In base all'armatura indossata, un personaggio potrebbe aggiungere il suo bonus di Destrezza (in parte o interamente) alla sua Classe Armatura, come descritto nel capitolo 5, "Equipaggiamento".

Iniziativa

All'inizio di ogni combattimento un personaggio tira per l'iniziativa effettuando una prova di Destrezza. L'iniziativa determina l'ordine dei turni delle creature in combattimento, come descritto nel capitolo 9, "Combattimento".

Costituzione

La Costituzione misura la salute, la resistenza fisica e l'energia vitale del personaggio.

Prove di Costituzione

Le prove di Costituzione sono rare: nessuna abilità viene applicata alle prove di Costituzione, in quanto la resistenza fisica rappresentata da questa caratteristica è principalmente una dote passiva e non richiede uno sforzo specifico da parte di un personaggio o di un mostro. Una prova di Costituzione può tuttavia rappresentare il tentativo di un personaggio di spingersi oltre i propri limiti.

Il DM potrebbe richiedere una prova di Costituzione quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Trattenere il fiato
- Marciare o svolgere lavori pesanti per ore senza riposare
- Rinunciare a dormire
- Sopravvivere senza cibo o acqua
- Ingurgitare un intero boccale di birra in un sorso

Punti Ferita

Il modificatore di Costituzione di un personaggio contribuisce a determinare i suoi punti ferita. Solitamente un personaggio aggiunge il suo modificatore di Costituzione a ogni Dado Vita che tira per i suoi punti ferita.

Se il modificatore di Costituzione di un personaggio cambia, anche il massimo dei suoi punti ferita cambia di conseguenza, come se il personaggio avesse posseduto il nuovo modificatore fin dal 1° livello. Per esempio, se un personaggio aumenta il suo punteggio di Costituzione quando arriva al 4° livello e il suo modificatore aumenta da +1 a +2, il suo massimo dei punti ferita viene modificato come se il modificatore fosse sempre stato +2. Quindi il personaggio aggiunge 3 punti ferita per i suoi primi tre livelli e poi tira per i suoi punti ferita del 4° livello usando il suo nuovo modificatore. Oppure, se un personaggio di 7° livello vede il suo punteggio di Costituzione abbassarsi a seguito di qualche effetto, riducendo il suo modificatore di Costituzione di 1, il suo massimo dei punti ferita si riduce di 7.

Intelligenza

L'Intelligenza misura l'acume mentale, la precisione della memoria e le capacità logiche.

Prove di Intelligenza

Una prova di Intelligenza entra in gioco quando un personaggio ricorre alla logica, all'istruzione, alla memoria o al ragionamento deduttivo. Le abilità Arcano, Indagare, Natura, Religione e Storia rappresentano una preparazione superiore in certi tipi di prove di Intelligenza.

Arcano. Una prova di Intelligenza (Arcano) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni relative a incantesimi, oggetti magici, simboli occulti, tradizioni magiche, piani di esistenza e abitanti di quei piani.

Indagare. Quando un personaggio cerca indizi ed effettua deduzioni dipendenti da quegli indizi, effettua una prova di Intelligenza (Indagare). Potrebbe dedurre l'ubicazione di un oggetto nascosto, capire quale arma ha inferto un certo tipo di ferita o determinare il punto debole di un tunnel che

potrebbe provocarne il crollo. Anche l'esame di una raccolta di antiche pergamene in cerca di conoscenze nascoste potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Indagare).

Natura. Una prova di Intelligenza (Natura) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni sul terreno, i vegetali, gli animali, il clima e i cicli naturali.

Religione. Una prova di Intelligenza (Religione) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni sulle divinità, i riti, le preghiere, le gerarchie religiose, i simboli sacri e le pratiche dei culti segreti.

Storia. Una prova di Intelligenza (Storia) misura la capacità di un personaggio di ricordare informazioni relative a eventi storici, popoli leggendari, regni antichi, dispute del passato, guerre recenti e civiltà perdute.

Altre Prove di Intelligenza. Il DM potrebbe richiedere una prova di Intelligenza anche quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Comunicare con una creatura senza usare parole
- Stimare il valore di un oggetto prezioso
- Travestirsi per passare oltre una guardia cittadina
- Falsificare un documento
- Ricordare informazioni relative a un'arte o a un mestiere
- Vincere a un gioco di abilità

Caratteristica da Incantatore

I maghi usano Intelligenza come caratteristica da incantatore per determinare le CD dei tiri salvezza degli incantesimi che lanciano.

Saggezza

La Saggezza rappresenta la percezione, l'intuizione e il grado di sintonia del personaggio con il mondo circostante.

Prove di Saggezza

Una prova di Saggezza rappresenta un tentativo di interpretare il linguaggio corporeo o le emozioni di qualcuno, notare qualcosa nell'ambiente o prendersi cura di una persona ferita. Le abilità Addestrare Animali, Intuizione, Medicina, Percezione e Sopravvivenza rappresentano una maggiore sensibilità in certi tipi di prove di Saggezza.

Addestrare Animali. Quando un personaggio deve determinare se sia in grado di calmare un animale domestico, evitare che una cavalcatura si spaventi o intuire le intenzioni di un animale, il DM può richiedere una prova di Saggezza (Addestrare Animali). Un personaggio effettua una prova di Saggezza (Addestrare Animali) anche per controllare la sua cavalcatura quando tenta una manovra rischiosa.

Intuizione. Una prova di Saggezza (Intuizione) determina se il personaggio è in grado di discernere le vere intenzioni di una creatura, come per esempio scoprire se sta mentendo o predire la sua prossima mossa. Per farlo deve cogliere indizi dal linguaggio corporeo, dal modo di parlare e dalle alterazioni dei modi di fare di quella creatura.

Medicina. Una prova di Saggezza (Medicina) consente a un personaggio di stabilizzare un compagno morente o diagnosticare una malattia.

Percezione. Una prova di Saggezza (Percezione) consente a un personaggio di avvistare, udire o individuare in altri modi la presenza di qualcosa. Misura la consapevolezza generale dell'ambiente circostante da parte di un personaggio e l'efficacia dei suoi sensi. Per esempio, un personaggio potrebbe origliare una conversazione attraverso una porta chiusa, spiare da sotto una finestra aperta o sentire dei mostri che si muovono furtivamente nella foresta. Oppure potrebbe cercare di avvistare qualcosa di nascosto o difficile da notare, come un gruppo di orchi che ha teso un'imboscata lungo la strada, un sicario nascosto tra le ombre di un vicolo o la luce di una candela che filtra dalla fessura di una porta segreta.

Trovare un Oggetto Nascosto

Quando un personaggio cerca un oggetto nascosto come una porta segreta o una trappola, il DM solitamente gli chiede di effettuare una prova di Saggezza (Percezione). Una tale prova può essere usata per trovare dettagli nascosti o altre informazioni o indizi che altrimenti potrebbero essere ignorati.

Nella maggior parte dei casi, un personaggio deve indicare dove sta cercando affinché il DM possa determinare le sue probabilità di successo. Per esempio, nel caso di una chiave nascosta sotto una pila di abiti ripiegati all'interno di una scrivania, se il personaggio dichiara di dare un'occhiata in giro per la stanza e di esaminare le pareti e i mobili in cerca di indizi, non ha alcuna possibilità di trovare la chiave, a prescindere dal risultato della sua prova di Saggezza (Percezione). Dovrebbe specificare di aprire i cassetti o di setacciare la scrivania al fine di avere qualche possibilità di successo.

Sopravvivenza. Il DM potrebbe richiedere a un personaggio di effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire tracce, cacciare animali selvatici, guidare il gruppo attraverso una distesa ghiacciata, riconoscere i segni della presenza di orsigufo, predire il tempo o evitare le sabbie mobili o altri pericoli naturali.

Altre Prove di Saggezza. Il DM potrebbe richiedere una prova di Saggezza anche quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Affidarsi al proprio sesto senso sul corso d'azione da intraprendere
- Capire se una creatura apparentemente viva o morta è in realtà un non morto

Caratteristica da Incantatore

I chierici, i druidi e i ranger usano Saggezza come caratteristica da incantatore per determinare le CD dei tiri salvezza degli incantesimi che lanciano.

Carisma

Il Carisma misura la capacità del personaggio di interagire con successo con gli altri. Include fattori come la sua sicurezza e la sua eloquenza e può rappresentare una personalità accattivante o imperiosa.

Prove di Carisma

Un personaggio può effettuare una prova di Carisma quando cerca di influenzare o di intrattenere gli altri, quando tenta di impressionare qualcuno o di raccontare una bugia convincente, o quando deve destreggiarsi in una situazione sociale spinosa. Le abilità Inganno, Intimidire, Intrattenere e Persuasione rappresentano una maggiore disinvoltura in certi tipi di prove di Carisma.

Inganno. Una prova di Carisma (Inganno) determina se un personaggio è in grado di nascondere efficacemente la verità, verbalmente o tramite le sue azioni. Questa forma di inganno può abbracciare ogni cosa, dal fuorviare il prossimo tramite affermazioni ambigue, alle bugie vere e proprie. Le situazioni tipiche possono includere imbrogliare una guardia con le chiacchiere, truffare un mercante, guadagnare denaro tramite il gioco d'azzardo, spacciarsi per qualcun altro sotto mentite spoglie, fugare i sospetti di qualcuno fornendo false rassicurazioni o mantenere un volto impassibile pronunciando una smaccata bugia.

Intimidire. Quando un personaggio tenta di influenzare qualcuno tramite minacce dichiarate, azioni ostili e atti di violenza fisica, il DM può chiedergli di effettuare una prova di Carisma (Intimidire). Gli esempi al riguardo possono includere cercare di strappare informazioni a un prigioniero, convincere alcuni malviventi di strada a rinunciare a uno scontro diretto o usare una bottiglia rotta per convincere uno sprezzante visir a prendere una decisione.

Intrattenere. Una prova di Carisma (Intrattenere) stabilisce la misura in cui un personaggio riesce a deliziare il pubblico con un'esibizione di musica, danza, recitazione, narrazione o altre forme di intrattenimento.

Persuasione. Quando un personaggio tenta di influenzare qualcun altro o un gruppo di persone tramite il tatto, la socievolezza o la benevolenza, il DM può chiedergli di effettuare una prova di Carisma (Persuasione). Solitamente un personaggio usa Persuasione quando agisce in buona fede per stringere amicizia, formulare una richiesta cordiale o agire come prevede il galateo. Gli esempi di persuasione includono convincere un ciambellano a portare il gruppo al cospetto del re, negoziare la pace tra due tribù in guerra o ispirare una folla di popolani.

Altre Prove di Carisma. Il DM potrebbe richiedere una prova di Carisma anche quando un personaggio tenta di compiere imprese simili:

- Trovare la migliore persona con cui parlare per apprendere notizie, dicerie e pettegolezzi
- Mescolarsi a una folla per scoprire gli argomenti di conversazione che vanno per la maggiore

Caratteristica da Incantatore

I bardi, i paladini, gli stregoni e i warlock usano Carisma come caratteristica da incantatore per determinare le CD dei tiri salvezza degli incantesimi che lanciano.

Tiri Salvezza

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di resistere a un incantesimo, una trappola, un veleno, una malattia o una minaccia simile. Normalmente i giocatori non decidono di effettuare un tiro salvezza; sono obbligati a effettuarne uno quando i personaggi o i mostri rischiano di subire danni.

Per effettuare un tiro salvezza si tira un d20 e si aggiunge al risultato il modificatore di caratteristica appropriato. Per esempio, un personaggio usa il suo modificatore di Destrezza per effettuare un tiro salvezza su Destrezza.

Un tiro salvezza può essere modificato da un bonus o una penalità situazionale e può essere influenzato da vantaggio e svantaggio, come determinato dal DM.

Ogni classe fornisce competenza in almeno due tiri salvezza. Il mago, per esempio, è competente nei tiri salvezza su Intelligenza. Come nel caso delle competenze nelle abilità, la competenza in un tiro salvezza consente a un personaggio di aggiungere il suo bonus di competenza ai tiri salvezza effettuati usando un particolare punteggio di caratteristica. Anche alcuni mostri possiedono delle competenze nei tiri salvezza.

La Classe Difficoltà di un tiro salvezza è determinata dall'effetto che lo causa. Per esempio, la CD di un tiro salvezza concesso da un incantesimo è determinata dalla caratteristica da incantatore e dal bonus di competenza di chi lo ha lanciato.

Anche il risultato di un tiro salvezza superato o fallito è descritto nell'effetto che consente il tiro salvezza. In genere, un tiro salvezza superato significa che la creatura non subisce danni (o subisce solo danni ridotti) da un certo effetto.

Capitolo 8: All'Avventura

Avventurarsi nell'antica Tomba degli Orrori, sgusciare tra i vicoli nascosti di Waterdeep, farsi strada a colpi di lama attraverso le giungle inviolate dell'Isola del Terrore: le avventure di Dungeons & Dragons offrono tutto questo e molto di più. Nel corso del gioco, i personaggi esploreranno rovine dimenticate e terre inesplorate, scopriranno oscuri segreti e trame sinistre e uccideranno orribili mostri. E se tutto va bene, sopravvivranno per reclamare ricche ricompense prima di ripartire per una nuova avventura.

Questo capitolo descrive gli elementi base della vita da avventuriero, dalle meccaniche del movimento alle interazioni sociali. Contiene anche le regole relative al riposo, assieme a una descrizione delle attività a cui il personaggio potrebbe dedicarsi tra un'avventura e l'altra.

Che gli avventurieri si facciano strada tra i polverosi corridoi di un dungeon o tra i complessi rapporti sociali della corte reale, il gioco segue un ritmo naturale già descritto nell'introduzione del libro:

1. Il DM descrive l'ambiente.
2. I giocatori descrivono cosa vogliono fare.
3. Il DM narra il risultato delle loro azioni.

Solitamente il DM usa una mappa come schema dell'avventura, seguendo i progressi dei personaggi man mano che esplorano i corridoi di un dungeon o di una regione selvaggia. Gli appunti del DM, che includono la legenda della mappa, descrivono cosa trovano gli avventurieri quando entrano in una nuova area. A volte sono il passaggio del tempo e le azioni degli avventurieri a determinare ciò che succede; in quel caso il DM può usare una cronologia o un diagramma di flusso per tenere conto dei loro progressi.

Tempo

Nelle situazioni in cui tenere conto del tempo che passa è importante, è il DM a decidere quanto tempo richieda una determinata impresa. Il DM può usare un'unità di misura temporale diversa in base al contesto della situazione. All'interno di un dungeon, i movimenti degli avventurieri vengono misurati in **minuti**. Gli eroi impiegheranno circa un minuto per avanzare con prudenza lungo un corridoio, un altro minuto per individuare le eventuali trappole e almeno dieci minuti per setacciare la stanza alla ricerca di tutto ciò che può contenere di interessante o di prezioso.

In città o nelle terre selvagge spesso è più appropriato misurare il tempo in **ore**. Un gruppo di avventurieri impazienti di raggiungere la torre solitaria al centro della foresta tenteranno di coprire i venti chilometri di distanza che li separano da essa entro quattro ore di tempo.

Nel caso dei viaggi più lunghi, la misurazione in **giorni** è la più appropriata. Mentre gli avventurieri percorrono la strada che va da Baldur's Gate a Waterdeep, passeranno quattro giorni senza eventi degni di nota finché l'imboscata tesa da una banda di goblin non interromperà il loro viaggio.

Nei combattimenti e nelle altre situazioni a ritmo serrato, il gioco è misurato in **round**, un intervallo di 6 secondi descritto nel capitolo 9, "Combattimento".

Movimento

Attraversare a nuoto un fiume impetuoso, avanzare di soppiatto lungo il corridoio di un dungeon, scalare una pericolosa parete rocciosa di montagna: tutte queste forme di movimento svolgono un ruolo essenziale nelle avventure di D&D.

Il DM può riassumere il movimento degli avventurieri senza calcolare le distanze o i tempi di viaggio in modo esatto: "Attraversate la foresta e giungete all'ingresso del dungeon a tarda sera del terzo giorno." Anche all'interno di un dungeon, specialmente se si tratta di un dungeon molto grande o di un complesso di caverne, il DM può riassumere i movimenti tra un incontro e l'altro: "Dopo avere ucciso il guardiano all'ingresso dell'antica roccaforte nanica, consultate la vostra mappa, che vi conduce attraverso chilometri e chilometri di corridoi deserti fino a un vasto baratro attraversato da un'esile arcata di pietra."

Tuttavia, a volte è importante sapere quanto tempo passa per spostarsi da un punto all'altro, che la risposta sia in giorni, ore o minuti. Le regole per determinare i tempi di viaggio dipendono da due fattori: la velocità e il passo di viaggio delle creature che si muovono, e il terreno su cui si muovono.

Velocità

A ogni personaggio o mostro è abbinata una velocità, vale a dire la distanza in metri che percorre in 1 round. Questo valore include anche i brevi movimenti veloci che un personaggio potrebbe effettuare in quelle situazioni in cui rischia la vita.

Le regole seguenti determinano la distanza di cui un personaggio o un mostro può muoversi in un minuto, un'ora o un giorno.

Passo di Viaggio

Quando viaggia, un gruppo di avventurieri può muoversi a passo normale, veloce o lento, come indicato dalla tabella "Passo di Viaggio". La tabella determina la distanza che un gruppo riesce a coprire in un periodo di tempo e se il passo utilizzato prevede qualche effetto. Un passo veloce attenua la percezione dei personaggi, mentre un passo lento consente loro di muoversi di soppiatto e di esaminare l'area più attentamente (vedi la sezione "Attività Durante il Viaggio", più avanti in questo capitolo, per ulteriori informazioni).

Marcia Forzata. La tabella "Passo di Viaggio" presume che i personaggi viaggino per 8 ore al giorno. Possono spingersi oltre quel limite, ma rischiano l'indebolimento.

Per ogni ora di viaggio aggiuntiva oltre le 8 ore, i personaggi coprono la distanza indicata dalla colonna "Ora" relativa al loro passo e ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine dell'ora. La CD è pari a 10 +1 per ogni ora oltre l'ottava. In caso di tiro salvezza fallito, un personaggio subisce un livello di indebolimento (vedi l'appendice A).

Cavalcature e Veicoli. Nei brevi periodi di tempo (fino a un massimo di un'ora), molti animali si muovono a velocità superiori a quelle degli umanoidi. Un personaggio in sella può avanzare al galoppo per circa un'ora, coprendo il doppio della distanza normalmente prevista per un passo veloce. Se ha a sua disposizione una cavalcatura fresca ogni 12-15 km, un personaggio può coprire distanze molto più lunghe a questo passo, ma le circostanze che lo consentono sono generalmente molto rare e si limitano alle aree fittamente popolate.

I personaggi a bordo di carri, carrozze o altri veicoli terrestri avanzano a passo normale. I personaggi a bordo di un'imbarcazione sono limitati alla velocità di quell'imbarcazione (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento"), non subiscono le penalità dovute al passo veloce e non ottengono i benefici del passo lento. In base al tipo di vascello

e alle dimensioni dell'equipaggio, un'imbarcazione potrebbe essere in grado di viaggiare anche per 24 ore al giorno.

Certe cavalcature speciali, come un pegaso o un grifone, o certi veicoli speciali, come un *tappeto volante*, consentono a un personaggio di viaggiare a velocità superiori. La *Dungeon Master's Guide* contiene ulteriori informazioni su questi speciali metodi di viaggio.

Passo di Viaggio

	Distanza percorsa al...			
Passo	**Minuto**	**Ora**	**Giorno**	**Effetto**
Veloce	120 m	6 km	48 km	Penalità di –5 ai punteggi di Saggezza (Percezione) passiva
Normale	90 m	4,5 km	36 km	—
Lento	60 m	3 km	24 km	Consente l'utilizzo di furtività

Terreno Difficile

Le velocità di viaggio indicate nella tabella "Passo di Viaggio" presumono che il terreno sia relativamente percorribile: strade, ampie pianure o corridoi sgombri di un dungeon. Ma gli avventurieri spesso devono affrontare fitte foreste, profonde paludi, rovine invase dai detriti, montagne scoscese e territori ricoperti di ghiaccio: in questi casi si parla di terreno difficile.

Un personaggio può muoversi a metà velocità su un terreno difficile: muoversi di 1,5 metri su terreno difficile costa 3 metri di velocità, quindi è possibile coprire soltanto metà della normale distanza in un minuto, un'ora o un giorno.

Tipi Speciali di Movimento

Quando un personaggio si sposta all'interno di un pericoloso dungeon o in un tratto di territorio selvaggio, non sempre si limita a camminare normalmente. Gli avventurieri a volte sono costretti a nuotare, saltare, scalare o strisciare per arrivare dove desiderano.

Nuotare, Scalare e Strisciare

Quando un personaggio nuota o scala, ogni 30 cm di movimento costano 30 cm extra (60 cm extra in caso di terreno difficile), a meno che una creatura non sia dotata di una velocità di nuotare o scalare. A discrezione del DM, per scalare una superficie verticale scivolosa o una che offra pochi appigli potrebbe essere necessario superare una prova di Forza (Atletica). Analogamente, per coprire una certa distanza in acque agitate potrebbe essere necessario superare una prova di Forza (Atletica).

Saltare

La Forza determina la distanza che un personaggio può coprire con un salto.

Salto in Lungo. Quando un personaggio effettua un salto in lungo, copre una distanza pari al suo punteggio di Forza moltiplicato per 30 cm, purché si sia mosso di almeno 3 metri a piedi immediatamente prima di compiere il salto. Se compie un salto in lungo da fermo, copre soltanto la metà di quella distanza. In entrambi i casi, ogni 30 cm percorsi con il salto gli costano 30 cm di movimento.

Questa regola presume che l'altezza del salto sia irrilevante, come per esempio nel caso di un salto oltre un corso d'acqua o un baratro. A discrezione del DM, un personaggio potrebbe essere tenuto a superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per superare un basso ostacolo (che non superi in altezza un quarto della distanza orizzontale coperta dal salto), come una siepe o un muretto. Altrimenti, il personaggio colpisce l'ostacolo.

Se il personaggio atterra su terreno difficile deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per atterrare in piedi, altrimenti atterra prono.

Salto in Alto. Quando un personaggio compie un salto in alto, si solleva in aria di un'altezza pari a 3 + il suo modificatore di Forza moltiplicato per 30 cm (fino a un minimo di 0 cm), purché si sia mosso di almeno 3 metri a piedi immediatamente prima di compiere il salto. Se compie un salto in alto da fermo, raggiunge soltanto la metà di quell'altezza. In entrambi i casi, ogni 30 cm percorsi con il salto gli costano 30 cm di movimento. In alcune circostanze il DM può consentire al personaggio di effettuare una prova di Forza (Atletica) per saltare più in alto di quanto potrebbe normalmente.

Il personaggio può allungare le braccia fino a metà della propria altezza durante il salto, al fine di raggiungere una distanza pari all'altezza del salto più 1,5 volte la propria altezza.

Attività Durante il Viaggio

Quando gli avventurieri attraversano un dungeon o un territorio selvaggio, devono tenere alta la guardia in caso di pericoli. Alcuni personaggi potrebbero svolgere altri compiti per agevolare il viaggio del gruppo.

Ordine di Marcia

Gli avventurieri dovrebbero definire un ordine di marcia. Un ordine di marcia consente di stabilire più facilmente quali personaggi subiscono gli effetti delle trappole, quali sono in grado di avvistare i nemici nascosti e quali si trovano più vicini a quei nemici quando la situazione sfocia in un combattimento.

Un personaggio può occupare il rango anteriore, uno o più ranghi intermedi o il rango posteriore. I personaggi nei ranghi anteriori e posteriori hanno bisogno di spazio a sufficienza per camminare a fianco dei loro compagni di rango. Quando lo spazio si restringe, l'ordine di marcia deve cambiare, in genere spostando i personaggi al rango intermedio.

Meno di Tre Ranghi. Se un gruppo di avventurieri stabilisce un ordine di marcia con soltanto due ranghi, avrà un rango anteriore e un rango posteriore. Se ha un unico rango, è considerato un rango anteriore.

Furtività

Quando viaggiano a passo lento, i personaggi possono muoversi furtivamente. Fintanto che non sono allo scoperto, possono tentare di sorprendere o di assalire di soppiatto le creature che incontrano. Vedi le regole relative a nascondersi nel capitolo 7, "Usare i Punteggi di Caratteristica".

Notare le Minacce

Si usano i punteggi di Saggezza (Percezione) passiva dei personaggi per determinare se qualcuno nota una minaccia nascosta. Il DM potrebbe decidere che soltanto alcuni personaggi specifici siano in grado di notare certe minacce. Per esempio, quando i personaggi esplorano un labirinto di tunnel, il DM potrebbe decidere che soltanto i personaggi nel rango posteriore abbiano la possibilità di sentire o avvistare una creatura che segue furtivamente il gruppo, mentre i personaggi nel rango intermedio o anteriore non ne hanno la possibilità.

Quando i personaggi si muovono a passo veloce, subiscono una penalità di –5 ai loro punteggi di Saggezza (Percezione) passiva per notare le minacce nascoste.

Incontrare Creature. Se il DM determina che gli avventurieri incontrano altre creature durante il viaggio, spetta a entrambi i gruppi decidere cosa accade. Ognuno dei due

gruppi può decidere di attaccare, avviare una conversazione, fuggire o aspettare di vedere cosa fa l'altro gruppo.

Sorprendere gli Avversari. Se gli avventurieri incontrano una creatura o un gruppo ostile, il DM determina se gli avventurieri o i loro avversari possono essere sorpresi quando ha inizio il combattimento. Vedi il capitolo 9 per ulteriori informazioni sulla sorpresa.

Altre Attività

Quei personaggi che non restano in allerta per prevenire i pericoli possono dedicare la loro attenzione ad altri compiti durante il viaggio. Questi personaggi non contribuiscono con i loro punteggi di Saggezza (Percezione) passiva alla probabilità di notare minacce nascoste del gruppo. Tuttavia, un personaggio che non rimane in allerta in cerca di pericoli può svolgere una delle attività seguenti o altre attività che gli siano concesse dal DM.

Orientarsi. Il personaggio può cercare di evitare che il gruppo si smarrisca, effettuando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando il DM la richiede. (Le regole per determinare se il gruppo si smarrisce o meno sono contenute nella *Dungeon Master's Guide*.)

Tracciare una Mappa. Il personaggio può tracciare una mappa per annotare i progressi del gruppo e aiutare gli altri a tornare sulla strada giusta se si smarriscono. Non è richiesta alcuna prova di caratteristica.

Seguire Tracce. Un personaggio può seguire le tracce di un'altra creatura, effettuando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando il DM la richiede. (Le regole per seguire le tracce sono contenute nella *Dungeon Master's Guide*.)

Foraggiare. Un personaggio può tenere gli occhi aperti per avvistare fonti di cibo e di acqua disponibili in natura, effettuando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) quando il DM la richiede. (Le regole per foraggiare sono contenute nella *Dungeon Master's Guide*.)

L'Ambiente

Per definizione, un'avventura prevede l'esplorazione di luoghi oscuri, pericolosi e ammantati di misteri. Le regole di questa sezione descrivono alcuni dei modi più importanti in cui gli avventurieri interagiscono con l'ambiente quando esplorano questi luoghi. La *Dungeon Master's Guide* contiene le regole relative alle situazioni più inconsuete.

Cadute

Una caduta da una grande altezza è uno dei pericoli più ricorrenti che un avventuriero debba affrontare. Al momento dell'impatto una creatura subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6. La creatura atterra prona, a meno che non riesca a evitare di subire danni dalla caduta.

Soffocamento

Una creatura può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 30 secondi).

Quando una creatura è a corto di fiato o sta soffocando, può sopravvivere per un numero di round pari al suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 1 round). All'inizio del suo turno successivo, la creatura scende a 0 punti ferita, è morente e non può recuperare punti ferita finché non viene stabilizzata o non può respirare di nuovo.

Per esempio, una creatura con Costituzione 14 può trattenere il fiato per 3 minuti. Se inizia a soffocare, le restano 2 round per trovare aria prima di scendere a 0 punti ferita.

Dividere il Gruppo

A volte ha senso che il gruppo di avventurieri si divida, specialmente se uno o più personaggi decidono di andare in avanscoperta. È possibile comporre più gruppi che si muovono a velocità diverse: ogni gruppo avrà i suoi ranghi anteriori, intermedi e posteriori.

Lo svantaggio di questo approccio consiste nel fatto che il gruppo risulterà suddiviso in vari gruppi più piccoli in caso di attacco. Il vantaggio consiste invece nel fatto che un piccolo gruppo di personaggi furtivi potrebbe oltrepassare di soppiatto i nemici senza che gli altri personaggi più maldestri facciano scattare l'allarme. Un ladro e un monaco che si muovono a passo lento sono molto più difficili da individuare quando lasciano indietro il nano paladino loro amico.

Visione e Illuminazione

Le attività fondamentali di un avventuriero (notare i pericoli, trovare gli oggetti nascosti, colpire un nemico in combattimento e lanciare un incantesimo, per elencarne solo alcune) richiedono quasi sempre che un personaggio sia in grado di vedere. L'oscurità e gli altri effetti che oscurano la visione possono costituire un serio ostacolo.

Un'area potrebbe essere leggermente o pesantemente oscurata. In un'area **leggermente oscurata**, come per esempio una zona di luce fioca, di nebbia rarefatta o di fogliame moderato, le creature subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

In un'area **pesantemente oscurata**, come per esempio una zona di oscurità, di fitta nebbia o di fogliame denso, la visione è interamente bloccata. Quando una creatura cerca di vedere qualcosa in quell'area, è soggetta a tutti gli effetti della condizione di accecato (vedi l'appendice A).

La presenza o l'assenza di luce in un ambiente può creare tre categorie di illuminazione: luce intensa, luce fioca e oscurità.

La **luce intensa** consente alla maggior parte delle creature di vedere le cose normalmente. Anche le giornate più smorte forniscono luce intensa, così come le torce, le lanterne, i fuochi e le altre fonti di illuminazione entro un raggio specifico.

La **luce fioca**, equivalente alla condizione di ombra, crea un'area leggermente oscurata. Una zona di luce fioca si trova solitamente a metà tra una fonte di luce intensa, come una torcia, e l'oscurità circostante. Anche la luce tenue del crepuscolo e dell'alba conta come luce fioca. Una luna piena particolarmente splendente potrebbe proiettare luce fioca nell'area.

L'oscurità genera un'area pesantemente oscurata. I personaggi si ritrovano immersi nell'oscurità di notte (anche nella maggior parte delle notti di luna), all'interno di un dungeon o di una cripta sotterranea priva di fonti di luce o in un'area di oscurità magica.

Vista Cieca

Una creatura dotata di vista cieca può percepire l'ambiente circostante entro un raggio specifico senza affidarsi alla vista. Le creature prive di occhi, come le melme, e le creature dotate di un radar innato o di sensi amplificati, come i pipistrelli e i draghi puri, sono dotate di questo senso.

Scurovisione

Molte creature dei mondi di D&D, specialmente quelle che si annidano sottoterra, sono dotate di scurovisione. Entro una gittata specifica, una creatura dotata di scurovisione può vedere in condizioni di luce fioca come se fosse in condizioni di luce intensa, e in condizioni di oscurità come se fosse in condizioni di luce fioca, quindi le aree di oscurità risultano soltanto leggermente oscurate per lei. Tuttavia, in quell'oscurità la creatura non è in grado di distinguere i colori e vede tutto in tonalità di grigio.

Vista Pura

Una creatura dotata di vista pura può, entro un raggio specifico, vedere nell'oscurità normale e magica, vedere le creature e gli oggetti invisibili, individuare automaticamente le illusioni visive e superare i tiri salvezza contro di esse e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata magicamente. Inoltre, la creatura può proiettare la sua vista sul Piano Etereo.

Cibo e Acqua

I personaggi che non mangiano o non bevono subiscono gli effetti dell'indebolimento (vedi l'appendice A). L'indebolimento provocato dalla carenza di cibo o acqua non può essere rimosso finché il personaggio non mangia o non beve il completo ammontare di cibo e bevande indicato.

Cibo

Un personaggio ha bisogno di mezzo chilogrammo di cibo al giorno e può far durare le sue scorte di cibo più a lungo nutrendosi di metà razione. Mangiare 250 grammi di cibo al giorno conta come mezza giornata senza cibo.

Un personaggio può fare a meno del cibo per un numero di giorni pari a 3 + il suo modificatore di Costituzione (fino a un minimo di 1). Alla fine di ogni giornata oltre quel limite, un personaggio subisce automaticamente un livello di indebolimento.

Una giornata in cui il personaggio mangia normalmente riporta il conteggio delle sue giornate senza cibo a zero.

Acqua

Un personaggio ha bisogno di quattro litri d'acqua al giorno, o di otto litri al giorno se la giornata è calda. Un personaggio che beve soltanto la metà dell'ammontare di acqua richiesto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un livello di indebolimento alla fine della giornata. Se un personaggio può accedere ad ancora meno acqua, subisce automaticamente un livello di indebolimento alla fine della giornata.

Se il personaggio possedeva già uno o più livelli di indebolimento, subisce in ogni caso due livelli.

Interazioni con gli Oggetti

Le interazioni di un personaggio con gli oggetti all'interno di un ambiente generalmente si risolvono in modo molto semplice nel gioco. Il giocatore annuncia al DM che il suo personaggio sta facendo qualcosa, come per esempio tirare una leva, e il DM descrive cosa succede (sempre che succeda qualcosa).

Per esempio, un personaggio potrebbe decidere di tirare una leva che, a sua volta, potrebbe sollevare una saracinesca e allagare d'acqua una stanza, oppure aprire una porta segreta lungo una parete. Se la leva è bloccata dalla ruggine, tuttavia, il personaggio potrebbe essere costretto a sbloccarla con la forza. In quel caso, il DM potrebbe richiedergli una prova di Forza per determinare se riesce a tirare la leva nella posizione desiderata. Il DM stabilisce la CD per una prova del genere basandosi sulla difficoltà dell'impresa.

I personaggi possono anche danneggiare gli oggetti usando armi e incantesimi. Gli oggetti sono immuni al veleno e ai danni psichici, ma per il resto sono influenzati dagli attacchi fisici e magici analogamente alle creature. Il DM determina la Classe Armatura e i punti ferita di un oggetto, e potrebbe decidere che certi oggetti siano dotati di resistenza o immunità a certi tipi di attacco. (È difficile tagliare una corda con un randello, per esempio.) Gli oggetti falliscono sempre i loro tiri salvezza su Forza e Destrezza e sono immuni agli effetti che richiedono altri tiri salvezza. Quando un oggetto scende a 0 punti ferita, si rompe.

Un personaggio può anche effettuare una prova di Forza per spezzare un oggetto. È il DM a stabilire la CD di questo genere di prove.

Interazioni Sociali

Esplorare dungeon, superare ostacoli e uccidere mostri sono tutte parti essenziali delle avventure di D&D. Tuttavia le interazioni sociali degli avventurieri con gli altri abitanti del mondo sono altrettanto importanti.

Le interazioni possono assumere molte forme: un personaggio potrebbe avere bisogno di convincere un ladro senza scrupoli a confessare una malefatta, o di adulare un drago affinché gli risparmi la vita. Il DM interpreta i ruoli di tutti i personaggi che partecipano all'interazione e che non appartengono a un altro giocatore seduto al tavolo. Ognuno di questi personaggi è chiamato **personaggio non giocante** (PNG).

In termini generali, l'atteggiamento di un PNG nei confronti di un personaggio giocante può essere descritto come amichevole, indifferente o ostile. I PNG amichevoli sono disposti ad aiutare il personaggio, mentre quelli ostili tenderanno a ostacolarlo. Naturalmente è più facile ottenere ciò che si vuole da un PNG amichevole.

Le interazioni sociali hanno due aspetti principali: l'interpretazione del ruolo e le prove di caratteristica.

Interpretazione del Ruolo

L'interpretazione del ruolo è esattamente ciò che implica il termine: l'atto di interpretare il ruolo di un personaggio, nella fattispecie le scelte del giocatore che determinano in che modo il suo personaggio pensa, agisce e parla.

L'interpretazione del ruolo è parte di ogni aspetto del gioco, ma diventa protagonista nel corso delle interazioni sociali, in quanto i modi di fare, le peculiarità e la personalità di un personaggio influenzano la risoluzione delle interazioni.

Esistono due stili che un giocatore può usare quando interpreta il suo personaggio: l'approccio descrittivo e l'approccio attivo. Molti giocatori usano una combinazione di entrambi gli stili, ma ogni giocatore è libero di usare ciascuno dei due stili nella misura che preferisce.

Approccio Descrittivo all'Interpretazione

Con questo approccio un giocatore descrive le parole e le azioni del suo personaggio al DM e agli altri giocatori. Ispirandosi all'immagine mentale del suo personaggio, descrive tutto ciò che il suo personaggio fa e il modo in cui lo fa.

Per esempio, Chris interpreta Tordek il nano. Tordek ha un carattere irascibile e incolpa gli elfi del Bosco Ammantato delle disgrazie che hanno colpito la sua famiglia. In taverna, un petulante elfo menestrello si siede al tavolo di Tordek e cerca di attaccare bottone con il nano.

Chris dice: "Tordek sputa sul pavimento, ringhia un insulto all'indirizzo del bardo e si dirige a passi pesanti verso il bancone. Si siede su uno sgabello e scocca un'occhiataccia al menestrello prima di ordinare un altro boccale".

In questo esempio Chris ha trasmesso l'umore di Tordek e ha dato al DM un'idea molto chiara sull'atteggiamento e sulle azioni del suo personaggio.

Un giocatore che usa un'interpretazione descrittiva dovrà tenere a mente quanto segue:

- Descrivere le emozioni e l'atteggiamento del proprio personaggio.
- Concentrarsi sulle intenzioni del proprio personaggio e su come potrebbero essere percepite dagli altri.
- Fornire i dettagli di colore che ritiene appropriati.

Non è importante fare tutto alla perfezione: è sufficiente pensare a ciò che farebbe il personaggio e descrivere cosa si sta immaginando.

Approccio Attivo all'Interpretazione

Mentre l'approccio descrittivo spiega al DM e agli altri giocatori ciò che un personaggio sta pensando e facendo, l'approccio attivo lo *mostra*.

Quando un giocatore si cimenta in un'interpretazione attiva, parla con la voce del suo personaggio proprio come farebbe un attore che interpreta un ruolo. Potrebbe perfino simulare i movimenti e il linguaggio corporeo del suo personaggio. Questo approccio è più immersivo dell'interpretazione descrittiva, anche se il giocatore deve comunque descrivere tutto ciò che non può essere ragionevolmente recitato.

Tornando all'esempio precedente, in cui Chris interpretava Tordek, ecco come si svolgerebbe quella scena se Chris optasse per l'interpretazione attiva:

Parlando come Tordek, Chris dice con voce profonda e rauca: "Mi stavo proprio chiedendo cosa fosse questa puzza improvvisa. Se volessi sentire qualcosa da te, ti spezzerei un braccio e mi godrei le tue urla." Poi, con voce normale, Chris aggiunge: "Mi alzo, scocco un'occhiataccia all'elfo e mi dirigo verso il bancone."

Risultati dell'Interpretazione

Il DM usa le azioni e gli atteggiamenti di un personaggio per determinare in che modo un PNG reagisce. Un PNG codardo crolla di fronte a una minaccia di violenza. Un nano testardo si rifiuta di lasciarsi intimidire da chiunque. Un drago vanesio potrebbe risultare sensibile all'adulazione.

Durante le interazioni con un PNG è bene prestare attenzione a come il DM lo interpreta in termini di umore, dialoghi e personalità. A volte è possibile determinare i tratti caratteriali, gli ideali, i difetti e i legami di un PNG e sfruttarli per influenzare il suo atteggiamento.

In D&D le interazioni sono molto simili alle interazioni del mondo reale. È possibile offrire a un PNG qualcosa che desidera, minacciarlo con qualcosa che teme o fare leva sulle sue simpatie e i suoi obiettivi: usando le parole giuste è possibile ottenere quasi tutto ciò che si vuole. D'altro canto, chi insulta un orgoglioso guerriero o parla male degli alleati di un nobile difficilmente vedrà i suoi tentativi di persuasione o di inganno giungere a buon fine.

Prove di Caratteristica

Oltre all'interpretazione, anche le prove di caratteristica sono essenziali al fine di determinare l'esito di un'interazione.

L'interpretazione di un giocatore può modificare l'atteggiamento di un PNG, ma potrebbe comunque persistere un elemento di casualità nella situazione. Per esempio, il DM può richiedere una prova di Carisma in qualsiasi momento di un'interazione, se vuole che i dadi abbiano un ruolo nel determinare la reazione di un PNG. Certe situazioni potrebbero richiedere altre prove più appropriate, a discrezione del DM.

I giocatori dovrebbero fare attenzione alle loro competenze nelle abilità quando pensano a come desiderano interagire con un PNG, e truccare il mazzo a loro vantaggio usando un approccio basato sui loro bonus e abilità migliori. Se il gruppo deve ingannare una guardia per ottenere l'accesso al castello, un ladro che sia competente in Inganno è la scelta migliore per avviare la discussione. Al momento di negoziare il rilascio di un ostaggio, invece, sarà bene che sia un chierico dotato di Persuasione a condurre buona parte delle trattative.

Riposare

Per quanto possano essere eroici, gli avventurieri non possono trascorrere ogni ora del giorno immersi in esplorazioni, interazioni sociali e combattimenti. Anche gli eroi hanno bisogno di riposare, di tempo per dormire e mangiare, curarsi le ferite, rinfrancare la mente e lo spirito per lanciare nuovi incantesimi e di recuperare le forze in previsione di nuove avventure.

Sia gli avventurieri che le altre creature possono concedersi dei riposi brevi nell'arco della giornata e un riposo lungo alla conclusione della giornata.

Riposo Breve

Un riposo breve è un periodo di inattività di almeno 1 ora in cui un personaggio non fa nulla di più impegnativo di mangiare, bere, leggere e medicarsi le ferite.

Un personaggio può spendere uno o più Dadi Vita alla fine di un riposo breve, fino al massimo dei suoi Dadi Vita, che è equivalente al suo livello del personaggio. Per ogni Dado Vita speso in questo modo, il giocatore tira il dado e aggiunge al risultato il modificatore di Costituzione del personaggio. Il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al totale (fino a un minimo di 0). Il giocatore può decidere di spendere un Dado Vita aggiuntivo dopo ogni tiro. Un personaggio recupera alcuni dei Dadi Vita che ha speso una volta completato un riposo lungo, come spiegato di seguito.

Riposo Lungo

Un riposo lungo è un periodo di inattività esteso pari almeno a 8 ore in cui un personaggio dorme per almeno 6 ore e svolge non più di 2 ore di attività poco impegnative come parlare, mangiare, leggere o montare la guardia. Se il riposo è interrotto da un periodo di attività stancanti (almeno 1 ora trascorsa a camminare, combattere, lanciare incantesimi o altre attività da avventuriero analoghe), il personaggio deve ricominciare il riposo da capo per ottenerne i benefici.

Alla fine di un riposo lungo, un personaggio recupera tutti i punti ferita perduti. Recupera anche i Dadi Vita spesi, fino a un numero pari alla metà del totale del suo personaggio (fino a un minimo di un dado). Per esempio, se un personaggio possiede otto Dadi Vita, può recuperare fino a quattro Dadi Vita spesi quando completa un riposo lungo.

Un personaggio non può beneficiare di più di un riposo lungo in un periodo di 24 ore e deve possedere almeno 1 punto ferita all'inizio del riposo per ottenerne i benefici.

Tra le Avventure

Tra un'incursione in un dungeon e una battaglia contro un'antica entità malvagia, gli avventurieri hanno bisogno di tempo per riposare, recuperare le forze e prepararsi all'avventura successiva. Molti avventurieri usano questo tempo anche per dedicarsi ad altre attività come fabbricare armi e armature, condurre ricerche o spendere le monete d'oro che hanno guadagnato con tanta fatica.

In alcuni casi il trascorrere del tempo è qualcosa che richiede ben poca enfasi o descrizione. All'inizio di una nuova avventura, il DM potrebbe limitarsi a dichiarare che è passato un certo ammontare di tempo e consentire a ogni giocatore di descrivere per sommi capi cosa ha fatto il suo personaggio nel frattempo. In altri casi il DM potrebbe decidere di tenere semplicemente il conto di quanto tempo è passato per calcolare le conseguenze di certi eventi al di là della percezione dei personaggi.

Spese dello Stile di Vita

Tra un'avventura e l'altra, un personaggio sceglie di condurre uno stile di vita particolare e paga il costo di sostentamento di quello stile di vita, come descritto nel capitolo 5.

Condurre uno stile di vita particolare non ha grosse ripercussioni sul personaggio vero e proprio, ma potrebbe influenzare le reazioni di certi gruppi e individui nei suoi confronti. Per esempio, chi conduce uno stile di vita aristocratico potrà influenzare più facilmente i nobili cittadini rispetto a chi vive in povertà.

Attività Fuori Servizio

Tra un'avventura e l'altra il DM potrebbe chiedere ai giocatori cosa fanno i loro personaggi durante il periodo fuori servizio. I periodi fuori servizio possono avere durate differenti, ma ciascuna attività fuori servizio richiederà un certo numero di giorni per essere completata prima che il personaggio possa trarne dei benefici; inoltre, almeno 8 ore ogni giorno devono essere dedicate all'attività fuori servizio affinché la giornata conti. Non è necessario che i giorni trascorsi siano consecutivi. Se il personaggio può dedicare più giorni del numero minimo richiesto, può continuare a svolgere la stessa attività per un periodo più lungo o passare a una nuova attività fuori servizio.

È possibile condurre altre attività fuori servizio oltre a quelle presentate di seguito. Se un giocatore desidera che il suo personaggio trascorra il suo periodo fuori servizio dedicandosi a un'attività diversa da quelle descritte in questa sezione, deve discuterne con il DM.

Fabbricare Oggetti

Un personaggio può fabbricare oggetti non magici di qualsiasi tipo, dall'equipaggiamento d'avventura alle opere d'arte. Deve essere competente negli strumenti correlati all'oggetto che cerca di creare (solitamente strumenti da artigiano). Potrebbe anche avere bisogno di materiali o luoghi particolari per crearli. Per esempio, chi è competente negli strumenti da fabbro avrà bisogno di una forgia per fabbricare una spada o un'armatura.

Per ogni giorno fuori servizio trascorso a fabbricare oggetti, un personaggio può fabbricare uno o più oggetti di un valore totale di mercato che non superi le 5 mo e deve consumare una quantità di materie prime di valore pari alla metà del valore totale di mercato. Se desidera fabbricare qualcosa che abbia un valore totale di mercato superiore a 5 mo, ogni giorno farà dei progressi pari a 5 mo, finché non raggiunge il valore di mercato dell'oggetto. Per esempio, se decide di fabbricarsi da solo un'armatura completa (del valore di mercato di 1.500 mo), dovrà lavorarci per 300 giorni.

Più personaggi possono unire le forze per fabbricare un singolo oggetto, purché tutti i personaggi abbiano competenza negli strumenti richiesti e lavorino nello stesso luogo. Ogni personaggio contribuisce con un valore di 5 mo al giorno al processo di fabbricazione dell'oggetto. Per esempio, tre personaggi dotati di competenza negli strumenti richiesti e delle strutture adeguate possono fabbricare un'armatura completa in 100 giorni a un costo totale di 750 mo.

Quando fabbrica un oggetto, un personaggio può condurre uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita agiato a metà del costo normale (vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni sulle spese dello stile di vita).

Praticare una Professione

Un personaggio può lavorare tra un'avventura e l'altra: se lo fa, è in grado di condurre uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno (vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni sulle spese dello stile di vita). Questo beneficio permane fintanto che il personaggio continua a praticare la sua professione.

Se il personaggio appartiene a un'organizzazione in grado di fornirgli un impiego proficuo, come un tempio o una gilda di ladri, egli guadagna invece quanto basta da potersi permettere uno stile di vita agiato.

Se possiede competenza nell'abilità Intrattenere e ne fa buon uso nei suoi periodi fuori servizio, guadagna invece quanto basta da permettersi uno stile di vita ricco.

Recuperare le Forze

Un personaggio può usare il tempo fuori servizio tra un'avventura e l'altra per riprendersi da una ferita debilitante, una malattia o un veleno.

Dopo tre giorni fuori servizio trascorsi a recuperare le forze, il personaggio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo supera, può scegliere uno dei risultati seguenti:

- Terminare un effetto presente su di lui che gli impedisce di recuperare punti ferita.
- Per le 24 ore successive, ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro una malattia o veleno da cui è attualmente influenzato.

Condurre Ricerche

I periodi tra un'avventura e l'altra offrono ottime opportunità per condurre ricerche e fare luce sui misteri che sono emersi nel corso della campagna. Per condurre ricerche potrebbe essere necessario setacciare tomi polverosi e pergamene fragili in una biblioteca o pagare da bere alla gente del luogo per apprendere le nuove dicerie e gli ultimi pettegolezzi direttamente dalle loro labbra.

Quando un personaggio inizia le sue ricerche, il DM determina se le informazioni sono disponibili, quanti giorni fuori servizio ci vorranno per trovarle e se le ricerche sono soggette a qualche restrizione (come per esempio trovare un individuo, un tomo o un luogo in particolare). Il DM potrebbe anche richiedere al personaggio di effettuare una o più prove di caratteristica, o una prova di Carisma (Persuasione) per assicurarsi l'aiuto di qualcuno. Una volta soddisfatte queste condizioni, il personaggio apprende le informazioni, se esse sono disponibili.

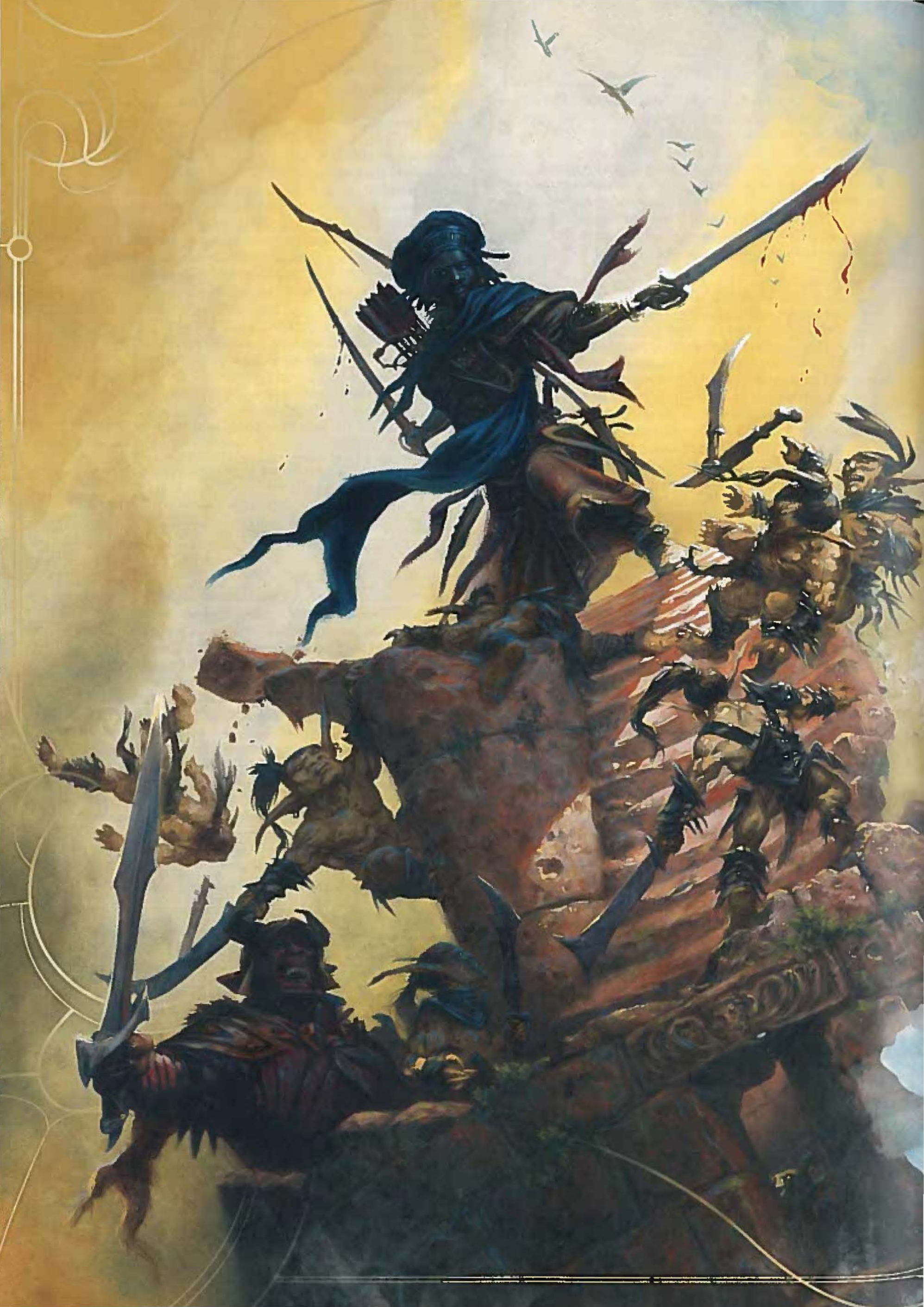
Per ogni giorno di ricerche, il personaggio deve spendere 1 mo per coprire le spese. Questo costo è considerato aggiuntivo alle sue normali spese dello stile di vita (descritte nel capitolo 5).

Addestrarsi

Un personaggio può trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra ad apprendere un nuovo linguaggio o ad addestrarsi nell'utilizzo di un tipo di strumenti. Il DM potrebbe concedere ulteriori opzioni di addestramento.

Per prima cosa, il personaggio deve trovare un istruttore disposto a insegnargli ciò che vuole apprendere. Il DM determina quanto tempo ci vuole e se sono richieste una o più prove di caratteristica.

L'addestramento dura 250 giorni e costa 1 mo al giorno. Dopo avere speso il denaro e impiegato l'ammontare di tempo richiesto, il personaggio apprende il linguaggio o ottiene la competenza nel nuovo strumento.



Capitolo 9: Combattimento

IL CLANGORE DI UNA SPADA CHE COZZA CONTRO uno scudo. Il terribile stridore di un mostruoso artiglio che squarcia un'armatura. Il lampo di luce accecante che precede la comparsa di una sfera infuocata nelle mani di un mago. L'aspro odore del sangue che si diffonde nell'aria fino a soffocare il fetore dei mostri più orrendi. Ruggiti furibondi, grida di trionfo, urla di dolore. In D&D i combattimenti sono caotici, letali e frenetici.

Questo capitolo contiene le regole che governano i combattimenti tra giocatori e mostri, che si tratti di una rapida schermaglia o di un conflitto prolungato all'interno di un dungeon o su un campo di battaglia. Le regole descritte nell'intero capitolo sono destinate sia ai giocatori che al Dungeon Master. Il DM controlla tutti i mostri e i personaggi non giocanti coinvolti nel combattimento, mentre ogni altro giocatore controlla un avventuriero. Pur facendo riferimento ai personaggi, le regole si riferiscono anche ai mostri e ai personaggi non giocanti.

L'Ordine di Combattimento

Un tipico incontro di combattimento è uno scontro tra due fazioni, una fulminea sequenza di colpi d'arma, finte, parate, scarti e incantesimi. Il gioco organizza il caos di un combattimento in un ciclo di round e di turni. Un **round** rappresenta circa 6 secondi di tempo nel mondo di gioco. Nel corso di un round, ogni partecipante al combattimento svolge un **turno**. L'ordine dei turni viene determinato all'inizio di un incontro di combattimento, quando tutti tirano per l'iniziativa. Quando tutti hanno svolto un turno, il combattimento continua con il round successivo, se nessuna delle fazioni ha sconfitto l'altra.

Sorpresa

Gli avventurieri si avvicinano di soppiatto a un accampamento di banditi e sbucano fuori di colpo dalla boscaglia per attaccarli. Un cubo gelatinoso scivola lungo il dungeon senza essere notato dagli avventurieri finché all'improvviso non ne inghiotte uno. In queste situazioni, una fazione della battaglia beneficia di sorpresa nei confronti dell'altra.

È il DM a determinare chi potrebbe essere sorpreso. Se nessuna delle due fazioni cerca di essere furtiva, ognuna nota automaticamente l'altra. Altrimenti, il DM confronta le prove di Destrezza (Furtività) di chiunque tenti di nascondersi con il punteggio di Saggezza (Percezione) passiva di ogni creatura della fazione opposta. Ogni personaggio o mostro che non nota una minaccia è sorpreso all'inizio dell'incontro.

I Passi del Combattimento

1. **Determinare la sorpresa.** Il DM determina se qualche partecipante al combattimento è sorpreso.
2. **Stabilire le posizioni.** Il DM decide dove sono situati tutti i personaggi e i mostri. Tenendo presente l'ordine di marcia degli avventurieri o le posizioni che essi hanno dichiarato di raggiungere in una stanza o in un'altra area, il DM decide dove si trovano gli avversari: a che distanza e in quale direzione.
3. **Tirare per l'iniziativa.** Tutti i partecipanti al combattimento tirano per l'iniziativa, determinando l'ordine di turno dei combattenti.
4. **Svolgere i turni.** Ogni partecipante alla battaglia svolge un turno nell'ordine di iniziativa.
5. **Iniziare il round successivo.** Quando tutti i partecipanti al combattimento hanno svolto un turno, il round termina. Si ripete il passo 4 finché il combattimento non si conclude.

Chi è sorpreso non può muoversi o effettuare un'azione nel suo primo turno di combattimento e non può effettuare una reazione finché quel turno non termina. Un membro di un gruppo può essere sorpreso anche se gli altri membri del suo gruppo non lo sono.

Iniziativa

L'iniziativa determina l'ordine di turno durante il combattimento. Quando il combattimento inizia, ogni partecipante effettua una prova di Destrezza per determinare la sua posizione nell'ordine di iniziativa. Il DM effettua un solo tiro per un intero gruppo di creature identiche, quindi tutti i membri di quel gruppo agiscono contemporaneamente.

Il DM elenca i combattenti in un ordine che va da quello con il totale più alto della prova di Destrezza a quello con il totale più basso. Questo è l'ordine (chiamato ordine di iniziativa) in cui i combattenti agiranno nel corso di ogni round. L'ordine di iniziativa rimane lo stesso per tutti i round.

In caso di parità, il DM decide l'ordine tra le creature in parità sotto il suo controllo e i giocatori decidono l'ordine tra i loro personaggi in parità. Se si verifica una parità tra un mostro e un personaggio giocante, è il DM a decidere l'ordine. In alternativa, il DM può chiedere ai personaggi e ai mostri in parità di tirare un d20 a testa per determinare l'ordine: chi ottiene il risultato più alto agisce per primo.

Il Turno di un Personaggio

Nel proprio turno, un personaggio può **muoversi** di una distanza massima pari alla sua velocità ed **effettuare un'azione**. Può decidere liberamente se per prima cosa vuole muoversi oppure effettuare la propria azione. La velocità di un personaggio, a volte chiamata velocità base sul terreno, è indicata sulla sua scheda del personaggio.

Le azioni più comuni che un personaggio può effettuare sono descritte nella sezione "Azioni in Combattimento", successivamente in questo capitolo. Molti privilegi di classe e altre capacità forniscono ulteriori opzioni per l'azione del personaggio.

La sezione "Movimento e Posizione", che compare successivamente in questo capitolo, descrive le regole relative al movimento.

Un personaggio può rinunciare a muoversi o a effettuare un'azione, o anche decidere di non fare nulla nel suo turno. Se non sa cosa fare nel proprio turno, può effettuare un'azione di Prepararsi o di Schivata, come descritto nelle "Azioni in Combattimento".

Azioni Bonus

Vari privilegi di classe, incantesimi e altre capacità consentono a un personaggio di effettuare un'azione aggiuntiva nel suo turno, chiamata azione bonus. Il privilegio Azione Scaltra, per esempio, consente a un ladro di effettuare un'azione bonus. Un personaggio può effettuare un'azione bonus soltanto quando una capacità speciale, un incantesimo o un altro privilegio del gioco gli permette di fare qualcosa come azione bonus. In caso contrario, un personaggio non dispone di alcuna azione bonus da effettuare.

Un personaggio può effettuare soltanto un'azione bonus nel proprio turno, quindi dovrà scegliere quale azione bonus usare qualora ne avesse più di una a disposizione.

Un personaggio può scegliere quando effettuare un'azione bonus durante il proprio turno, a meno che la tempistica dell'azione bonus non sia specificata. Inoltre,

tutto ciò che priva un personaggio della sua possibilità di effettuare azioni lo priva anche della possibilità di effettuare un'azione bonus.

Altre Attività nel Proprio Turno

Il turno di un personaggio può includere numerose attività minori che non richiedono né un'azione né un movimento.

Nel corso del proprio turno, un personaggio può comunicare in qualsiasi modo gli sia consentito, tramite brevi frasi e gesti.

Può inoltre interagire con un oggetto o un elemento dell'ambiente gratuitamente, durante il suo movimento o la sua azione. Per esempio, potrebbe aprire una porta durante il suo movimento mentre avanza verso un avversario, oppure potrebbe sfoderare la sua arma come parte della stessa azione che usa per attaccare.

Se desidera interagire con un secondo oggetto, dovrà usare la sua azione. Alcuni oggetti magici e altri oggetti speciali richiedono sempre un'azione per essere utilizzati, come specificato nella loro descrizione.

Il DM potrebbe richiedere al personaggio di usare un'azione per ognuna di queste attività quando è necessaria una certa precisione o quando si presenta un ostacolo inconsueto. Per esempio, sarebbe ragionevole che il DM chiedesse a un personaggio di usare un'azione per aprire una porta incastrata o per girare la manovella che consentirà di abbassare un ponte levatoio.

Reazioni

Certe capacità speciali, incantesimi e situazioni consentono a un personaggio di effettuare un'azione speciale chiamata reazione. Una reazione è una risposta istantanea a un innesco di qualche tipo, che può verificarsi nel turno del personaggio o nel turno di qualcun altro. L'attacco di opportunità, descritto successivamente in questo capitolo, è il tipo di reazione più comune.

Quando un personaggio effettua una reazione, non può effettuarne un'altra fino all'inizio del suo turno successivo. Se la reazione interrompe il turno di un'altra creatura, quella creatura può proseguire il proprio turno subito dopo la reazione.

Movimento e Posizione

Durante un combattimento i personaggi e i mostri si muovono costantemente, spesso sfruttando il movimento e la posizione per ottenere qualche beneficio.

Nel proprio turno, un personaggio può muoversi di una distanza massima pari alla sua velocità. All'interno del suo turno può usare parte della sua velocità o tutta, come preferisce, purché rispetti le regole seguenti.

Il suo movimento può includere nuotare, saltare e scalare. Queste diverse modalità di movimento possono essere combinate a camminare o possono costituire il suo intero movimento. Comunque si muova, il personaggio deve dedurre la distanza di ogni parte del suo movimento dalla sua velocità finché non l'avrà usata tutta o non deciderà di avere concluso il suo movimento.

La sezione "Tipi Speciali di Movimento" nel capitolo 8 descrive nel dettaglio come nuotare, saltare e scalare.

Spezzare il Proprio Movimento

Un personaggio può spezzare il proprio movimento nel corso del suo turno, usando parte della sua velocità prima della sua azione e un'altra parte dopo. Per esempio, se un personaggio ha una velocità di 9 metri, può muoversi di 3 metri, effettuare la sua azione e poi muoversi di 6 metri.

Muoversi tra gli Attacchi

Se un personaggio effettua un'azione che include più di un attacco con un'arma, può spezzare il suo movimento ulteriormente, muovendosi tra un attacco e l'altro. Per esempio, un guerriero che può effettuare due attacchi grazie al privilegio Attacco Extra e dotato di una velocità di 7,5 metri può muoversi di 3 metri, sferrare un attacco, muoversi di 4,5 metri e poi attaccare ancora.

Usare Velocità Diverse

Se un personaggio possiede più di una velocità, come per esempio la sua velocità base sul terreno e la sua velocità di volare, può liberamente passare da una velocità all'altra nel corso del suo movimento. Ogni volta che cambia velocità, sottrae la distanza di cui si è già mosso dalla nuova velocità. Il risultato determina la distanza di cui può ancora muoversi. Se il risultato è pari o inferiore a 0, non può usare la nuova velocità durante il movimento attuale.

Per esempio, se un personaggio possiede una velocità di 9 metri e una velocità di volare di 18 metri perché un mago ha lanciato *volare* su di lui, può volare per 6 metri, poi camminare per 3 metri e poi volare di nuovo per altri 9 metri.

Terreno Difficile

È raro che un combattimento si svolga in una stanza vuota o in una pianura deserta. Caverne disseminate di macigni, foreste soffocate dai rovi e scalinate pericolanti sono tutti tipici scenari che contengono terreno difficile.

Ogni 30 cm di movimento su terreno difficile costano 30 cm extra. Questa regola si applica anche se più fattori contano come terreno difficile all'interno dello stesso spazio.

Mobili bassi, detriti, arbusti, scalinate ripide, neve e acqua bassa sono tutti esempi di terreno difficile. Anche lo spazio occupato da un'altra creatura, che si tratti di una creatura ostile o meno, conta come terreno difficile.

Creature Prone

I combattenti si ritrovano spesso stesi sul terreno, a volte perché qualcuno li butta a terra, altre volte perché scelgono volontariamente di stendersi. Nelle meccaniche di gioco, un tale personaggio è considerato prono, una condizione descritta nell'appendice A. Un personaggio può **buttarsi a terra prono** senza usare alcuna parte della sua velocità. **Rialzarsi** richiede invece uno sforzo maggiore; per

Interagire con gli Oggetti Circostanti

Ecco alcuni esempi del genere di attività che un personaggio può effettuare assieme al suo movimento e alla sua azione:

- estrarre o rinfoderare una spada
- aprire o chiudere una porta
- estrarre una pozione dal suo zaino
- raccogliere un'ascia caduta a terra
- prendere un gioiello su un tavolo
- rimuovere un anello dal suo dito
- inghiottire qualcosa
- piantare una bandiera a terra
- estrarre qualche moneta dal suo borsello
- bere tutta la birra di un boccale
- tirare una leva o girare un interruttore
- rimuovere una torcia dal suo sostegno
- prendere un libro da una mensola a portata di mano
- estinguere una piccola fiamma
- indossare una maschera
- coprirsi il volto con il cappuccio del proprio mantello
- appoggiare l'orecchio a una porta
- prendere a calci un sasso
- girare una chiave in una serratura
- sondare il terreno con un'asta da 3 metri
- passare un oggetto a un altro personaggio

farlo è previsto un costo in movimento pari a metà della velocità del personaggio. Per esempio, se un personaggio possiede una velocità di 9 metri, deve spendere 4,5 metri di movimento per rialzarsi. Se non gli rimane abbastanza movimento o se la sua velocità è 0, non può rialzarsi.

Per muoversi rimanendo prono, un personaggio deve **strisciare** o usare certe magie come il teletrasporto. Ogni 30 cm di movimento percorso strisciando costa 30 cm extra. Quindi strisciare per 30 cm su terreno difficile costerà 90 cm di movimento.

Muoversi Attorno Altre Creature

Un personaggio può muoversi attraverso lo spazio di una creatura non ostile. Nel caso di una creatura ostile, invece, un personaggio può muoversi attraverso il suo spazio solo se essa è di due categorie di taglia più grande o più piccola rispetto a quella del personaggio. È inoltre importante ricordare che lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile per un personaggio.

Che una creatura sia amica o nemica, non è possibile terminare volontariamente il proprio movimento nel suo spazio.

Se un personaggio esce dalla portata di una creatura ostile durante il proprio movimento, provoca un attacco di opportunità, come spiegato successivamente.

Movimento in Volo

Le creature volanti beneficiano di un'ottima mobilità, ma corrono anche il rischio di cadere. Se una creatura volante diventa prona, vede la sua velocità ridotta a 0, o viene privata in altri modi della sua capacità di muoversi, essa cade, a meno che non sia dotata della capacità di fluttuare o non sia sorretta in volo dalla magia, come per esempio nel caso dell'incantesimo *volare*.

Taglia delle Creature

Ogni creatura occupa un ammontare di spazio diverso. La tabella "Categorie di Taglia" indica quanto spazio una creatura di una determinata taglia controlla in combattimento. Gli oggetti a volte usano le stesse categorie di taglia.

Categorie di Taglia

Taglia	Spazio
Minuscola	75 x 75 cm
Piccola	1,5 x 1,5 m
Media	1,5 x 1,5 m
Grande	3 x 3 m
Enorme	4,5 x 4,5 m
Mastodontica	6 x 6 metri o più

Spazio

Lo spazio di una creatura è l'area in metri che essa controlla a tutti gli effetti in combattimento, e non l'espressione delle sue dimensioni fisiche. Per esempio, una tipica creatura Media non è larga 1,5 metri, ma controlla uno spazio di quella larghezza. Se un hobgoblin Medio si piazza davanti a una soglia larga 1,5 metri, le altre creature non potranno passare senza il suo consenso.

Lo spazio di una creatura rappresenta anche l'area di cui quella creatura ha bisogno per combattere con efficacia. È per questo motivo che c'è un limite al numero di creature che possono circondare un'altra creatura in combattimento. Presumendo che i combattenti siano di taglia Media, otto creature possono circondare un'altra creatura entro un raggio di 1,5 metri.

Variante: Giocare su una Griglia

Se il combattimento viene giocato su una griglia a quadretti usando miniature e altri segnalini, si applicano le regole seguenti.

Quadretti. Ogni quadretto sulla griglia rappresenta 1,5 metri.

Velocità. Anziché muoversi con distanze in metri, ci si muove di quadretto in quadretto sulla griglia. Questo significa che la velocità viene misurata in segmenti da 1,5 metri. Questo è particolarmente facile se si trasforma la propria velocità in quadretti dividendola per 1,5. Per esempio, una velocità di 9 metri si trasforma in una velocità di 6 quadretti.

Chi fa spesso uso di una griglia può annotare la propria velocità sulla scheda del personaggio direttamente in quadretti.

Entrare in un Quadretto. Per entrare in un quadretto, un personaggio deve avere almeno ancora 1 quadretto di movimento, anche se quel quadretto è adiacente diagonalmente a quello in cui il personaggio si trova. (Le regole relative al movimento in diagonale danno la precedenza alla semplicità di gioco rispetto al realismo. La *Dungeon Master's Guide* contiene alcune indicazioni su come usare un approccio più realistico.)

Se un quadretto costa del movimento extra, come per esempio un quadretto di terreno difficile, al personaggio deve rimanere abbastanza movimento per pagare il suo ingresso in quel quadretto. Per esempio, un personaggio deve avere almeno 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto di terreno difficile.

Angoli. Un movimento in diagonale non può oltrepassare l'angolo di una parete, un albero grande o altri elementi del terreno che occupano uno spazio analogo.

Gittate. Per determinare la gittata tra due elementi su una griglia (che si tratti di creature o oggetti) si iniziano a contare i quadretti da un quadretto adiacente al primo elemento e si termina il conteggio sul quadretto dell'altro elemento, seguendo il percorso più breve.

Dal momento che le creature più grandi occupano più spazio, meno creature di quel tipo possono circondare una creatura. Se quattro creature Grandi si affollano attorno a una creatura di taglia Media o inferiore, resta poco spazio per chiunque altro. Per contro, fino a venti creature Medie possono circondare una creatura Mastodontica.

Stringersi in uno Spazio più Piccolo

Una creatura può stringersi per passare attraverso uno spazio sufficientemente largo da far passare una creatura di una categoria di taglia più piccola rispetto alla sua. Quindi una creatura Grande può stringersi attraverso un passaggio largo solo 1,5 metri. Quando una creatura si stringe deve spendere 30 cm extra per ogni 30 cm di cui si muove e subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Destrezza. I tiri per colpire contro la creatura dispongono di vantaggio finché la creatura si trova nello spazio più piccolo.

Azioni in Combattimento

Quando un personaggio effettua la sua azione nel suo turno, può effettuare una delle azioni descritte di seguito, un'azione fornitagli dalla sua classe o da un privilegio speciale o un'azione di sua improvvisazione. Molti mostri sono dotati delle loro opzioni personali, descritte nelle loro schede delle statistiche.

Quando un giocatore descrive un'azione che non è definita da alcuna regola, il DM gli comunica se quell'azione è possibile e che tipo di tiro deve effettuare per determinare il successo o il fallimento di quell'azione.

Aiuto

Un personaggio può aiutare un'altra creatura a portare a termine un compito. Quando un personaggio effettua l'azione di Aiuto, la creatura aiutata ottiene vantaggio alla successiva prova di caratteristica che effettua per eseguire il compito per cui ha ricevuto aiuto, purché effettui la prova prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

In alternativa, un personaggio può aiutare una creatura amica ad attaccare una creatura situata entro 1,5 metri da lui. Il personaggio finta, distrae il bersaglio o collabora con il suo alleato in altri modi al fine di rendere l'attacco di quest'ultimo più efficace. Se l'alleato attacca il bersaglio prima del turno successivo del personaggio, il primo tiro per colpire che esso effettua dispone di vantaggio.

Attacco

L'azione più comune in combattimento è quella di Attacco, che si tratti di menare un fendente di spada, scoccare una freccia con un arco o sferrare pugni a mani nude.

Con questa azione un personaggio effettua un attacco in mischia o a distanza. Vedi la sezione "Effettuare un Attacco" per le regole che governano gli attacchi.

Certi privilegi, come il privilegio Attacco Extra del guerriero, consentono a un personaggio di effettuare più di un attacco con questa azione.

Cercare

Quando un personaggio effettua l'azione di Cercare, concentra la sua attenzione su qualcosa che deve essere trovato. In base alla natura della sua ricerca, il DM potrebbe chiedergli di effettuare una prova di Saggezza (Percezione) o una prova di Intelligenza (Indagare).

Disimpegno

Se un personaggio effettua un'azione di Disimpegno, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità per il resto del turno.

Lanciare un Incantesimo

Gli incantatori come i maghi e i chierici, nonché numerosi mostri, possono accedere a vari incantesimi e usarli in combattimento con grande efficacia. Ogni incantesimo ha un suo tempo di lancio, che specifica se l'incantatore deve usare un'azione, una reazione, alcuni minuti o addirittura ore per lanciarlo. Lanciare un incantesimo, quindi, non equivale necessariamente a un'azione. La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione, quindi un incantatore spesso usa la sua azione in combattimento per lanciare un incantesimo di questo tipo. Vedi il capitolo 10 per le regole relative alla magia.

Nascondersi

Quando un personaggio effettua l'azione di Nascondersi, effettua una prova di Destrezza (Furtività) nel tentativo di nascondersi, come previsto dalle regole nel capitolo 7. Se ha successo, ottiene certi benefici, come descritto nella sezione "Attaccanti e Bersagli Non Visibili" successivamente in questo capitolo.

Prepararsi

A volte un personaggio vuole battere un avversario sul tempo o aspettare che si verifichi una particolare circostanza prima di agire. A tale scopo può effettuare nel suo turno l'azione di Prepararsi, che gli consente di agire usando la sua reazione prima dell'inizio del suo turno successivo.

Per prima cosa, il giocatore deve decidere quale circostanza percettibile innescherà la reazione del personaggio, poi sceglie quale azione effettuerà in risposta a quell'innesco, oppure sceglierà di muoversi di un massimo pari alla sua velocità. Alcuni esempi includono: "Se il cultista passa sopra la botola, tiro la leva

Improvvisare un'Azione

Un personaggio potrebbe fare qualcosa che non rientra tra le azioni di questo capitolo, come sfondare una porta, intimidire un nemico, cercare un punto debole in una difesa magica o invitare un avversario a negoziare una tregua. Gli unici limiti alle azioni che un personaggio può effettuare sono quelli dell'immaginazione del giocatore... e dei punteggi di caratteristica del personaggio. Vedi le descrizioni dei punteggi di caratteristica nel capitolo 7 per alcuni esempi di ispirazione su come improvvisare.

Quando un giocatore descrive un'azione che non è definita dalle regole, il DM gli comunica se quell'azione è possibile e che tipo di tiro deve effettuare per determinare il successo o il fallimento di quell'azione.

che la apre" e "Se il goblin si avvicina a me, mi muovo per allontanarmi."

Quando l'innesco si verifica, il personaggio può scegliere se effettuare la sua reazione non appena l'innesco si è concluso o se ignorarlo. Si ricorda che un personaggio può effettuare soltanto una reazione per round.

Quando un personaggio prepara un incantesimo, lo lancia normalmente ma trattiene la sua energia, liberandola con la sua reazione quando l'innesco si verifica. Al fine di poter essere preparato, un incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione, e trattenere la magia dell'incantesimo richiede concentrazione (spiegata nel capitolo 10). Se la concentrazione si interrompe, l'incantesimo si dissipa senza avere effetto. Per esempio, se un personaggio si concentra sull'incantesimo *ragnatela* e prepara *dardo incantato*, il suo incantesimo *ragnatela* termina, e se il personaggio subisce danni prima di liberare *dardo incantato* con la sua reazione, la sua concentrazione potrebbe interrompersi.

Scatto

Quando un personaggio effettua l'azione di Scatto, ottiene del movimento extra per il turno attuale. Questo incremento è pari alla sua velocità, dopo avere applicato gli eventuali modificatori. Per esempio, se un personaggio ha una velocità di 9 metri, nel suo turno può muoversi di 18 metri se scatta.

Ogni aumento o riduzione della velocità del personaggio cambia questo movimento aggiuntivo dello stesso ammontare. Per esempio, se la velocità di 9 metri di un personaggio viene ridotta a 4,5 metri, quel personaggio potrà muoversi di 9 metri in quel turno con uno Scatto.

Schivata

Quando un personaggio effettua l'azione di Schivata, pensa esclusivamente a evitare gli attacchi. Fino all'inizio del suo turno successivo, ogni tiro per colpire effettuato contro di lui subisce svantaggio se il personaggio è in grado di vedere l'attaccante, e ogni suo tiro salvezza su Destrezza dispone di vantaggio. Il personaggio perde questo beneficio se è incapacitato (come spiegato nell'appendice A) o se la sua velocità scende a 0.

Usare un Oggetto

Un personaggio di norma interagisce con un oggetto mentre fa qualcos'altro, come per esempio quando sfodera una spada come parte di un attacco. Quando l'utilizzo di un oggetto richiede un'azione, il personaggio effettua l'azione Usare un Oggetto. Questa azione è utile anche quando il personaggio ha bisogno di interagire con più di un oggetto nel suo turno.

Effettuare un Attacco

Che si tratti di sferrare un colpo con un'arma da mischia, fare fuoco con un'arma a distanza o effettuare un tiro per

colpire come parte di un incantesimo, un attacco segue una struttura molto semplice.

1. **Scegliere un bersaglio.** Il personaggio sceglie un bersaglio entro la gittata del suo attacco: una creatura, un oggetto o un luogo.
2. **Determinare i modificatori.** Il DM determina se il bersaglio beneficia di copertura e se l'attaccante dispone di vantaggio o svantaggio contro il bersaglio. Determina inoltre gli incantesimi, le capacità speciali e gli altri effetti che possono applicare bonus o penalità al suo tiro per colpire.
3. **Risolvere l'attacco.** L'attaccante effettua il tiro per colpire. Se colpisce il bersaglio, tira per i danni, a meno che quel particolare attacco non preveda delle regole che specifichino diversamente. Alcuni attacchi generano effetti speciali di qualche tipo anziché infliggere danni.

Se sussistono dei dubbi sul fatto che un'azione conti o meno come un attacco, la regola è semplice: se il personaggio effettua un tiro per colpire, effettua un attacco.

Tiri per Colpire

Quando un personaggio effettua un attacco, il suo tiro per colpire determina se l'attacco colpisce o manca. Per effettuare un tiro per colpire si tira un d20 e si aggiungono al risultato i modificatori appropriati. Se il totale del tiro e dei modificatori è pari o superiore alla Classe Armatura (CA) del bersaglio, l'attacco colpisce. La CA di un personaggio viene determinata al momento della sua creazione, mentre la CA di un mostro compare nella sua scheda delle statistiche.

Modificatori al Tiro

Quando un personaggio effettua un tiro per colpire, i due modificatori più comuni sono un modificatore di caratteristica e il bonus di competenza del personaggio. Quando un mostro effettua un tiro per colpire, usa il modificatore indicato nella sua scheda delle statistiche.

Modificatore di Caratteristica. Il modificatore di caratteristica usato per un attacco con un'arma da mischia è Forza, mentre quello usato per un attacco con un'arma a distanza è Destrezza. Le armi dotate della proprietà accurata o da lancio violano questa regola.

Anche alcuni incantesimi richiedono un tiro per colpire. Il modificatore di caratteristica da usare per un attacco con un incantesimo dipende dalla caratteristica da incantatore, come spiegato nel capitolo 10.

Bonus di Competenza. Il personaggio aggiunge il suo bonus di competenza al suo tiro per colpire quando attacca usando un'arma in cui possiede competenza, nonché quando attacca con un incantesimo.

Ottenere un 1 o un 20

A volte la sorte benedice o maledice un combattente: un novizio può fare centro e un veterano può mancare il bersaglio.

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 20, l'attacco colpisce a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio. Questo è chiamato un colpo critico, che viene spiegato successivamente in questo capitolo.

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, l'attacco manca a prescindere da qualsiasi modificatore o dalla CA del bersaglio.

Attaccanti e Bersagli Non Visibili

Spesso un combattente cerca di sfuggire alla vista dei suoi avversari nascondendosi, lanciando l'incantesimo *invisibilità* o acquattandosi nell'oscurità.

Quando un personaggio attacca un bersaglio che non è in grado di vedere, subisce svantaggio al tiro per colpire. Questo vale sia che stia tirando a indovinare la posizione

del bersaglio, sia che stia bersagliando una creatura che è in grado di udire ma non di vedere. Se il bersaglio non si trova nel punto che il personaggio ha bersagliato, l'attacco manca automaticamente, ma il DM solitamente si limita a dire che l'attacco ha mancato il bersaglio, senza specificare se il personaggio aveva indovinato la posizione del bersaglio o meno.

Quando una creatura non è in grado di vedere il personaggio, quest'ultimo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di essa. Se il personaggio è nascosto (non può essere né visto né sentito) ed effettua un attacco, rivela la sua posizione quando l'attacco colpisce o manca il bersaglio.

Attacchi a Distanza

Un personaggio effettua un attacco a distanza quando tira con un arco o una balestra, lancia un'ascia o scaglia in altri modi dei proiettili allo scopo di colpire un nemico distante. Un mostro potrebbe scagliare degli aculei dalla coda. Molti incantesimi prevedono un attacco a distanza.

Gittata

Un personaggio può effettuare un attacco a distanza soltanto contro un bersaglio che si trovi entro una gittata specifica.

Se un attacco a distanza (come per esempio un incantesimo) prevede una singola gittata, non è possibile attaccare un bersaglio oltre di essa.

Alcuni attacchi a distanza, come quelli effettuati con un arco lungo o un arco corto, prevedono due gittate. Il numero più piccolo indica la gittata normale, mentre quello più grande indica la gittata lunga. Se il bersaglio si trova oltre la gittata normale, il tiro per colpire del personaggio subisce svantaggio; se si trova oltre la gittata lunga, non può essere attaccato dal personaggio.

Attacchi a Distanza in Combattimento Ravvicinato

Per un personaggio, colpire un bersaglio con un attacco a distanza è più difficile quando c'è un nemico nei paraggi. Quando un personaggio si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile non incapacitata e che sia in grado di vederlo, quel personaggio subisce svantaggio al tiro per colpire se effettua un attacco a distanza con un'arma, un incantesimo o altri mezzi.

Attacchi in Mischia

Un attacco in mischia, usato nei combattimenti in corpo a corpo, consente a un personaggio di attaccare un nemico entro la sua portata. Un attacco in mischia solitamente usa un'arma impugnata come una spada, un martello da guerra o un'ascia. Un mostro solitamente effettua un attacco in mischia quando colpisce con i suoi artigli, tentacoli, zanne, corna o altre parti del corpo. Esistono anche alcuni incantesimi che richiedono di effettuare un attacco in mischia.

La maggior parte delle creature ha una **portata** di 1,5 metri e quindi può attaccare i bersagli entro 1,5 metri da sé quando effettua un attacco in mischia. Certe creature (solitamente quelle di taglia superiore alla Media) possono effettuare attacchi in mischia con una portata superiore a 1,5 metri, come indicato nella loro descrizione.

Invece di usare un'arma per effettuare un attacco in mischia, un personaggio può usare un **colpo senz'armi**: un pugno, un calcio, una testata o un altro colpo violento simile (nessuno dei quali conta come arma). Se un colpo senz'armi colpisce, infligge danni contundenti pari a 1 + il modificatore di Forza del personaggio. Un personaggio è competente nei suoi colpi senz'armi.

Contese in Combattimento

In battaglia accade spesso che un personaggio debba confrontare la propria potenza fisica con quella di un avversario. Una sfida del genere è rappresentata da una contesa. Questa sezione include le contese più comuni che richiedono un'azione in combattimento: lottare e spingere una creatura. Il DM può usare queste contese come modelli per improvvisarne delle altre.

Attacchi di Opportunità

Tutti i partecipanti a un combattimento attendono costantemente l'occasione di colpire un nemico che fugge o gli passa accanto. Un colpo di questo tipo è chiamato attacco di opportunità.

Un personaggio può effettuare un attacco di opportunità quando una creatura ostile che egli sia in grado di vedere, muovendosi, esce dalla sua portata. Per effettuare l'attacco di opportunità, il personaggio usa la sua reazione, sferrando un attacco in mischia contro la creatura che lo ha provocato. L'attacco si verifica appena prima che la creatura esca dalla portata del personaggio.

È possibile evitare di provocare un attacco di opportunità effettuando l'azione di Disimpegno. Inoltre, un personaggio non provoca un attacco di opportunità quando si teletrasporta o quando qualcuno o qualcosa lo muove senza che egli usi il proprio movimento, azione o reazione. Per esempio, non provoca un attacco di opportunità se un'esplosione lo scaraventa fuori dalla portata di un nemico o se la gravità lo fa cadere oltre un nemico.

Combattere con Due Armi

Quando un personaggio effettua l'azione di Attacco e attacca con un'arma da mischia leggera impugnata a una mano, può usare un'azione bonus per attaccare con un'altra arma da mischia leggera impugnata nell'altra mano. Non aggiunge il suo modificatore di caratteristica ai danni dell'attacco bonus, a meno che quel modificatore non sia negativo.

Se una delle due armi possiede la proprietà da lancio, il personaggio può lanciarla invece di usarla per effettuare un attacco in mischia.

Lottare

Quando un personaggio vuole afferrare una creatura o lottare con essa, può usare l'azione di Attacco per effettuare un attacco in mischia speciale, una lotta. Se è in grado di effettuare più attacchi tramite l'azione di Attacco, questo attacco si sostituisce a uno di essi.

Il bersaglio della lotta può essere al massimo più grande di una categoria di taglia rispetto a quella del personaggio e deve trovarsi entro la sua portata. Usando almeno una mano libera, il personaggio cerca di afferrare il bersaglio effettuando una prova di lotta anziché un tiro per colpire: una prova di Forza (Atletica) contrapposta alla prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (che può scegliere quale delle due caratteristiche usare). In caso di successo, il personaggio impone al bersaglio la condizione di afferrato (vedi l'appendice A). La condizione stessa specifica in che modo è possibile porvi termine e il personaggio può liberare il bersaglio in qualsiasi momento desideri (non è richiesta alcuna azione).

Sfuggire a una Lotta. Una creatura afferrata può usare la sua azione per sfuggire. Per farlo deve superare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contrapposta alla prova di Forza (Atletica) del personaggio.

Muovere una Creatura Afferrata. Quando il personaggio si muove, può trascinare o trasportare la creatura afferrata con sé, ma la sua velocità è dimezzata, a meno che la taglia di una creatura non sia inferiore di due o più categorie rispetto a quella del personaggio.

Spingere una Creatura

Usando l'azione di Attacco, un personaggio può effettuare un attacco in mischia speciale per spingere una creatura, scegliendo se buttarla a terra prona o allontanarla da sé. Se è in grado di effettuare più attacchi con l'azione di Attacco, questo attacco si sostituisce a uno di essi.

Il bersaglio può essere al massimo più grande di una categoria di taglia rispetto a quella del personaggio e deve trovarsi entro la sua portata. Invece di effettuare un tiro per colpire, il personaggio effettua una prova di Forza (Atletica) contrapposta alla prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) del bersaglio (che può scegliere quale delle due caratteristiche usare). In caso di successo, il personaggio butta il bersaglio a terra prono oppure lo allontana di 1,5 metri da sé.

Copertura

Le pareti, gli alberi, le creature e altri ostacoli possono fornire copertura durante un combattimento, rendendo un bersaglio più difficile da colpire. Un bersaglio può beneficiare di copertura soltanto quando un attacco o un altro effetto ha origine sul lato opposto della copertura.

Esistono tre gradi di copertura. Se un bersaglio si trova dietro più fonti di copertura, soltanto il grado più protettivo di copertura viene applicato; i gradi non sono cumulativi. Per esempio, se un bersaglio si trova dietro una creatura che fornisce mezza copertura e un tronco d'albero che fornisce tre quarti di copertura, il bersaglio beneficia di tre quarti di copertura.

Un bersaglio con **mezza copertura** ottiene un bonus di +2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio beneficia di mezza copertura se un ostacolo blocca almeno metà del suo corpo. L'ostacolo in questione potrebbe essere un muretto, un grosso mobile, un tronco d'albero esile o una creatura (amica o nemica che sia).

Un bersaglio con **tre quarti di copertura** ottiene un bonus di +5 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza. Un bersaglio beneficia di tre quarti di copertura se almeno tre quarti del suo corpo sono coperti da un ostacolo. L'ostacolo in questione potrebbe essere una saracinesca, una feritoia per frecce o un grosso tronco d'albero.

Un bersaglio con **copertura totale** non può essere bersagliato direttamente da un attacco o da un incantesimo, anche se certi incantesimi possono raggiungere un bersaglio di questo tipo includendolo in un'area di effetto. Un bersaglio beneficia di copertura totale se è completamente occultato da un ostacolo.

Danni e Guarigione

Le ferite e il rischio di morte sono compagni costanti di coloro che esplorano i mondi di D&D. Un affondo di spada, una freccia ben piazzata o l'esplosione di un incantesimo *palla di fuoco* sono tutti attacchi che possono infliggere danni alla più tenace delle creature o perfino ucciderla.

Punti Ferita

I punti ferita rappresentano una combinazione di resistenza fisica e mentale, di volontà di vivere e di fortuna. Le creature con più punti ferita sono più difficili da uccidere. Quelle con meno punti ferita sono più fragili.

I punti ferita attuali di una creatura (in genere chiamati semplicemente punti ferita) possono essere un qualsiasi numero compreso tra 0 e il suo massimo dei punti ferita. Questo numero cambia di frequente, man mano che una creatura subisce danni o viene curata.

Ogni volta che una creatura subisce danni, quell'ammontare di danni viene sottratto dai suoi punti ferita. La perdita di punti ferita non ha alcun effetto sulle capacità di una creatura finché essa non scende a 0 punti ferita.

Tiri per i Danni

Ogni arma, incantesimo e capacità dannosa dei mostri specifica i danni che infligge. Si tirano il dado o i dadi di danno, si aggiungono gli eventuali modificatori e si applicano i danni al bersaglio. Le armi magiche, le capacità speciali e altri fattori potrebbero conferire un bonus ai danni. Subendo penalità è possibile infliggere 0 danni, ma mai danni negativi.

Quando un personaggio attacca con un'**arma**, aggiunge il suo modificatore di caratteristica (lo stesso modificatore usato per il tiro per colpire) ai danni. Un **incantesimo** indica quali dadi tirare per i danni e se aggiungere o meno dei modificatori.

Se un incantesimo o un altro effetto infligge danni a **più di un bersaglio** allo stesso tempo, si tirano i danni una volta sola per tutti i bersagli. Per esempio, quando un mago lancia *palla di fuoco* o un chierico lancia *colpo infuocato*, i danni dell'incantesimo si tirano una volta sola per tutte le creature coinvolte nell'esplosione.

Colpi Critici

Quando un personaggio mette a segno un colpo critico, ha diritto a tirare dei dadi extra per i danni dell'attacco contro il bersaglio. Tira tutti i dadi di danno dell'attacco due volte e li somma assieme. Poi aggiunge gli eventuali modificatori rilevanti come di consueto. Per velocizzare il gioco, può anche tirare tutti i dadi di danno simultaneamente.

Per esempio, se mette a segno un colpo critico con un pugnale, tira 2d4 per i danni anziché 1d4, poi aggiunge al risultato il suo modificatore di caratteristica rilevante. Se l'attacco prevede altri dadi di danno, come per esempio nel caso del privilegio Attacco Furtivo del ladro, tira anche quei dadi due volte.

Tipi di Danno

Gli attacchi, gli incantesimi e gli altri effetti dannosi infliggono vari tipi di danno. I tipi di danno non seguono regole particolari, ma altre regole, come per esempio la resistenza ai danni, possono farvi riferimento.

Di seguito sono elencati i vari tipi di danno, assieme ad alcuni esempi che possono aiutare il DM ad assegnare un tipo di danno a un nuovo effetto.

Acido. Lo spruzzo corrosivo del soffio di un drago nero e gli enzimi corrosivi emanati da un protoplasma nero infliggono danni da acido.

Contundente. Gli attacchi basati su un violento impatto (martelli, cadute, stritolamenti e così via) infliggono danni contundenti.

Forza. La forza è energia magica allo stato puro, concentrata in una forma al fine di infliggere danni. Molti effetti che infliggono danni da forza sono incantesimi, tra cui *arma spirituale* e *dardo incantato*.

Freddo. Il gelo infernale emanato dalla lancia di un diavolo di ghiaccio e il frigido soffio di un drago bianco infliggono danni da freddo.

Fulmine. Un incantesimo *fulmine* e il soffio di un drago blu infliggono danni da fulmine.

Fuoco. I draghi rossi soffiano fuoco e molti incantesimi evocano fiamme che infliggono danni da fuoco.

Necrotico. I danni necrotici, inflitti da certi non morti e da incantesimi come *tocco gelido*, fanno avvizzire la materia e a volte anche l'anima.

Perforante. Gli attacchi acuminati o impalanti, come quelli di una lancia o delle zanne di un mostro, infliggono danni perforanti.

Psichico. Le capacità mentali, come la deflagrazione psionica di un mind flayer, infliggono danni psichici.

Radioso. I danni radiosi, inferti dall'incantesimo *colpo infuocato* di un chierico o dall'arma punitiva di un angelo bruciano la carne come se fossero incandescenti e sovraccaricano lo spirito di energia.

Tagliente. Le spade, le asce e gli artigli dei mostri infliggono danni taglienti.

Tuono. Un'esplosione sonora concussiva, come l'effetto dell'incantesimo *onda tonante*, infligge danni da tuono.

Veleno. I pungiglioni velenosi e il soffio gassoso tossico esalato da un drago verde infliggono danni da veleno.

Resistenza e Vulnerabilità ai Danni

Alcune creature e oggetti sono straordinariamente difficili o insolitamente facili da danneggiare con certi tipi di danno.

Se una creatura o un oggetto è dotato di **resistenza** a un tipo di danno, i danni di quel tipo contro di esso sono dimezzati. Se una creatura o un oggetto è dotato di **vulnerabilità** a un tipo di danni, i danni di quel tipo contro di esso sono raddoppiati.

La resistenza e la vulnerabilità si applicano dopo tutti gli altri modificatori ai danni. Si prenda l'esempio di una creatura dotata di resistenza ai danni contundenti che viene colpita da un attacco che infligge 25 danni contundenti. La creatura si trova anche entro un'aura magica che riduce di 5 tutti i danni. I 25 danni vengono prima ridotti di 5 e poi dimezzati, quindi la creatura subisce 10 danni.

Più istanze di resistenza o vulnerabilità che influenzano lo stesso tipo di danno contano sempre come una sola istanza. Per esempio, se una creatura è dotata di resistenza ai danni da fuoco e di resistenza a tutti i danni non magici, i danni di un fuoco non magico contro di essa vengono ridotti della metà, e non di tre quarti.

Guarigione

I danni non sono permanenti, a meno che non provochino la morte di una creatura, e perfino la morte può essere sconfitta tramite le magie più potenti. Il riposo può ripristinare i punti ferita di una creatura (come spiegato nel capitolo 8) e i metodi magici come un incantesimo *cura ferite* o una *pozione di guarigione* possono rimuovere un certo ammontare di danni in un istante.

Quando una creatura riceve una qualsiasi forma di guarigione, i punti ferita recuperati si aggiungono ai suoi punti ferita attuali. I punti ferita di una creatura non possono superare il suo massimo dei punti ferita, quindi tutti i punti ferita ottenuti in eccesso vanno perduti. Per esempio, un druido conferisce a un ranger 8 punti ferita tramite un incantesimo di guarigione. Se il ranger ha 14 punti ferita attuali e il suo massimo dei punti ferita è 20, il ranger recupera 6 punti ferita dal druido anziché 8.

Una creatura morta non può recuperare punti ferita finché una magia come *rinascita* non la riporta in vita.

Scendere a 0 Punti Ferita

Quando un personaggio scende a 0 punti ferita, muore immediatamente o cade privo di sensi, come spiegato nelle sezioni seguenti.

Morte Istantanea

I danni massicci possono uccidere un personaggio istantaneamente. Quando un ammontare di danni porta il personaggio a 0 punti ferita e restano ancora dei danni da applicare, il personaggio muore se i danni rimanenti sono pari o superiori al suo massimo dei punti ferita.

Per esempio, un chierico con un massimo di 12 punti ferita attualmente ha 6 punti ferita. Se subisce 18 danni da un attacco, scende a 0 punti ferita, ma restano ancora 12 danni da applicare. Dal momento che i danni rimanenti sono pari al suo massimo dei punti ferita, il chierico muore.

Privo di Sensi

Se i danni riducono un personaggio a 0 punti ferita ma non riescono a ucciderlo, il personaggio cade privo di sensi (vedi l'appendice A). Il personaggio riprende i sensi se recupera un qualsiasi ammontare di punti ferita.

Tiri Salvezza Contro Morte

Ogni volta che un personaggio inizia il suo turno a 0 punti ferita, deve effettuare un tiro salvezza speciale chiamato tiro salvezza contro morte per determinare se scivola ulteriormente verso la morte o si aggrappa alla vita. A differenza degli altri tiri salvezza, questo non è collegato ad alcun punteggio di caratteristica. Il personaggio ora si trova nelle mani del fato e può essere aiutato soltanto dagli incantesimi o dai privilegi che migliorano le sue probabilità di superare un tiro salvezza.

Il personaggio tira un d20. Se il risultato è pari o superiore a 10, il tiro salvezza è superato. Altrimenti è fallito. Un tiro salvezza superato o fallito non ha alcun effetto in sé. Giunto al terzo tiro salvezza superato, il personaggio diventa stabile (vedi sotto). Giunto al terzo tiro salvezza fallito, il personaggio muore. Non è necessario che i tiri superati o falliti siano consecutivi: si tiene semplicemente il conto di entrambi finché non se ne accumulano tre di un certo tipo. Il numero di entrambi i tipi torna a zero quando il personaggio recupera dei punti ferita o diventa stabile.

Risultato di 1 o di 20. Quando un personaggio effettua un tiro salvezza contro morte e ottiene 1 come risultato al tiro del d20, quel risultato conta come due tiri salvezza falliti. Se ottiene 20 come risultato al tiro del d20, recupera 1 punto ferita.

Danni a 0 punti ferita. Se un personaggio subisce danni quando ha 0 punti ferita, questo equivale a un tiro salvezza contro morte fallito. Se i danni provengono da un colpo critico, equivalgono a due tiri salvezza contro morte falliti. Se i danni sono pari o superiori al suo massimo dei punti ferita, il personaggio muore istantaneamente.

Stabilizzare una Creatura

Il modo migliore per salvare una creatura a 0 punti ferita è curarla. Se non è possibile somministrare cure, la creatura può essere quanto meno stabilizzata, affinché non sia uccisa da un tiro salvezza contro morte fallito.

Un personaggio può usare la sua azione per somministrare cure di pronto soccorso a una creatura priva di sensi nel tentativo di stabilizzarla; per farlo, deve superare una prova di Saggezza (Medicina) con CD 10.

Una creatura **stabile** non effettua tiri salvezza contro morte, anche se rimane a 0 punti ferita, ma resta priva di sensi. La creatura non è più stabile e deve ricominciare a effettuare tiri salvezza contro morte se subisce altri danni. Una creatura stabile che non viene curata recupera 1 punto ferita dopo 1d4 ore.

Descrivere gli Effetti dei Danni

Esistono vari modi in cui un Dungeon Master può descrivere la perdita dei punti ferita. Quando il totale dei punti ferita attuali di un personaggio è pari o superiore alla metà del suo massimo dei punti ferita, solitamente un personaggio non mostra ferite visibili. Quando il personaggio scende sotto la metà del suo massimo dei punti ferita, mostra alcuni segni di cedimento come tagli e lividi. Un attacco che porta un personaggio a 0 punti ferita lo colpisce in pieno, infliggendo una ferita sanguinante o un trauma di altro tipo, o semplicemente facendogli perdere i sensi.

Morte dei Mostri

La maggior parte dei DM fa morire i mostri nel momento in cui scendono a 0 punti ferita, anziché renderli privi di sensi e sottoporli ai tiri salvezza contro morte.

I nemici più potenti e i personaggi non giocanti speciali sono le eccezioni più comuni; il DM potrebbe decidere di renderli privi di sensi e applicare a loro le stesse regole dei personaggi giocanti.

Tramortire una Creatura

A volte un attaccante desidera neutralizzare un avversario anziché infliggergli un colpo mortale. Quando un attaccante porta una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia, può decidere di tramortirla. L'attaccante può fare questa scelta nel momento in cui infligge i danni. La creatura cade priva di sensi ed è stabile.

Punti Ferita Temporanei

Alcuni incantesimi e capacità speciali possono conferire a una creatura dei punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei non sono punti ferita veri e propri; servono ad ammortizzare i danni e costituiscono una riserva di punti ferita che proteggono il personaggio dalle ferite.

Quando un personaggio è dotato di punti ferita temporanei e subisce danni, perde per primi i punti ferita temporanei; gli eventuali danni rimanenti vengono poi sottratti dai suoi punti ferita normali. Per esempio, se un personaggio ha 5 punti ferita temporanei e subisce 7 danni, perde i punti ferita temporanei e poi subisce 2 danni.

Dal momento che i punti ferita temporanei sono separati dai punti ferita veri e propri, è possibile che superino il massimo dei punti ferita del personaggio. Un personaggio può quindi essere al suo massimo dei punti ferita e ricevere punti ferita temporanei.

I punti ferita temporanei non possono essere ripristinati dalla guarigione e non sono cumulativi. Se un personaggio possiede dei punti ferita temporanei e ne riceve altri, decide se tenere quelli che già possiede o se acquisire quelli nuovi. Per esempio, se un incantesimo gli conferisce 12 punti ferita temporanei quando ne ha già 10, può averne 12 o 10, ma non 22.

Se un personaggio è a 0 punti ferita e riceve dei punti ferita temporanei, non riprende i sensi e non si stabilizza. Quei punti ferita possono comunque assorbire i danni a lui diretti finché si trova in quello stato, ma soltanto una forma di guarigione vera e propria può salvarlo.

Ad eccezione di quei privilegi che conferiscono a un personaggio dei punti ferita con una durata, i punti ferita temporanei permangono finché non vengono consumati o finché il personaggio non completa un riposo lungo.

Combattere in Sella

Un cavaliere parte alla carica in sella al suo cavallo da guerra, un mago lancia incantesimi dal dorso di un grifone, un chierico sfreccia in cielo su di un pegaso beneficiando della velocità e della mobilità che quella cavalcatura può fornire.

Una creatura consenziente di taglia superiore di almeno una categoria a quella del personaggio e dotata di un'anatomia appropriata può fungere da cavalcatura per quel personaggio rispettando le regole seguenti.

Salire e Smontare dalla Sella

Una volta durante il proprio movimento, un personaggio può salire in sella a una cavalcatura situata a 1,5 metri da lui o smontare dalla sella. Per farlo deve spendere un ammontare di movimento pari a metà della sua velocità. Per esempio, se la sua velocità è 9 metri, deve spendere 4,5 metri di movimento per salire in sella a un cavallo. Un personaggio non potrà quindi salire in sella se non gli rimangono 4,5 metri di movimento o se la sua velocità è 0.

Se un effetto fa muovere la cavalcatura contro la sua volontà quando il personaggio è in sella, quel personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cadrà dalla cavalcatura, atterrando prono in uno spazio entro 1,5 metri da essa. Se il personaggio viene buttato a terra prono quando è in sella, deve effettuare lo stesso tiro salvezza.

Se la cavalcatura è buttata a terra prona, il personaggio può usare la sua reazione per smontare di sella al momento della caduta e atterrare in piedi. Altrimenti smonta di sella e cade a terra prono in uno spazio entro 1,5 metri dalla cavalcatura.

Controllare una Cavalcatura

Quando un personaggio è in sella ha due opzioni. Può controllare la cavalcatura o permetterle di agire indipendentemente. Le creature intelligenti, come i draghi, agiscono indipendentemente.

Un personaggio può controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavalcatore. Si presume che i cavalli domestici, gli asini e le creature analoghe siano dotate di questo addestramento. L'iniziativa di una cavalcatura controllata cambia per coincidere con quella del personaggio nel momento in cui questi sale in sella. La cavalcatura si muove secondo le indicazioni del personaggio e ha solo tre opzioni di azione: Disimpegno, Scatto e Schivata. Una cavalcatura controllata può muoversi e agire già nel turno in cui il personaggio è salito in sella.

Una cavalcatura indipendente conserva il suo posto nell'ordine di iniziativa. Portare un cavalcatore non pone restrizioni alle azioni che la cavalcatura può effettuare: la creatura si muove e agisce come desidera. Potrebbe fuggire dal combattimento, avventarsi ad attaccare e divorare un nemico gravemente ferito o agire contro la volontà del personaggio in altri modi.

In entrambi i casi, se la cavalcatura provoca un attacco di opportunità quando il personaggio è in sella, l'attaccante può scegliere se bersagliare il personaggio o la cavalcatura.

Combattere Sott'Acqua

Quando gli avventurieri inseguono un gruppo di sahuagin fino alle loro dimore sottomarine, combattono contro un branco di squali all'interno di un antico relitto o si ritrovano in una stanza allagata all'interno di un dungeon, devono combattere in un ambiente impegnativo. Sott'acqua si applicano le regole seguenti.

Quando una creatura effettua un **attacco con un'arma da mischia**, se quella creatura non possiede una velocità di nuotare (naturale o conferita dalla magia), subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire, a meno che l'arma usata non sia un giavellotto, una lancia, un pugnale, una spada corta o un tridente.

Un **attacco con un'arma a distanza** manca automaticamente il bersaglio oltre la gittata normale dell'arma. Se il bersaglio si trova entro la gittata normale, il tiro per colpire subisce svantaggio, a meno che l'arma non sia una balestra, una rete o un'arma da lancio simile a un giavellotto (come una lancia, un tridente o un dardo).

Le creature e gli oggetti completamente immersi nell'acqua sono dotati di resistenza ai danni da fuoco.

PARTE 3

Le Regole della Magia

Capitolo 10: Magia

La magia permea i mondi di D&D e si manifesta solitamente in forma di incantesimi. Questo capitolo descrive le regole che governano il lancio degli incantesimi. Ogni classe del personaggio prevede un modo particolare di apprendere e preparare incantesimi e anche alcuni mostri usano gli incantesimi in modi speciali. A prescindere dalla sua fonte, un incantesimo segue le regole descritte di seguito.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è un effetto magico limitato, un singolo atto che modella le energie magiche che pervadono il multiverso per ricavarne un'espressione specifica e limitata. Quando un personaggio lancia un incantesimo, manipola con cautela i fili della trama della magia che avvolge il mondo, li dispone secondo uno schema particolare e li fa vibrare in modo specifico, per poi liberarli e scatenare l'effetto desiderato, in genere nello spazio di pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi letali o interdizioni protettive. Possono infliggere danni o risanarli, imporre o rimuovere condizioni (vedi l'appendice A), risucchiare energia vitale e riportare in vita i morti.

Nel corso della storia del multiverso sono state create infinite migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati da tempo. Alcuni sono ancora custoditi in forma scritta all'interno di qualche consunto libro degli incantesimi nascosto in un antico complesso di rovine o intrappolati nella mente di una divinità defunta. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia accumulato potere e saggezza a sufficienza per riuscirci.

Livello dell'Incantesimo

Ogni incantesimo appartiene a un livello compreso tra 0 e 9. Il livello di un incantesimo è un indicatore generale della sua potenza e può variare dall'umile (ma comunque notevole) *dardo incantato* del 1° livello allo sconvolgente *desiderio* del 9° livello. I trucchetti, incantesimi semplici ma potenti che i personaggi possono lanciare quasi automaticamente, sono di livello 0. Più alto è il livello di un incantesimo, più alto deve essere il livello dell'incantatore per poter usare quell'incantesimo.

Il livello dell'incantesimo e quello del personaggio non coincidono direttamente. Generalmente un personaggio deve essere almeno di 17° livello (e non di 9° livello) per poter lanciare un incantesimo di 9° livello.

Incantesimi Conosciuti e Preparati

Prima che un incantatore possa usare un incantesimo, deve avere quell'incantesimo ben chiaro in mente, oppure deve accedere all'incantesimo in questione custodito in un oggetto magico. I membri di alcune classi, tra cui i bardi e gli stregoni, hanno una lista limitata di incantesimi conosciuti che sono sempre impressi nella loro mente. Lo stesso vale per molti mostri in grado di usare la magia. Altri incantatori, come i chierici e i maghi, si sottopongono a un processo di preparazione degli incantesimi. Questo processo può variare da classe a classe, come definito nella loro descrizione.

In ogni caso, il numero di incantesimi che un incantatore può tenere a mente in un determinato momento dipende dal suo livello del personaggio.

Slot Incantesimo

A prescindere da quanti incantesimi un incantatore conosce o prepara, egli può lanciarne soltanto un numero limitato prima di dover riposare. Manipolare la trama della magia e incanalare la sua energia anche nel più semplice degli incantesimi è fisicamente e mentalmente spossante, e lo è ancora di più nel caso di un incantesimo di alto livello. Quindi la descrizione di ogni classe di incantatore (a eccezione del warlock) include una tabella che indica quanti slot incantesimo di ogni livello di incantesimo un personaggio può usare a ogni livello del personaggio. Per esempio, la maga di 3° livello Umara possiede quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio lancia un incantesimo, spende uno slot incantesimo di livello pari o superiore a quell'incantesimo, a tutti gli effetti "riempiendo" uno slot con quell'incantesimo. Uno slot incantesimo è paragonabile a un solco di un certo spessore: piccolo nel caso di uno slot incantesimo di 1° livello, più grande nel caso di un incantesimo di livello superiore. Un incantesimo di 1° livello può riempire uno slot di qualsiasi taglia, ma un incantesimo di 9° livello riempirà soltanto uno slot di 9° livello. Quindi, quando Umara lancia *dardo incantato* (incantesimo di 1° livello) spende uno dei suoi quattro slot incantesimo di 1° livello e gliene rimangono tre.

Completare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi (vedi il capitolo 8 per le regole su come riposare).

Alcuni personaggi e mostri sono dotati di capacità speciali che consentono loro di lanciare incantesimi senza usare slot incantesimo. Per esempio, un monaco che segue la Via dei Quattro Elementi, un warlock che sceglie certe suppliche occulte e un diavolo della fossa dei Nove Inferi possono lanciare i loro incantesimi in questo modo.

Lanciare un Incantesimo a un Livello Superiore

Quando un incantatore lancia un incantesimo usando uno slot di livello superiore rispetto a quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello superiore in occasione di quel lancio. Per esempio, se Umara lancia *dardo incantato* usando uno dei suoi slot di 2° livello, quel *dardo incantato* è di 2° livello. A tutti gli effetti, l'incantesimo si espande per occupare lo slot in cui viene inserito.

Alcuni incantesimi, come *dardo incantato* e *cura ferite*, hanno effetti più potenti quando vengono lanciati a un livello superiore, come indicato nella loro descrizione.

Trucchetti

Un trucchetto è un incantesimo che può essere lanciato a volontà, senza usare uno slot incantesimo e senza essere preparato in anticipo. La continua pratica ha impresso l'incantesimo nella mente dell'incantatore e ha infuso in lui la magia necessaria per produrre il suo effetto in continuazione. Un trucchetto ha un livello di incantesimo pari a 0.

Rituali

A certi incantesimi è abbinato un descrittore speciale: rituale. Un tale incantesimo può essere lanciato seguendo le normali regole di lancio degli incantesimi, oppure può essere lanciato come rituale. La versione rituale di

Lanciare Incantesimi in Armatura

Lanciare un incantesimo richiede una grande concentrazione mentale e l'utilizzo di gesti molto precisi, quindi un personaggio deve essere competente nell'armatura che indossa per lanciare un incantesimo. In caso contrario, sarà troppo distratto e ostacolato dalla sua armatura per poter lanciare un incantesimo.

un incantesimo richiede 10 minuti in più rispetto alla norma per essere lanciato. Inoltre non spende uno slot incantesimo, il che significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere lanciata a un livello superiore.

Per lanciare un incantesimo come rituale, un incantatore deve possedere un privilegio che gli consenta di farlo. Il chierico e il druido, per esempio, possiedono questo tipo di privilegio. L'incantatore deve anche avere preparato l'incantesimo o averlo incluso nella sua lista degli incantesimi conosciuti, a meno che il privilegio del personaggio non specifichi diversamente, come nel caso del mago.

Lanciare un Incantesimo

Un personaggio che lancia un qualsiasi incantesimo segue sempre le stesse regole base, a prescindere dalla sua classe o dagli effetti dell'incantesimo.

La descrizione di ogni incantesimo nel capitolo 11 inizia con una scheda di informazioni che comprende il nome, il livello, la scuola di magia, il tempo di lancio, la gittata, le componenti e la durata dell'incantesimo. Il resto della sezione descrive l'effetto dell'incantesimo.

Tempo di Lancio

Per lanciare la maggior parte degli incantesimi è richiesta una singola azione, ma certi incantesimi possono richiedere un'azione bonus, una reazione o un periodo di tempo molto più lungo.

Azione Bonus

Un incantesimo lanciato con un'azione bonus è particolarmente rapido. Un personaggio deve usare un'azione bonus nel proprio turno per lanciare l'incantesimo, purché non abbia già effettuato un'azione bonus in quel turno. Non potrà lanciare nessun altro incantesimo durante quello stesso turno, ad eccezione di un trucchetto che abbia un tempo di lancio di 1 azione.

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere completati e vengono lanciati in reazione a certi eventi. Se un incantesimo può essere lanciato come reazione, la sua descrizione specifica il momento esatto in cui il personaggio può farlo.

Tempi di Lancio Superiori

Per lanciare certi incantesimi (inclusi gli incantesimi lanciati come rituali) è necessario più tempo: minuti o addirittura ore. Quando un personaggio lancia un incantesimo con un tempo di lancio superiore a una singola azione o reazione, deve spendere la sua azione di ogni turno per lanciare l'incantesimo e deve mantenere la concentrazione mentre lo fa (vedi "Concentrazione", sotto). Se la sua concentrazione viene interrotta, l'incantesimo fallisce, ma il personaggio non spende uno slot incantesimo. Se vuole tentare di lanciare di nuovo l'incantesimo, deve ricominciare da capo.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve trovarsi entro la sua gittata. Nel caso di incantesimi come *dardo incantato*, il bersaglio è una creatura. Nel caso di incantesimi come *palla di fuoco*, il bersaglio è un punto nello spazio in cui la sfera di fuoco esplode.

La gittata della maggior parte degli incantesimi è espressa in metri. Alcuni incantesimi possono bersagliare soltanto la creatura a contatto con l'incantatore (incluso l'incantatore stesso). Altri incantesimi, come l'incantesimo *scudo*, influenzano soltanto l'incantatore. In questi incantesimi la gittata è indicata con il termine "incantatore".

Anche gli incantesimi che generano coni o linee di effetto che hanno origine dal personaggio hanno una gittata di "incantatore", a indicare che il punto di origine dell'effetto magico è l'incantatore stesso (vedi "Aree di Effetto", successivamente in questo capitolo).

Una volta che un incantesimo è stato lanciato, i suoi effetti non sono limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che un personaggio deve soddisfare al fine di lanciarlo. La descrizione di ogni incantesimo indica se richiede componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se il personaggio non è in grado di fornire una o più delle componenti richieste da un incantesimo, non è in grado di lanciare l'incantesimo.

Verbale (V)

Molti incantesimi prevedono che l'incantatore intoni una sequenza di parole mistiche. Le parole vere e proprie non sono la fonte del potere dell'incantesimo: è invece quella particolare combinazione di suoni, tonalità e riverbero ad attivare il flusso della magia. Quindi un personaggio imbavagliato o situato all'interno di un'area di silenzio come quella creata dall'incantesimo *silenzio* non può lanciare un incantesimo con una componente verbale.

Somatica (S)

Per lanciare un incantesimo potrebbe essere necessario gesticolare energicamente o compiere elaborate sequenze di movimenti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve avere almeno una mano libera al fine di eseguire quei gesti.

Materiale (M)

Per lanciare alcuni incantesimi sono richiesti degli oggetti specifici, indicati tra parentesi alla voce delle componenti. Un personaggio può usare una **borsa per componenti** o un **focus da incantatore** (descritti nel capitolo 5, "Equipaggiamento") al posto delle componenti specificate per un incantesimo. Ma se per una componente è indicato un costo, un personaggio deve essere in possesso di quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo prevede che la componente materiale sia consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente a ogni lancio dell'incantesimo.

Un incantatore deve avere una mano libera per accedere alle componenti materiali dell'incantesimo (o per impugnare un focus da incantatore), ma può essere la stessa mano che usa per fornire le componenti somatiche.

Durata

La durata di un incantesimo è il periodo di tempo in cui l'incantesimo persiste. Una durata può essere espressa in round, minuti, ore o perfino anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché gli incantesimi stessi non vengono dissolti o distrutti.

Istantanea

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo danneggia, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in un modo che non può essere dissolto, in quanto la sua magia esiste per un solo istante.

Concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono all'incantatore di mantenere la concentrazione al fine di mantenere attiva la loro magia. Se l'incantatore perde la concentrazione, un incantesimo di questo tipo termina.

Le Scuole di Magia

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie chiamate Scuole di Magia. Gli studiosi, e i maghi in particolare, applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, convinti che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che sia frutto di un rigoroso studio o che sia elargita da una divinità.

Le scuole di magia contribuiscono a descrivere gli incantesimi; non prevedono regole intrinseche, ma altre regole potrebbero fare riferimento a una o più scuole.

Abiurazione: Questi incantesimi sono di natura protettiva, anche se alcuni possono avere un uso aggressivo. Creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano gli intrusi o esiliano le creature su altri piani di esistenza.

Ammaliamento: Questi incantesimi agiscono sulla mente degli altri, influenzando o controllando il loro comportamento. Tali incantesimi possono fare in modo che i nemici vedano l'incantatore come un amico, obbligano le creature ad agire in un certo modo, o addirittura controllano un'altra creatura come una marionetta.

Divinazione: Gli incantesimi di divinazione rivelano informazioni in forma di segreti da tempo dimenticati, o fugaci visioni del futuro; possono inoltre rivelare l'ubicazione di un oggetto nascosto, la verità celata da un'illusione o mostrare popoli e luoghi lontani.

Evocazione: Questi incantesimi prevedono il trasporto di oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi evocano le creature o gli oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri consentono all'incantatore di teletrasportarsi in un altro luogo. Alcuni incantesimi di evocazione creano oggetti o effetti dal nulla.

Illusione: Gli incantesimi di illusione ingannano i sensi e la mente. Possono far vedere alla gente ciò che non c'è, celare ciò che in realtà è davanti ai loro occhi, generare suoni illusori o far ricordare qualcosa che non è mai accaduto. Alcune illusioni generano immagini illusorie che ogni creatura è in grado di vedere, ma quelle più insidiose inoculano un'immagine direttamente nella sua mente.

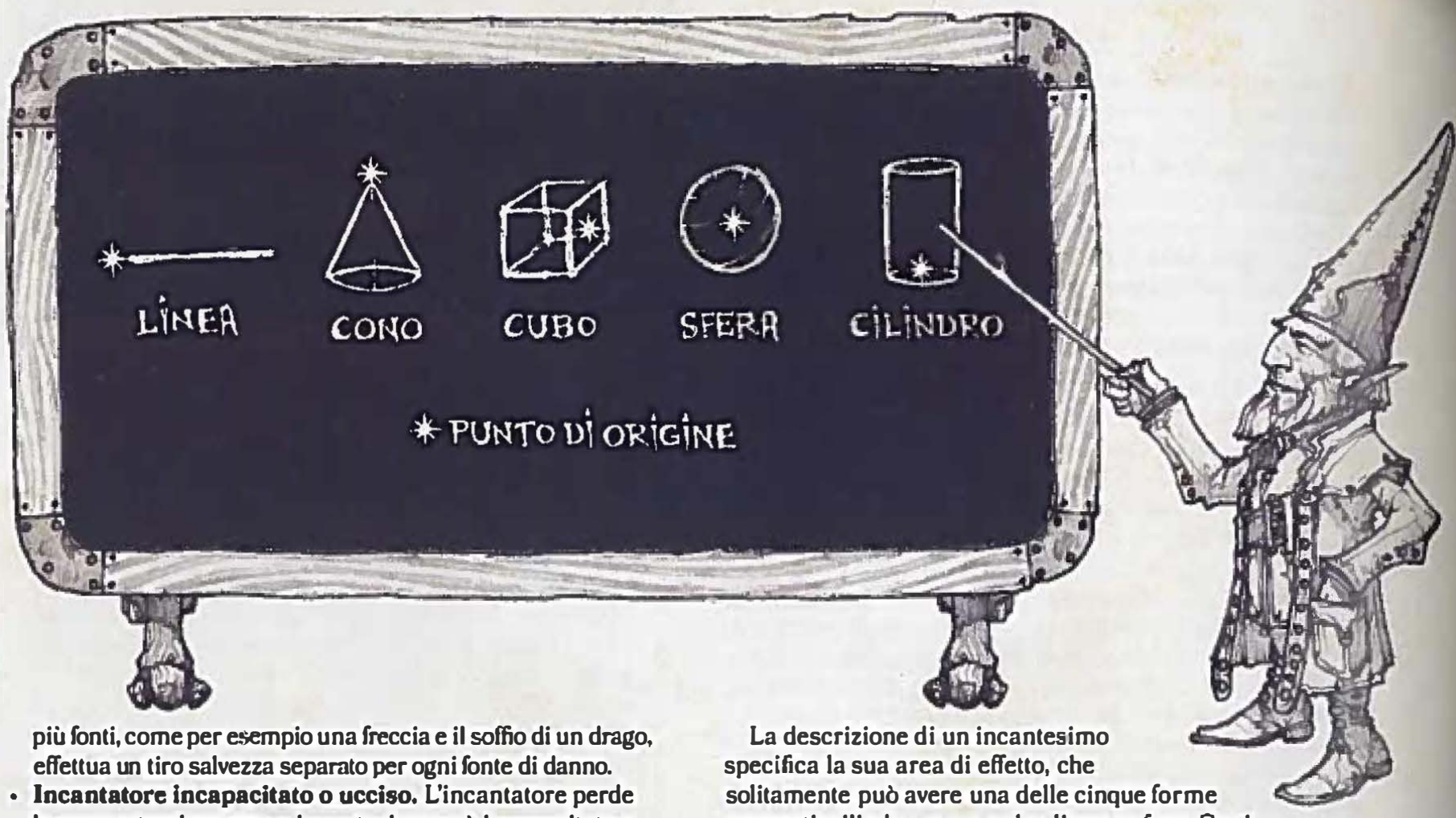
Invocazione: Questi incantesimi manipolano l'energia magica per produrre l'effetto desiderato. Alcuni invocano deflagrazioni di fiamme o fulmini. Altri incanalano energia positiva allo scopo di curare le ferite.

Necromanzia: Questi incantesimi manipolano l'energia della vita e della morte. Tali incantesimi possono conferire una riserva di energia vitale extra, prosciugare l'energia vitale di un'altra creatura, creare non morti o perfino riportare in vita i morti. Creare non morti tramite gli incantesimi di necromanzia come *animare morti* è considerato un atto empio: soltanto gli incantatori malvagi usano questi incantesimi regolarmente.

Trasmutazione: Gli incantesimi di trasmutazione alterano le proprietà di una creatura, un oggetto o un'area. Potrebbero trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, obbligare un oggetto a muoversi a comando dell'incantatore o potenziare le capacità di guarigione innate di una creatura per farla riprendere in fretta dalle ferite.

Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, questo requisito è indicato alla voce Durata, dove viene anche specificato quanto a lungo l'incantatore può concentrarsi. L'incantatore può terminare la concentrazione in qualsiasi momento (non è richiesta alcuna azione). Normali attività come muoversi e attaccare non interferiscono con la concentrazione. I fattori seguenti possono invece interromperla.

- **Lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione.** L'incantatore perde la concentrazione su un incantesimo se lancia un altro incantesimo che richiede concentrazione. Un incantatore non può concentrarsi su due incantesimi alla volta.
- **Subire danni.** Ogni volta che l'incantatore subisce danni mentre si concentra su un incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la sua concentrazione. La CD è pari a 10 o alla metà dei danni subiti (si sceglie il valore più alto). Se l'incantatore subisce danni da



più fonti, come per esempio una freccia e il soffio di un drago, effettua un tiro salvezza separato per ogni fonte di danno.

- **Incantatore incapacitato o ucciso.** L'incantatore perde la concentrazione su un incantesimo se è incapacitato o se muore.

Nel caso di certi fenomeni ambientali, come un'onda che investe l'incantatore sul ponte di una nave nel bel mezzo di una tempesta, il DM potrebbe richiedere all'incantatore di superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 per mantenere la concentrazione su un incantesimo.

Bersagli

Un tipico incantesimo prevede che l'incantatore scelga uno o più bersagli che saranno influenzati dalla sua magia. La descrizione di un incantesimo indica se esso ha come bersaglio creature, oggetti o il punto di origine di un'area di effetto (descritta sotto).

A meno che non abbia un effetto percettibile, una creatura potrebbe perfino non accorgersi di essere stata bersagliata da un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è evidente, ma un effetto più sottile, come leggere i pensieri di una creatura, solitamente passa inosservato, a meno che l'incantesimo non specifichi altrimenti.

Percorso Libero Fino al Bersaglio

Per bersagliare qualcosa, l'incantatore deve avere un percorso libero fino al bersaglio, che quindi non deve trovarsi dietro copertura totale.

Se l'incantatore colloca un'area di effetto in un punto che non può vedere e un'ostruzione è presente (come ad esempio un muro) tra l'incantatore e quel punto, il punto di origine si forma sul lato più vicino di quell'ostruzione.

Bersagliare Se Stessi

Se un incantesimo bersaglia una creatura a scelta dell'incantatore, questi può scegliere se stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o non sia specificato che deve trattarsi di una creatura diversa. Se l'incantatore si trova nell'area di effetto di un incantesimo che ha lanciato, può bersagliare se stesso.

Aree di Effetto

Alcuni incantesimi come *mani brucianti* e *cono di freddo* coprono un'intera area e quindi possono influenzare più creature simultaneamente.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che solitamente può avere una delle cinque forme seguenti: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un **punto di origine**, da cui l'energia dell'incantesimo si dirama. Le regole relative a ogni forma specificano dove posizionare il punto di origine. Solitamente il punto di origine è un punto nello spazio, ma certi incantesimi hanno un'area il cui punto di origine è una creatura o un oggetto.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee rette dal punto di origine. Se nessuna linea retta può estendersi dal punto di origine fino a un luogo entro l'area di effetto senza essere bloccata, quel luogo non è incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale, come spiegato nel capitolo 9.

Cilindro

Il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio il cui raggio è indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve trovarsi a terra o all'altezza dell'effetto magico. L'energia del cilindro si espande in linea retta dal punto di origine fino al perimetro del cerchio, per formare la base del cilindro. Poi l'effetto magico si proietta verso l'alto dalla base o verso il basso dalla cima, per una distanza pari all'altezza del cilindro.

Il punto di origine di un cilindro è incluso nella sua area di effetto.

Cono

Un cono si estende dal suo punto di origine in una direzione scelta dall'incantatore. La larghezza del cono a un determinato punto della sua lunghezza è pari alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima.

Il punto di origine di un cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che l'incantatore non decida altrimenti.

Cubo

L'incantatore sceglie il punto di origine di un cubo, che può trovarsi su una qualsiasi faccia dell'effetto cubico. La taglia del cubo è espressa indicando la lunghezza di ogni suo spigolo.

Il punto di origine di un cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che l'incantatore non decida altrimenti.

Linea

Una linea si estende dal suo punto di origine e procede lungo una retta per tutta la sua lunghezza, coprendo l'area definita dalla sua larghezza.

Il punto di origine di una linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che l'incantatore non decida altrimenti.

Sfera

L'incantatore sceglie il punto di origine della sfera e la sfera si estende da quel punto. La taglia della sfera è espressa in metri e indica il raggio che si estende da quel punto.

Il punto di origine di una sfera è incluso nella sua area di effetto.

Tiri Salvezza

Molti incantesimi specificano che un bersaglio può effettuare un tiro salvezza per evitare tutti gli effetti dell'incantesimo o parte di essi. L'incantesimo specifica la caratteristica che il bersaglio deve usare per il tiro salvezza e cosa succede in caso di successo o fallimento.

La CD per resistere a un incantesimo è pari a 8 + il modificatore di caratteristica da incantatore + il bonus di competenza dell'incantatore, più gli eventuali modificatori speciali.

Tiri per Colpire

Alcuni incantesimi prevedono che l'incantatore effettui un tiro per colpire per determinare se l'effetto magico colpisce il bersaglio scelto o meno. Il bonus di attacco dell'incantatore per un attacco con un incantesimo equivale al suo modificatore di caratteristica da incantatore + il suo bonus di competenza.

Molti incantesimi che richiedono un tiro per colpire richiedono un attacco a distanza. È importante notare che un incantatore subisce svantaggio a un tiro per colpire a distanza se si trova entro 1,5 metri da una creatura ostile che sia in grado di vederlo e non sia incapacitata (vedi il capitolo 9).

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di vari incantesimi sono cumulativi, mentre le loro durate si sovrappongono. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte non si combinano. Si applica invece l'effetto più potente (come per esempio il bonus più alto) degli incantesimi lanciati fintanto che le durate si sovrappongono.

Per esempio, se due chierici lanciano *benedizione* sullo stesso bersaglio, quel personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo soltanto una volta; non ha diritto a tirare due dadi bonus.

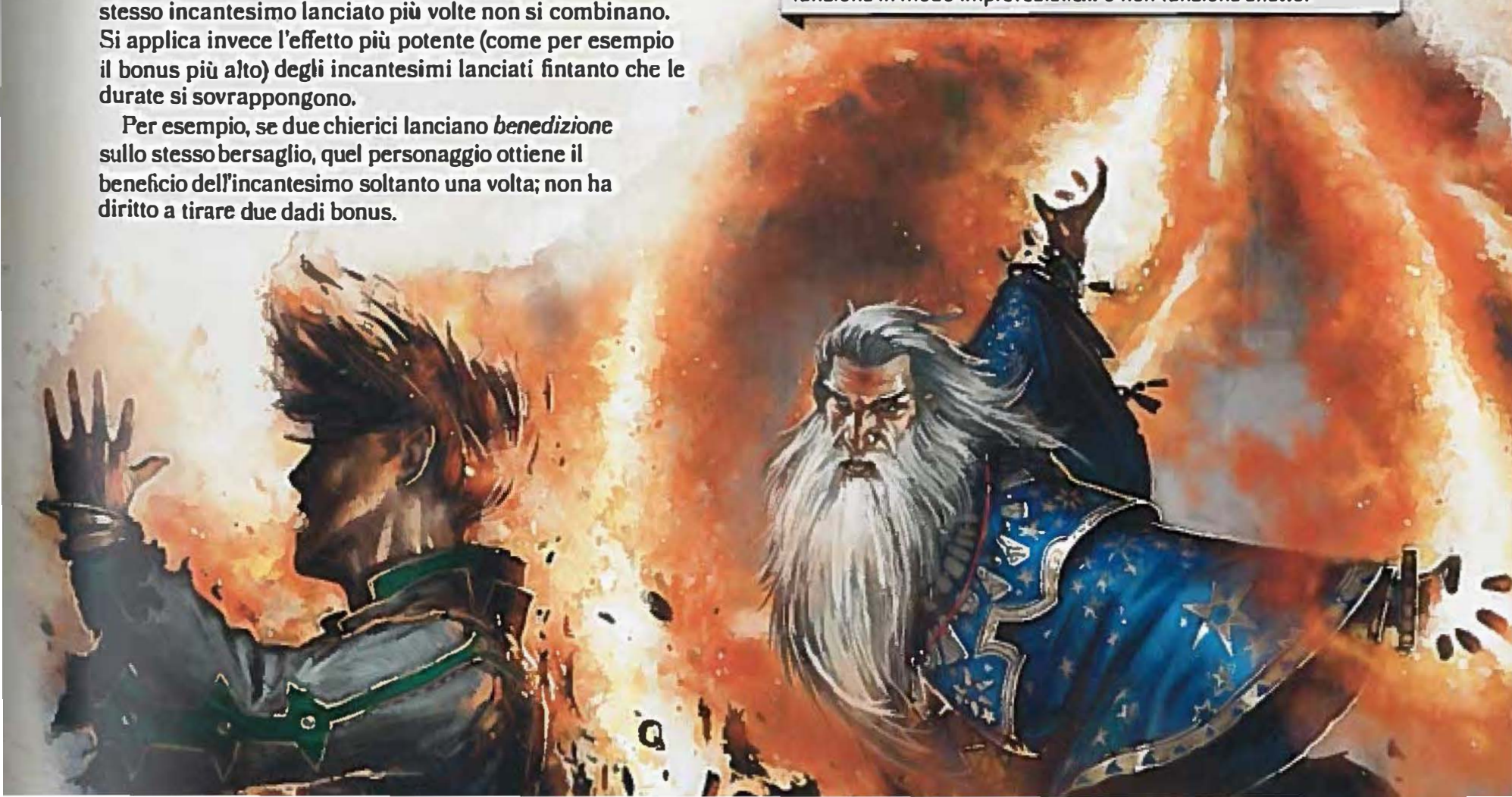
La Trama della Magia

I mondi che fanno parte del multiverso di D&D sono luoghi magici. Tutto il creato è pervaso dal potere della magia e la sua potenziale energia giace in ogni roccia, corso d'acqua e creatura vivente, e perfino nell'aria stessa, in attesa di essere sfruttata. La magia allo stato puro è la sostanza della creazione, la volontà muta e cieca dell'esistenza che permea ogni frammento di materia ed è presente in ogni manifestazione di energia all'interno del multiverso.

I mortali non possono plasmare direttamente questa magia grezza, quindi utilizzano la struttura della magia, una sorta di interfaccia tra la volontà di un incantatore e la sostanza magica allo stato puro. Gli incantatori di Forgotten Realms la chiamano la Trama e riconoscono nella sua essenza quella della dea Mystra, ma altri incantatori chiamano o visualizzano quest'interfaccia in altri modi. Qualunque sia il suo nome, senza la Trama, la magia allo stato puro rimarrebbe isolata e inaccessibile; il più potente degli arcimaghi non riuscirebbe nemmeno ad accendere una candela con la magia in un'area in cui la Trama sia stata lacerata. Circondato dalla Trama, un incantatore può invece invocare un fulmine per incenerire i suoi nemici, teletrasportarsi di centinaia di chilometri in un batter d'occhio o perfino vanificare la morte.

Tutta la magia dipende dalla Trama, anche se i vari tipi di magia accedono a essa in modi diversi. Gli incantesimi dei bardi, maghi, stregoni e warlock sono comunemente considerati incantesimi di **magia arcana**, basati su una comprensione (accademica o intuitiva che sia) del funzionamento della Trama. L'incantatore manipola direttamente i fili della Trama per creare l'effetto desiderato. Anche i Cavalieri Mistici e i Mistificatori Arcani usano la magia arcana. Gli incantesimi dei chierici, druidi, paladini e ranger sono considerati incantesimi di **magia divina**. Questi incantatori accedono alla Trama grazie alla mediazione di un potere divino (gli dèi, le forze divine della natura, o il peso sacro del giuramento di un paladino).

Ogni volta che viene creato un effetto magico, i fili della Trama si intrecciano, si annodano e si piegano per rendere quell'effetto possibile. Quando i personaggi usano gli incantesimi di divinazione come *individuazione del magico* o *identificare*, intravedono la Trama. Un incantesimo come *dissolvi magie* appiana la Trama. Gli incantesimi come *campo anti-magia* ridispongono la Trama in modo che la magia scorra attorno all'area influenzata dall'incantesimo anziché attraverso di essa. E in quei luoghi dove la Trama è danneggiata o lacerata, la magia funziona in modo imprevedibile... o non funziona affatto.



Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Capitolo 11: Incantesimi

Questo capitolo descrive gli incantesimi più comuni nei mondi di Dungeons & Dragons. La prima parte del capitolo contiene le liste delle classi di incantatori. La seconda parte contiene le descrizioni degli incantesimi, presentate in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo.

Incantesimi da Bardo

Trucchetti (Livello 0)

Amicizia
Beffa Crudele
Colpo Accurato
Illusione Minore
Interdizione alle Lame
Luce
Luci Danzanti
Mano Magica
Messaggio
Prestidigitazione
Riparare

1° Livello

Amicizia con gli Animali
Anatema
Caduta Morbida
Camuffare Se Stesso
Charme su Persone
Comprensione dei Linguaggi
Cura Ferite
Eroismo
Identificare
Immagine Silenziosa
Individuazione del Magico
Luminescenza
Onda Tonante
Parlare con gli Animali
Parola Guaritrice
Passo Veloce
Risata Incontenibile di Tasha
Scritto Illusorio
Servitore Inosservato
Sonno
Sussurri Dissonanti

2° Livello

Allucinazione di Forza
Animale Messaggero
Blocca Persone
Bocca Magica
Calmare Emozioni
Caratteristica Potenziata
Cecità/Sordità
Corona di Follia
Estasiare
Frantumare
Individuazione dei Pensieri
Invisibilità
Localizza Animali o Vegetali
Localizza Oggetto
Nube di Pugnali
Riscaldare il Metallo
Ristorare Inferiore
Scassinare
Silenzio
Suggestione
Vedere Invisibilità
Zona di Verità

3° Livello

Anti-Individuazione
Capanna di Leomund
Chiaroveggenza
Crescita Vegetale
Dissolvi Magie
Glifo di Interdizione
Immagine Maggiore
Inviare
Linguaggi
Morte Apparente
Nube Maleodorante
Parlare con i Morti
Parlare con i Vegetali
Paura
Scagliare Maledizione
Trama Ipnotica

4° Livello

Compulsione
Confusione
Invisibilità Superiore
Libertà di Movimento
Localizza Creatura
Metamorfosi
Porta Dimensionale
Terreno Illusorio

5° Livello

Animare Oggetti
Blocca Mostri
Cerchio di Teletrasporto
Conoscenza delle Leggende
Costrizione
Cura Ferite di Massa
Dominare Persone
Fuorviare
Legame Planare
Modificare Memoria
Rianimare Morti
Ristorare Superiore
Risveglio
Scrutare
Sembrare
Sogno

6° Livello

Danza Irresistibile di Otto
Illusione Programmata
Scopri il Percorso
Sguardo Penetrante
Suggestione di Massa
Vigilanza e Interdizione
Visione del Vero

7° Livello

Forma Eterea
Gabbia di Forza
Immagine Proiettata
Miraggio Arcano
Reggia Meravigliosa di Mordenkainen
Resurrezione
Rigenerazione
Simbolo
Spada di Mordenkainen
Teletrasporto

8° Livello

Dominare Mostri
Loquacità
Parola del Potere Stordire
Regressione Mentale
Vuoto Mentale

9° Livello

Metamorfosi Pura
Parola del Potere Guarire
Parola del Potere Uccidere
Previsione

Incantesimi da Chierico

Trucchetti (Livello 0)

Fiamma Sacra
Guida
Luce
Resistenza
Riparare
Salvare i Morenti
Taumaturgia

1° Livello

Anatema
Benedizione
Comando
Creare o Distruggere Acqua
Cura Ferite
Dardo Tracciante
Individuazione del Bene e del Male
Individuazione del Magico
Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Infliggi Ferite
Parola Guaritrice
Protezione dal Bene e dal Male
Purificare Cibo e Bevande
Santuario
Scudo della Fede

2° Livello

Aiuto
Arma Spirituale
Blocca Persone
Calmare Emozioni
Caratteristica Potenziata
Cecità/Sordità
Fiamma Perenne
Localizza Oggetto
Preghiera di Guarigione
Presagio
Protezione dai Veleni
Riposo Inviolato
Ristorare Inferiore
Scopri Trappole
Silenzio
Vincolo di Interdizione
Zona di Verità

3° Livello

Animare Morti
Camminare sull'Acqua
Cerchio Magico
Chiaroveggenza
Creare Cibo e Acqua
Dissolvi Magie
Faro di Speranza
Fondersi nella Pietra
Glifo di Interdizione
Guardiani Spirituali
Inviare
Linguaggi
Luce Diurna
Morte Apparente
Parlare con i Morti
Parola Guaritrice di Massa

Protezione dall'Energia
Rimuovi Maledizione
Rinascita
Scagliare Maledizione

4° Livello

Controllare Acqua
Divinazione
Esilio
Guardiano della Fede
Interdizione alla Morte
Libertà di Movimento
Localizza Creatura
Scolpire Pietra

5° Livello

Colpo Infuocato
Comunione
Conoscenza delle Leggende
Contagio
Costrizione
Cura Ferite di Massa
Dissolvi il Bene e il Male
Legame Planare
Piaga degli Insetti
Rianimare Morti
Ristorare Superiore
Santificare
Scrutare

6° Livello

Alleato Planare
Banchetto degli Eroi
Barriera di Lame
Creare Non Morti
Ferire
Guarigione
Parola del Ritiro
Proibizione
Scopri il Percorso
Visione del Vero

7° Livello

Evoca Celestiale
Forma Eterea
Parola Divina
Resurrezione
Rigenerazione
Simbolo
Spostamento Planare
Tempesta di Fuoco

8° Livello

Aura Sacra
Campo Anti-Magia
Controllare Tempo Atmosferico
Terremoto

9° Livello

Guarigione di Massa
Portale
Proiezione Astrale
Resurrezione Pura

Incantesimi da Druido

Trucchetti (Livello 0)

Artificio Druidico
Frusta di Spine
Guida
Produrre Fiamma
Randello Incantato
Resistenza
Riparare
Spruzzo Velenoso

1° Livello

Amicizia con gli Animali
Bacche Benefiche
Charme su Persone
Creare o Distruggere Acqua
Cura Ferite
Individuazione del Magico
Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Intralciare
Luminescenza
Nube di Nebbia
Onda Tonante
Parlare con gli Animali
Parola Guaritrice
Passo Veloce
Purificare Cibo e Bevande
Saltare

2° Livello

Animale Messaggero
Bagliore Lunare
Blocca Persone
Caratteristica Potenziata
Crescita di Spine
Folata di Vento
Lama Infuocata
Localizza Animali o Vegetali
Localizza Oggetto
Passare Senza Tracce
Pelle Coriacea
Percezione delle Bestie
Protezione dai Veleni
Riscaldare il Metallo
Ristorare Inferiore
Scopri Trappole
Scurovisione
Sfera Infuocata

3° Livello

Camminare sull'Acqua
Crescita Vegetale
Dissolvi Magie
Evoca Animali
Fondersi nella Pietra
Invocare il Fulmine
Luce Diurna
Morte Apparente
Muro di Vento
Parlare con i Vegetali
Protezione dall'Energia
Respirare sott'Acqua
Tempesta di Nevischio

4° Livello

Confusione
Controllare Acqua
Dominare Bestie
Evoca Creature Boschive
Evoca Elementali Minori
Inaridire
Insetto Gigante
Libertà di Movimento
Localizza Creatura
Metamorfosi
Muro di Fuoco
Pelle di Pietra
Rampicante Afferrante
Scolpire Pietra
Tempesta di Ghiaccio
Terreno Illusorio

5° Livello

Comunione con la Natura
Contagio
Costrizione
Cura Ferite di Massa
Evoca Elementale
Guscio Anti-Vita
Legame Planare
Muro di Pietra
Piaga degli Insetti
Reincarnazione
Ristorare Superiore
Risveglio
Scrutare
Traslazione Arborea

6° Livello

Bagliore Solare
Banchetto degli Eroi
Camminare nel Vento
Evoca Folletto
Guarigione
Muovere il Terreno
Muro di Spine
Scopri il Percorso
Trasporto Vegetale

7° Livello

Inversione della Gravità
Miraggio Arcano
Rigenerazione
Spostamento Planare
Tempesta di Fuoco

8° Livello

Antipatia/Simpatia
Controllare Tempo Atmosferico
Esplosione Solare
Forme Animali
Regressione Mentale
Terremoto
Tsunami

9° Livello

Previsione
Resurrezione Pura
Tempesta di Vendetta
Trasformazione

Incantesimi da Mago

Trucchetti (Livello 0)

Amicizia
Colpo Accurato
Dardo di Fuoco
Fiotto Acido
Illusione Minore
Interdizione alle Lame
Luce
Luci Danzanti
Mano Magica
Messaggio
Prestidigitazione
Raggio di Gelo
Riparare
Spruzzo Velenoso
Stretta Folgorante
Tocco Gelido

1° Livello

Allarme
Armatura Magica
Caduta Morbida
Camuffare Se Stesso
Charme su Persone
Comprensione dei Linguaggi
Dardo Incantato
Dardo Stregato
Disco Fluttuante di Tenser
Globo Cromatico
Identificare
Immagine Silenziosa
Individuazione del Magico

Mani Brucianti
Nube di Nebbia
Onda Tonante
Passo Veloce
Protezione dal Bene e dal Male
Raggio di Infermità
Risata Incontenibile di Tasha
Ritirata Rapida
Saltare
Scritto Illusorio
Scudo
Servitore Inosservato
Sonno
Spruzzo Colorato
Trova Famiglio
Unto
Vita Falsata

2° Livello

Allucinazione di Forza
Alterare Se Stesso
Arma Magica
Aura Magica di Nystul
Blocca Persone
Bocca Magica
Cecità/Sordità
Corona di Follia
Fiamma Perenne
Folata di Vento
Frantumare
Freccia Acida di Melf
Immagine Speculare
Individuazione dei Pensieri
Ingrandire/Ridurre
Invisibilità
Levitazione
Localizza Oggetto
Movimenti del Ragno
Nube di Pugnali
Oscurità
Passo Velato
Raggio di Affaticamento
Raggio Rovente
Ragnatela
Riposo Inviolato
Scassinare
Scurovisione
Serratura Arcana
Sfera Infuocata
Sfocatura
Suggestione
Trucco della Corda
Vedere Invisibilità

3° Livello

Animare Morti
Anti-Individuazione
Capanna di Leomund
Cerchio Magico
Chiaroveggenza
Controincantesimo
Destriero Fantomatico
Dissolvi Magie
Forma Gassosa
Fulmine
Glifo di Interdizione
Immagine Maggiore
Intermittenza
Inviare
Lentezza
Linguaggi
Morte Apparente
Nube Maleodorante
Palla di Fuoco
Paura
Protezione dall'Energia
Respirare sott'Acqua
Rimuovi Maledizione
Scagliare Maledizione
Tempesta di Nevischio
Tocco del Vampiro
Trama Ipnotica
Velocità
Volare

4° Livello

Allucinazione Mortale
Confusione
Controllare Acqua
Esilio
Evoca Elementali Minori
Fabbricare
Inaridire
Invisibilità Superiore
Localizza Creatura
Metamorfosi
Muro di Fuoco
Occhio Arcano
Pelle di Pietra
Porta Dimensionale
Santuario Privato di Mordenkainen
Scolpire Pietra
Scrigno Segreto di Leomund
Scudo di Fuoco
Segugio Fedele di Mordenkainen
Sfera Elastica di Otiluke
Tempesta di Ghiaccio
Tentacoli Neri di Evard
Terreno Illusorio

5° Livello

Animare Oggetti
Blocca Mostri
Cerchio di Teletrasporto
Cono di Freddo
Conoscenza delle Leggende
Contattare Altri Piani
Costrizione
Creazione
Dominare Persone
Evoca Elementale
Fuorviare
Legame Planare
Legame Telepatico di Rary
Mano di Bigby
Modificare Memoria
Muro di Forza
Muro di Pietra
Nube Mortale
Passapareti
Scrutare
Sembrare
Sogno
Telecinesi

6° Livello

Bagliore Solare
Carne in Pietra
Catena di Fulmini
Cerchio di Morte
Contingenza
Creare Non Morti
Danza Irresistibile di Otto
Disintegrazione
Evocazioni Istantanee di Drawmij
Giara Magica
Globo di Invulnerabilità
Illusione Programmata
Muovere il Terreno
Muro di Ghiaccio
Portale Arcano
Sfera Congelante di Otiluke
Sguardo Penetrante
Suggestione di Massa
Vigilanza e Interdizione
Visione del Vero

7° Livello

Celare
Dito della Morte
Forma Eterea
Gabbia di Forza
Immagine Proiettata
Inversione della Gravità
Miraggio Arcano
Palla di Fuoco Ritardata
Reggia Meravigliosa di Mordenkainen
Simbolo
Simulacro
Spada di Mordenkainen
Spostamento Planare
Spruzzo Prismatico
Teletrasporto

8° Livello

Antipatia/Simpatia
Campo Anti-Magia
Clone
Controllare Tempo Atmosferico
Dominare Mostri
Esplosione Solare
Labirinto
Nube Incendiaria
Parola del Potere Stordire
Regressione Mentale
Semipiano
Telepatia
Vuoto Mentale

9° Livello

Desiderio
Fatale
Fermare il Tempo
Imprigionare
Metamorfosi Pura
Muro Prismatico
Parola del Potere Uccidere
Portale
Previsione
Proiezione Astrale
Sciame di Meteore
Trasformazione

Incantesimi da Paladino

1° Livello

Benedizione
Comando
Cura Ferite
Duello Obbligato
Eroismo
Favore Divino
Individuazione del Bene e del Male
Individuazione del Magico
Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Protezione dal Bene e dal Male
Punizione Collerica
Punizione Incandescente
Punizione Tonante
Purificare Cibo e Bevande
Scudo della Fede

2° Livello

Aiuto
Arma Magica
Localizza Oggetto
Protezione dai Veleni

Punizione Marchiante
Ristorare Inferiore
Trova Cavalcatura
Zona di Verità

3° Livello

Arma Elementale
Aura di Vitalità
Cerchio Magico
Creare Cibo e Acqua
Dissolvi Magie
Luce Diurna
Manto del Crociato
Punizione Accecante
Rimuovi Maledizione
Rinascita

4° Livello

Aura di Purezza
Aura di Vita
Esilio
Interdizione alla Morte
Localizza Creatura
Punizione Demoralizzante

5° Livello

Cerchio di Potere
Costrizione
Dissolvi il Bene e il Male
Onda Distruttiva
Punizione Esiliante
Rianimare Morti

Incantesimi da Ranger

1° Livello

Allarme
Amicizia con gli Animali
Bacche Benefiche
Colpo Intrappolante
Cura Ferite
Individuazione del Magico
Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Marchio del Cacciatore
Nube di Nebbia
Parlare con gli Animali
Passo Veloce
Raffica di Spine
Saltare

2° Livello

Animale Messaggero
Cordone di Frecce
Crescita di Spine
Localizza Animali o Vegetali
Localizza Oggetto
Passare Senza Tracce
Pelle Coriacea
Percezione delle Bestie
Protezione dai Veleni
Ristorare Inferiore
Scopri Trappole
Scurovisione
Silenzio

3° Livello

Anti-Individuazione
Camminare sull'Acqua
Crescita Vegetale
Evoca Animali
Evoca Raffica
Freccia Folgorante
Luce Diurna
Muro di Vento
Parlare con i Vegetali
Protezione dall'Energia
Respirare sott'Acqua

4° Livello

Evoca Creature Boschive
Libertà di Movimento
Localizza Creatura
Pelle di Pietra
Rampicante Afferrante

5° Livello

Comunione con la Natura
Evoca Pioggia di Armi
Faretra Rapida
Traslazione Arborea

Incantesimi da Stregone

Trucchetti (Livello 0)

Amicizia
Colpo Accurato
Dardo di Fuoco
Fiotto Acido
Illusione Minore
Interdizione alle Lame
Luce
Luci Danzanti
Mano Magica
Messaggio
Prestidigitazione
Raggio di Gelo
Riparare
Spruzzo Velenoso
Stretta Folgorante
Tocco Gelido

1° Livello

Armatura Magica
Caduta Morbida
Camuffare Se Stesso
Charme su Persone
Comprensione dei Linguaggi
Dardo Incantato
Dardo Stregato
Globo Cromatico
Immagine Silenziosa
Individuazione del Magico
Mani Brucianti
Nube di Nebbia
Onda Tonante
Raggio di Infermità
Ritirata Rapida
Saltare
Scudo
Sonno
Spruzzo Colorato
Vita Falsata

2° Livello

Allucinazione di Forza
Alterare Se Stesso
Blocca Persone
Caratteristica Potenziata
Cecità/Sordità
Corona di Follia
Folata di Vento
Frantumare
Immagine Speculare
Individuazione dei Pensieri
Ingrandire/Ridurre
Invisibilità
Levitazione
Movimenti del Ragno
Nube di Pugnali
Oscurità
Passo Velato
Raggio Rovente
Ragnatela
Scassinare
Scurovisione
Sfocatura
Suggestione
Vedere Invisibilità

3° Livello

Camminare sull'Acqua
Chiaroveggenza
Controincantesimo
Dissolvi Magie
Forma Gassosa
Fulmine
Immagine Maggiore
Intermittenza
Lentezza
Linguaggi
Luce Diurna
Nube Maleodorante
Palla di Fuoco
Paura
Protezione dall'Energia
Respirare sott'Acqua
Tempesta di Nevischio
Trama Ipnotica
Velocità
Volare

4° Livello

Confusione
Dominare Bestie
Esilio
Inaridire
Invisibilità Superiore
Metamorfosi
Muro di Fuoco
Pelle di Pietra
Porta Dimensionale
Tempesta di Ghiaccio

5° Livello

Animare Oggetti
Blocca Mostri
Cerchio di Teletrasporto
Cono di Freddo
Creazione
Dominare Persone
Muro di Pietra
Nube Mortale
Piaga degli Insetti
Sembrare
Telecinesi

6° Livello

Bagliore Solare
Catena di Fulmini
Cerchio di Morte
Disintegrazione
Globo di Invulnerabilità
Muovere il Terreno
Portale Arcano
Sguardo Penetrante
Suggestione di Massa
Visione del Vero

7° Livello

Dito della Morte
Forma Eterea
Inversione della Gravità
Palla di Fuoco Ritardata
Spostamento Planare
Spruzzo Prismatico
Teletrasporto
Tempesta di Fuoco

8° Livello

Dominare Mostri
Esplosione Solare

Nube Incendiaria
Parola del Potere Stordire
Terremoto

9° Livello

Desiderio
Fermare il Tempo
Parola del Potere Uccidere
Portale
Sciame di Meteore

Incantesimi da Warlock

Trucchetti (Livello 0)

Amicizia
Colpo Accurato
Deflagrazione Occulta
Illusione Minore
Interdizione alle Lame
Mano Magica
Prestidigitazione
Spruzzo Velenoso
Tocco Gelido

1° Livello

Armatura di Agathys
Braccia di Hadar
Charme su Persone
Comprensione dei Linguaggi
Dardo Stregato
Intimorire Infernale
Protezione dal Bene e dal Male
Ritirata Rapida
Scritto Illusorio
Servitore Inosservato
Sortilegio

2° Livello

Blocca Persone
Corona di Follia
Estasiare
Frantumare
Immagine Speculare
Invisibilità
Movimenti del Ragno
Nube di Pugnali
Oscurità
Passo Velato
Raggio di Affaticamento
Suggestione

3° Livello

Cerchio Magico
Controincantesimo
Dissolvi Magie
Fame di Hadar
Forma Gassosa
Immagine Maggiore
Linguaggi
Paura
Rimuovi Maledizione
Tocco del Vampiro
Trama Ipnotica
Volare

4° Livello

Esilio
Inaridire
Porta Dimensionale
Terreno Illusorio

5° Livello

Blocca Mostri
Contattare Altri Piani
Scrutare
Sogno

6° Livello

Carne in Pietra
Cerchio di Morte
Creare Non Morti
Evoca Folletto
Portale Arcano
Sguardo Penetrante
Suggestione di Massa
Visione del Vero

7° Livello

Dito della Morte
Forma Eterea
Gabbia di Forza
Spostamento Planare

8° Livello

Dominare Mostri
Loquacità
Parola del Potere Stordire
Regressione Mentale
Semipiano

9° Livello

Imprigionare
Metamorfosi Pura
Parola del Potere Uccidere
Previsione
Proiezione Astrale

Descrizione degli Incantesimi

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

Aiuto

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una minuscola striscia di tessuto bianco)
Durata: 8 ore

Questo incantesimo rafforza il vigore e la determinazione degli alleati. L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata. Il massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i punti ferita di un bersaglio aumentano di altri 5 punti per ogni slot di livello superiore al 2°.

Allarme

Abiurazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una campanella e un frammento di un sottile cavo d'argento)
Durata: 8 ore

L'incantatore predispone un allarme contro le visite indesiderate. Sceglie una porta, una finestra o un'area entro gittata che non sia più grande di un cubo con spigolo di 6 metri. Finché l'incantesimo non termina, un allarme avverte l'incantatore ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore tocca l'area protetta o vi entra. Al momento del lancio dell'incantesimo, l'incantatore designa quali creature non faranno scattare l'allarme. Sceglie inoltre se l'allarme è mentale o udibile.

Un allarme mentale fa scattare un suono nella mente dell'incantatore se questi si trova entro 1,5 km dall'area protetta. Questo suono lo sveglia se sta dormendo.

Un allarme udibile genera il suono di una campana per 10 secondi entro 18 metri.

Alleato Planare

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore chiede l'aiuto di un'entità ultraterrena che deve essergli nota: un dio, un primordiale, un principe dei demoni o qualche altro essere dotato di poteri cosmici. Quell'entità invia un celestiale, un elementale o un immondo a lei fedele in aiuto dell'incantatore. La creatura appare in uno spazio libero entro gittata. Se l'incantatore conosce il nome di una creatura specifica, può pronunciare quel nome quando lancia l'incantesimo per richiedere l'intervento di quella creatura, ma potrebbe comunque ricevere quello di una creatura diversa (a scelta del DM).

Quando la creatura appare, non è obbligata in alcun modo a comportarsi in modo particolare. L'incantatore può chiederle di svolgere per lui un servizio in cambio di pagamento, ma essa non è obbligata ad accettare. Il compito da svolgere potrebbe variare dai più semplici ("portaci in volo oltre il baratro", "aiutaci a vincere una battaglia") ai più complessi ("spia i nostri nemici", "proteggici durante la nostra incursione nel dungeon"). L'incantatore deve essere

in grado di comunicare con la creatura per mercanteggiare con lei e assicurarsi i suoi servigi.

Il pagamento può assumere le forme più disparate. Un celestiale potrebbe richiedere un'ingente donazione in oro o in oggetti magici a un tempio alleato, mentre un immondo potrebbe esigere una creatura vivente in sacrificio o un tesoro in dono. Alcune creature potrebbero concedere i loro servigi in cambio di un compito che l'incantatore dovrà svolgere.

Come regola generale, un compito che può essere misurato in minuti richiede un pagamento del valore di 100 mo per minuto, un compito misurato in ore richiede 1.000 mo all'ora e un compito misurato in giorni (fino a 10 giorni) richiede 10.000 mo al giorno. Il DM può modificare questi pagamenti in base alle circostanze in cui l'incantatore lancia l'incantesimo. Se il compito è in sintonia con l'etica della creatura, il pagamento potrebbe essere dimezzato o addirittura superfluo. I compiti non pericolosi solitamente richiedono soltanto la metà del pagamento suggerito, mentre quelli particolarmente pericolosi potrebbero richiedere una ricompensa superiore. È raro che una creatura accetti un compito potenzialmente suicida.

Dopo che la creatura ha portato a termine il compito, o quando la durata pattuita si esaurisce, la creatura fa ritorno al suo piano di origine dopo avere fatto rapporto all'incantatore, se questo è possibile e appropriato al compito in questione. Se l'incantatore non riesce ad accordarsi su un prezzo per i servizi della creatura, quest'ultima fa ritorno immediatamente sul suo piano di origine.

Una creatura arruolata per unirsi al gruppo dell'incantatore conta come membro di quel gruppo e riceve la sua parte di punti esperienza concessi.

Allucinazione di Forza

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un'illusione che mette radici nella mente di una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. Se lo fallisce, l'incantatore crea un oggetto, una creatura o un fenomeno fittizio di altra natura visibile a sua scelta, che non sia più grande di un cubo con spigolo di 3 metri e sia percepibile soltanto dal bersaglio per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

L'allucinazione include suoni, temperature e altri stimoli analoghi, anch'essi evidenti soltanto alla creatura.

Il bersaglio può usare la sua azione per esaminare l'allucinazione con una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se la prova ha successo, il bersaglio capisce che l'allucinazione è un'illusione e l'incantesimo termina.

Finché un bersaglio è influenzato dall'incantesimo, considera l'allucinazione come se fosse reale. Il bersaglio razionalizza qualsiasi esito illogico prodotto dalle sue interazioni con l'allucinazione. Per esempio, un bersaglio che tenta di camminare su un ponte fittizio che attraversa un baratro cadrà non appena mette piede sul ponte. Se il bersaglio sopravvive alla caduta, crederà comunque che il ponte esista e penserà a un'altra spiegazione per la sua caduta (è stato spinto, è scivolato, o un vento forte lo ha buttato di sotto).

Un bersaglio influenzato è talmente convinto che l'allucinazione sia reale che può perfino subire danni da essa. Un'allucinazione creata per apparire come una creatura può attaccare il bersaglio. Analogamente, un'allucinazione creata per apparire come un fuoco, una pozza d'acido o un flusso di lava può bruciare il bersaglio. A ogni round, nel turno dell'incantatore, l'allucinazione può infliggere 1d6 danni psichici al bersaglio se esso si trova nell'area dell'allucinazione o entro 1,5 metri da essa, purché l'allucinazione riproduca una creatura o un pericolo in grado di infliggere danni logicamente, per esempio attaccando. Il bersaglio percepisce i danni come se fossero del tipo appropriato per l'illusione.

Allucinazione Mortale

Illusione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore attinge agli incubi di una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere, per creare una manifestazione illusoria delle sue paure più recondite, visibile soltanto a quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa spaventato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni turno del bersaglio prima che l'incantesimo termini, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subirà 4d10 danni psichici. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Alterare Se Stesso

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore assume una forma diversa, scegliendo al momento del lancio dell'incantesimo una delle opzioni seguenti, i cui effetti permangono per la durata dell'incantesimo. Finché l'incantesimo permane, l'incantatore può porre fine a un'opzione con un'azione per ottenere i benefici di un'opzione diversa.

Adattamento Acquatico. L'incantatore adatta il suo corpo a un ambiente acquatico: sviluppa le branchie e una membrana tra le dita. Può respirare sott'acqua e ottiene una velocità di nuotare pari alla sua velocità base sul terreno.

Armi Naturali. L'incantatore sviluppa artigli, zanne, spine, corna o un'arma naturale diversa a sua scelta. I suoi colpi senz'armi infliggono 1d6 danni contundenti, perforanti o taglienti, come appropriato per l'arma naturale scelta, e l'incantatore è competente nei colpi senz'armi. Infine, l'arma naturale è magica e l'incantatore ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni che effettua quando la usa.

Cambiare Aspetto. L'incantatore altera il suo aspetto. Decide come apparire e definisce altezza, peso, lineamenti facciali, suono della voce, lunghezza dei capelli, carnagione e tratti distintivi, se lo desidera. Può apparire come un membro di un'altra razza, ma nessuna delle sue statistiche cambia di conseguenza. Non può apparire come una creatura di taglia diversa dalla propria e la sua forma base resta la stessa; per esempio, se è bipede, non può usare questo incantesimo per diventare quadrupede. In qualsiasi momento entro la durata dell'incantesimo può usare la sua azione per cambiare di nuovo aspetto in questo modo.

Amicizia
Trucchetto di Ammaliamento

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: S, M (una piccola quantità di trucco da applicare al volto mentre si lancia l'incantesimo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore dispone di vantaggio a tutte le prove di Carisma rivolte a una creatura a sua scelta che non sia ostile nei suoi confronti. Quando l'incantesimo termina, la creatura capisce che l'incantatore ha usato la magia per influenzare il suo umore e potrebbe diventare ostile nei suoi confronti. Se la creatura è tendente alla violenza, potrebbe attaccarlo. Un'altra creatura potrebbe cercare vendetta in altri modi (a discrezione del DM), in base alla natura delle sue interazioni con l'incantatore.

Amicizia con gli Animali
Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un boccone di cibo)
Durata: 24 ore

Grazie a questo incantesimo l'incantatore convince una bestia che non ha alcuna intenzione di nuocerle. L'incantatore sceglie una bestia entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La bestia deve vedere e sentire l'incantatore. Se l'Intelligenza della bestia è pari o superiore a 4, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve superare un tiro salvezza su Saggezza o essere affascinata dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore o uno dei suoi compagni infligge danni al bersaglio, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può influenzare una bestia aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Anatema
Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di sangue)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a tre creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere, che dovranno effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza, ogni volta che effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini deve tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

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°.

Animale Messaggero
Ammaliamento di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un boccone di cibo)
Durata: 24 ore

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore usa un animale per trasmettere un messaggio, scegliendo una bestia Minuscola entro gittata e che egli sia in grado di vedere (per esempio uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello). L'incantatore specifica un luogo, che deve avere già visitato, e un destinatario che corrisponda a una descrizione generica come "un uomo o una donna che indossi l'uniforme della guardia cittadina" o "un nano dai capelli rossi che indossi un cappello a punta". Pronuncia inoltre un messaggio di un massimo di venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, percorrendo circa 75 km in 24 ore nel caso di un messaggero volante, o 37,5 km nel caso di altri animali.

Quando il messaggero arriva, trasmette il suo messaggio alla creatura che l'incantatore ha descritto, replicando il suono di sua scelta. Il messaggero parla solo con una creatura corrispondente alla descrizione fornita dall'incantatore. Se il messaggero non giunge a destinazione prima della fine dell'incantesimo, il messaggio è perduto e la bestia si rimette in viaggio verso il punto in cui l'incantesimo è stato lanciato.

Ai Livelli Superiori. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, la durata dell'incantesimo aumenta di 48 ore per ogni slot di livello superiore al 2°.

Animare Morti
Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un brandello di carne, un pizzico di polvere d'osso)
Durata: Istantanea

Questo incantesimo crea un servitore non morto, scegliendo un cadavere di umanoide Medio o Piccolo entro gittata. Il suo incantesimo infonde nel bersaglio un'empia parvenza di vita, animandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se l'incantatore ha scelto le ossa o uno zombi se ha scelto un cadavere. (Il DM possiede le statistiche di gioco di queste creature.)

A ogni suo turno l'incantatore può usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura da lui creata tramite questo incantesimo e situata entro 18 metri da lui (se controlla più creature, può comandarle tutte o nessuna allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ogni creatura). L'incantatore decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, oppure può impartire un comando generale, come per esempio vigilare su una camera o un corridoio in particolare. Se l'incantatore non impartisce alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

La creatura rimane sotto il controllo dell'incantatore per 24 ore, dopodiché smette di obbedire ai comandi che l'incantatore le ha impartito. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, l'incantatore deve lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima che l'attuale periodo di 24 ore termini. Questo uso dell'incantesimo gli permette di ristabilire il controllo su un massimo di quattro creature da lui animate tramite questo incantesimo, anziché animarne una nuova.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, anima o ristabilisce il controllo su due creature non morte aggiuntive per ogni slot di livello superiore al 3°. Ognuna di queste creature deve provenire da un cumulo di ossa o da un cadavere diverso.

Animare Oggetti

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Gli oggetti prendono vita a comando dell'incantatore, che sceglie fino a dieci oggetti non magici entro gittata che non siano indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, quelli Grandi come quattro e quelli Enormi come otto oggetti. L'incantatore non può animare oggetti di taglia superiore a Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il suo controllo finché l'incantesimo non termina o finché non scende a 0 punti ferita.

Come azione bonus, l'incantatore può comandare mentalmente qualsiasi creatura creata con questo incantesimo e situata entro 150 metri da lui (se controlla più creature, può comandarle tutte o nessuna allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ogni creatura). L'incantatore decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, oppure può impartire un comando generale, come per esempio vigilare su una camera o un corridoio in particolare. Se l'incantatore non impartisce alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	PF	CA	Attacco	For	Des
Minuscola	20	18	+8 al tiro per colpire, 1d4 + 4 danni	4	18
Piccola	25	16	+6 al tiro per colpire, 1d8 + 2 danni	6	14
Media	40	13	+5 al tiro per colpire, 2d6 + 1 danni	10	12
Grande	50	10	+6 al tiro per colpire, 2d10 + 2 danni	14	10
Enorme	80	10	+8 al tiro per colpire, 2d12 + 4 danni	18	6

Un oggetto animato è un costrutto dotato di CA, punti ferita, attacchi, Forza e Destrezza determinati dalla sua taglia. La sua Costituzione è pari a 10, la sua Intelligenza e Saggezza sono pari a 3 e il suo Carisma è pari a 1. La sua velocità è pari a 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che possa usare per la locomozione, ottiene invece una velocità di volare pari a 9 metri e può fluttuare. Se l'oggetto è agganciato saldamente a una superficie o a un oggetto più grosso, come una catena imbullonata a una parete, la sua velocità è pari a 0. È dotato di vista cieca entro un raggio di 9 metri ed è cieco oltre quella distanza. Quando l'oggetto animato scende a 0 punti ferita, riassume la forma dell'oggetto originale e ogni danno rimanente si trasferisce alla forma dell'oggetto originale.

Se l'incantatore comanda a un oggetto di attaccare, esso può effettuare un singolo attacco in mischia contro una creatura entro 1,5 metri da esso. L'oggetto effettua un attacco con schianto con un bonus al tiro per colpire e ai danni contundenti determinati dalla sua taglia. Il DM potrebbe decidere che uno specifico oggetto infligga danni taglienti o perforanti, in base alla sua forma.

Ai Livelli Superiori. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, può animare due oggetti aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 5°.

Anti-Individuazione

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante da spruzzare sul bersaglio del valore di 25 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore nasconde un bersaglio da lui toccato dalle magie di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto non più grande di 3 metri in ogni dimensione. Il bersaglio non può essere bersagliato da alcuna magia di divinazione né percepito dai sensori di scrutamento magico.

Antipatia/Simpatia

Ammaliamento di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di allume immerso nell'aceto per un effetto di *antipatia* o una goccia di miele per un effetto di *simpatia*)
Durata: 10 giorni

Questo incantesimo attira o repelle un tipo di creatura. L'incantatore sceglie un bersaglio entro gittata, che può trattarsi di un oggetto o di una creatura di taglia Enorme o inferiore, o di un'area della grandezza massima di un cubo con spigolo di 60 metri. Dopodiché specifica un tipo di creatura intelligente, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. L'incantatore infonde nel bersaglio un'aura che attira o respinge le creature specificate per la durata dell'incantesimo, scegliendo antipatia o simpatia come effetto dell'aura.

Antipatia. L'ammaliamento suscita nelle creature del tipo designato dall'incantatore il desiderio impellente di abbandonare l'area ed evitare il bersaglio. Quando una tale creatura vede il bersaglio o giunge entro 18 metri da esso, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa spaventata. La creatura rimane spaventata fintanto che è in grado di vedere il bersaglio o rimane entro 18 metri da esso. Finché è spaventata dal bersaglio, deve usare il suo movimento per muoversi verso il punto sicuro più vicino da cui non vedrà più il bersaglio. Se la creatura si allontana a più di 18 metri dal bersaglio e non è più in grado di vederlo, cessa di essere spaventata, ma lo diventa di nuovo se torna a vedere il bersaglio o a trovarsi entro 18 metri da esso.

Simpatia. L'ammaliamento fa sì che le creature specificate provino il desiderio impellente di avvicinarsi al bersaglio finché si trovano entro 18 metri da esso o sono in grado di vederlo. Quando una tale creatura vede il bersaglio o giunge entro 18 metri da esso, deve superare un tiro salvezza su Saggezza o usare il suo movimento in ogni suo turno per entrare nell'area o muoversi entro la portata del bersaglio. Una volta fatto questo, la creatura non può più muoversi volontariamente per allontanarsi dal bersaglio.

Se il bersaglio infligge danni a una creatura influenzata o le nuoce in altri modi, essa può effettuare un tiro salvezza per terminare l'effetto come descritto sotto.

Terminare l'Effetto. Se una creatura influenzata termina il suo turno oltre 18 metri dal bersaglio o non è in grado di vederlo, effettua un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, non è più influenzata dal bersaglio e capisce che la sensazione di ripugnanza o di attrazione era magica. Inoltre, una creatura influenzata dall'incantesimo ha diritto a un altro tiro salvezza su Saggezza ogni 24 ore finché l'incantesimo permane.

Una creatura che supera un tiro salvezza contro questo effetto è immune a esso per 1 minuto, dopodiché può esserne influenzata di nuovo.

Arma Elementale

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Un'arma non magica toccata dall'incantatore diventa un'arma magica. L'incantatore sceglie uno dei tipi di danno seguenti: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Per la durata dell'incantesimo, l'arma ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e infligge 1d4 danni extra del tipo scelto quando colpisce.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° o 6° livello, il bonus ai tiri per colpire aumenta a +2 e i danni extra aumentano a 2d4. Quando l'incantatore usa uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, il bonus aumenta a +3 e i danni extra aumentano a 3d4.

Arma Magica

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca un'arma non magica e finché l'incantesimo non termina, quell'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il bonus aumenta a +2. Quando l'incantatore usa uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, il bonus aumenta a +3.

Arma Spirituale

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

L'incantatore crea entro gittata un'arma fluttuante spettrale che permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non lancia di nuovo questo incantesimo. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro 1,5 metri dall'arma. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Con un'azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere l'arma di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura situata entro 1,5 metri da essa.

L'arma può assumere la forma che l'incantatore preferisce. I chierici di una divinità associata a un tipo particolare di arma (come per esempio St. Cuthbert, noto per la sua mazza, o Thor per il suo martello) impartiranno all'arma creata da questo incantesimo la forma di tale arma.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni due slot incantesimo superiori al 2°.

Armatura di Agathys

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una coppa d'acqua)
Durata: 1 ora

Una forza magica protettiva circonda l'incantatore, manifestandosi come una patina di gelo spettrale che ricopre sia lui che il suo equipaggiamento. L'incantatore ottiene 5 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo. Se una creatura colpisce l'incantatore con un attacco in mischia finché egli possiede questi punti ferita, essa subisce 5 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, sia i punti ferita temporanei che i danni da freddo aumentano di 5 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Armatura Magica

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio trattato)
Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente che non indossi un'armatura, e una forza magica protettiva circonda quella creatura finché l'incantesimo non termina. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o se l'incantatore interrompe l'incantesimo con un'azione.

Artificio Druidico

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, l'incantatore crea uno degli effetti seguenti entro gittata:

- L'incantatore crea un minuscolo sensore innocuo che predice il tempo atmosferico nel suo luogo per le 24 ore successive. Il sensore potrebbe manifestarsi come un globo dorato in caso di cielo sereno, una nube in caso di pioggia, un ammasso di fiocchi di neve in caso di neve e così via. L'effetto permane per 1 round.
- L'incantatore fa sbocciare istantaneamente un fiore, aprire un baccello o schiudere un germoglio.
- L'incantatore crea un effetto sensoriale istantaneo e innocuo come un cumulo di foglie volanti, uno sbuffo di vento, il rumore di un piccolo animale o il vago odore di una puzzola. L'effetto non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri.
- L'incantatore accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.

Aura di Purezza

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore emana un'aura di energia purificatrice entro un raggio di 9 metri. Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme a lui ed è centrata su di lui. Ogni creatura non ostile entro l'aura (incluso l'incantatore) non può diventare malata, è dotata di resistenza ai danni da veleno e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che provocano qualsiasi condizione tra le seguenti: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, spaventato e stordito.

Aura di Vita

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore emana un'aura di energia che preserva la vita entro un raggio di 9 metri. Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme a lui ed è centrata su di lui. Ogni creatura non ostile entro l'aura (incluso l'incantatore) è dotata di resistenza ai danni necrotici e il suo massimo dei punti ferita non può essere ridotto. Inoltre, ogni creatura vivente non ostile recupera 1 punto ferita quando inizia il proprio turno entro l'aura con 0 punti ferita.

Aura di Vitalità

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore emana un'aura di energia curativa entro un raggio di 9 metri. Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme a lui ed è centrata su di lui. L'incantatore può usare un'azione bonus per far sì che una creatura entro l'aura (incluso l'incantatore) recuperi 2d6 punti ferita.

Aura Magica di Nystul

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo quadrato di seta)
Durata: 24 ore

L'incantatore pone un'illusione su una creatura o un oggetto da lui toccato in modo che gli incantesimi di divinazione rivelino informazioni false su di esso. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie uno o entrambi gli effetti seguenti. L'effetto permane per la durata dell'incantesimo. Se lancia questo incantesimo sulla stessa creatura o oggetto ogni giorno per 30 giorni, ponendo su di esso lo stesso effetto ogni volta, l'illusione permane finché non viene dissolta.

Falsa Aura. L'incantatore cambia il modo in cui il bersaglio appare agli incantesimi e agli effetti magici che individuano le aure magiche, come per esempio *individuazione del magico*. L'incantatore può fare in modo che un oggetto non magico appaia magico o che un oggetto magico appaia non magico, oppure può cambiare l'aura magica dell'oggetto in modo che sembri appartenere a una scuola di magia specifica a sua scelta. Quando usa questo effetto su un oggetto, può rendere la falsa magia apparente a qualsiasi creatura che maneggi l'oggetto.

Maschera. L'incantatore cambia il modo in cui il bersaglio appare agli incantesimi e agli effetti magici che individuano i tipi di creature, come la Percezione del Divino di un paladino o l'innesco di un incantesimo *simbolo*. L'incantatore sceglie un tipo di creatura: gli altri incantesimi e oggetti magici considereranno il bersaglio come se fosse una creatura di quel tipo o di quell'allineamento.

Aura Sacra

Abiurazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquiario del valore di almeno 1.000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di stoffa della tunica di un santo o un frammento di pergamena di un testo religioso)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dall'incantatore si diffonde una luce divina che si materializza in un tenue bagliore entro un raggio di 9 metri da lui. Le creature a sua scelta entro quel raggio nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato proiettano luce fioca in un raggio di 1,5 metri e dispongono di vantaggio a tutti i tiri salvezza; le altre creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro le creature scelte finché l'incantesimo non termina. Inoltre, quando un immondo o un non morto colpisce una creatura influenzata da questo incantesimo con un attacco in mischia, l'aura emette un bagliore accecante e l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti resta accecato finché l'incantesimo non termina.

Bacche Benefiche

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)
Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono in mano all'incantatore e sono pervase di magia per la durata dell'incantesimo. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita e la bacca fornisce nutrimento sufficiente a sfamare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono il loro potere se non vengono mangiate entro 24 ore dal lancio di questo incantesimo.

Bagliore Lunare

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (alcuni semi di qualsiasi pianta a chicchi e un frammento di feldspato opalescente)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un bagliore argentato di luce pallida forma un cilindro del raggio di 1,5 metri e alto 12 metri, centrato su un punto entro gittata. Finché l'incantesimo non termina, il cilindro è pervaso di luce fioca.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, viene avvolta da una cortina di fiamme spettrali che le provocano un dolore lancinante e la obbligano a effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d10 danni radiosi, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Un mutaforma subisce svantaggio a questo tiro salvezza. Inoltre, se lo fallisce, riassume istantaneamente la sua forma originale e non può assumere una forma diversa finché non esce dalla luce dell'incantesimo.

Nei suoi turni successivi, dopo avere lanciato questo incantesimo, l'incantatore può usare un'azione per muovere il bagliore di un massimo di 18 metri in qualsiasi direzione.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Bagliore Solare
Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (una lente d'ingrandimento)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un bagliore di luce brillante scaturisce dalla mano dell'incantatore e genera una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 6d8 danni radiosi ed è accecata fino al turno successivo dell'incantatore, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata da questo incantesimo. Le melme e i non morti subiscono svantaggio a questo tiro salvezza.

L'incantatore può creare una nuova linea di energia radiosa con la sua azione in qualsiasi turno finché l'incantesimo non termina.

Per la durata dell'incantesimo, una scintilla di energia radiosa risplende nella mano dell'incantatore e proietta luce intensa entro un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.

Banchetto degli Eroi
Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una scodella tempestata di gemme del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore evoca un grande banchetto, completo di sontuose pietanze e bevande. Pasteggiare al banchetto richiede 1 ora, al termine della quale il banchetto scompare; gli effetti benefici del banchetto non si applicano finché quell'ora non è trascorsa. Fino a un massimo di altre dodici creature possono partecipare al banchetto.

Una creatura che partecipa al banchetto ottiene vari benefici: viene curata da tutte le malattie e dai veleni, diventa immune ai veleni e alla condizione di spaventato, dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza su Saggezza, il suo massimo dei punti ferita aumenta di 2d10 e ottiene quello stesso numero di punti ferita. Questi benefici durano per 24 ore.

Barriera di Lame
Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un muro verticale di lame affilate turbinanti, fatte di energia magica. Il muro appare entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può creare un muro in linea retta lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri, oppure un muro circolare del diametro massimo di 18 metri, alto 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle creature dietro di esso e il suo spazio è considerato terreno difficile.

Quando una creatura entra nell'area del muro per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, essa deve superare, un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 6d10 danni taglienti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Beffa Crudele
Trucchetto di Ammaliamento

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una sequenza di insulti mescolati a sottili ammaliamenti contro una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di sentirlo (non è necessario che lo capisca), deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subisce 1d4 danni psichici e svantaggio al tiro per colpire successivo che effettua prima della fine del suo turno successivo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d4 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d4), 11° livello (3d4) e 17° livello (4d4).

Benedizione
Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di acqua santa)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore benedice fino a tre creature a sua scelta entro gittata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

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 superiore al 1°.

Blocca Mostri
Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sbarra di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto sui non morti. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 5°. Le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Blocca Persone
Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sbarra di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà paralizzato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare un umanoide aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°. Gli umanoidi devono trovarsi a non più di 9 metri l'uno dall'altro quando l'incantatore li bersaglia.

Bocca Magica

Illusione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di un favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore inserisce un messaggio in un oggetto entro gittata, che sarà enunciato quando una condizione di innesco sarà soddisfatta. L'incantatore sceglie un oggetto che egli è in grado di vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Quindi pronuncia il messaggio, che non deve essere più lungo di 25 parole, e che può tuttavia essere ripetuto entro un periodo massimo di 10 minuti. Infine, l'incantatore determina la circostanza che innescherà l'incantesimo e l'enunciazione del messaggio.

Quando quella circostanza si verifica, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la voce dell'incantatore, allo stesso volume in cui egli l'ha pronunciato. Se l'oggetto scelto dall'incantatore ha una bocca o qualcosa di simile a una bocca (per esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare in modo che le parole sembrino pronunciate dalla bocca dell'oggetto Al momento del lancio, l'incantatore può stabilire se l'incantesimo termina nel momento in cui il messaggio viene enunciato o se esso viene ripetuto qualora le circostanze di innesco si verifichino di nuovo.

La circostanza di innesco può essere generale o dettagliata, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che si verifichino entro 9 metri dall'oggetto. Per esempio, l'incantatore potrebbe ordinare alla bocca di parlare quando una qualsiasi creatura giunge entro 9 metri dall'oggetto o quando una campana d'argento suona entro 9 metri da esso.

Braccia di Hadar

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore invoca il potere di Hadar, la Fame Oscura. Dalla sua persona si protendono alcuni tentacoli di energia oscura che tempestano di colpi tutte le creature entro 3 metri da lui. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 2d6 danni necrotici e non può effettuare reazioni fino al suo turno successivo. Se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni, ma non subisce altri effetti.

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 superiore al 1°.

Caduta Morbida

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando egli o una creatura entro 18 metri da lui cade
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (una piccola piuma)
Durata: 1 minuto

L'incantatore sceglie fino a cinque creature in caduta entro gittata. La velocità di discesa di una creatura in caduta rallenta fino a 18 metri per round finché l'incantesimo non termina. Se la creatura atterra prima che l'incantesimo termini, essa non subisce alcun danno da caduta e può atterrare in piedi, e l'incantesimo termina per quella creatura.

Calmare Emozioni

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di sopprimere le emozioni più intense in un gruppo di persone. Ogni umanoide entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto scelto dall'incantatore entro gittata deve effettuare un tiro salvezza su Carisma; una creatura può scegliere di fallire questo tiro salvezza, se lo desidera. Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza, l'incantatore sceglie uno dei due effetti seguenti.

L'incantatore può sopprimere qualsiasi effetto che rende un bersaglio affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, ogni effetto soppresso torna a essere applicato, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

In alternativa, l'incantatore può rendere un bersaglio indifferente ad alcune creature da lui scelte nei cui confronti il bersaglio risulterebbe ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo, o se vede uno dei suoi amici subire danni. Quando l'incantesimo termina, la creatura torna a essere ostile, a meno che il DM non decida altrimenti.

Camminare nel Vento

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e acqua santa)
Durata: 8 ore

L'incantatore e un massimo di dieci creature consenzienti entro gittata e che egli sia in grado di vedere assumono forma gassosa per la durata dell'incantesimo, apparendo come sbuffi di fumo. Finché rimane in questa forma gassosa, una creatura possiede una velocità di volare pari a 90 metri e resistenza ai danni delle armi non magiche. Le uniche azioni che una creatura può effettuare in questa forma sono l'azione di Scatto o tornare alla propria forma normale. Per tornare alla propria forma normale è necessario 1 minuto, durante il quale la creatura è incapacitata e non è in grado di muoversi. Finché l'incantesimo non termina, la creatura può riassumere forma gassosa, cosa che richiede a sua volta 1 minuto per la trasformazione.

Se una creatura si trova in forma gassosa e sta volando quando l'effetto termina, scende di 18 metri per round per 1 minuto finché non atterra, senza subire danni. Se però non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, cade della distanza rimanente.

Camminare sull'Acqua

Trasmutazione di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce la capacità di muoversi su una qualsiasi superficie liquida come l'acqua, l'acido, il fango, la neve, le sabbie mobili o la lava, come se si

trattasse di un innocuo terreno solido (ma le creature che attraversano un tratto di lava fusa possono comunque subire danni dal calore). Fino a dieci creature consenzienti entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere ottengono questa capacità per la durata dell'incantesimo.

Se l'incantatore bersaglia una creatura immersa in un liquido, l'incantesimo porta il bersaglio alla superficie di quel liquido a una velocità di 18 metri per round.

Campo Anti-Magia

Abiurazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (sfera del raggio di 3 metri)
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o di limatura di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore viene circondato da una sfera di anti-magia invisibile del raggio di 3 metri. Quest'area è isolata dall'energia magica che pervade il multiverso. All'interno della sfera non è possibile lanciare incantesimi, le creature evocate scompaiono e perfino gli oggetti magici diventano oggetti comuni. Finché l'incantesimo non termina, la sfera si muove assieme all'incantatore, centrata su di lui.

Gli incantesimi e gli altri effetti magici, ad eccezione di quelli creati da un artefatto o da una divinità, sono soppressi all'interno della sfera e non possono spingersi all'interno di essa. Uno slot speso per lanciare un incantesimo soppresso viene consumato. Finché un effetto è soppresso, esso non funziona, ma il tempo che trascorre da soppresso viene comunque sottratto dalla sua durata.

Effetti a Bersaglio. Gli incantesimi e gli altri effetti magici, come *dardo incantato* e *charme su persone*, che bersagliano una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno alcun effetto su quel bersaglio.

Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come *palla di fuoco*, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone a un'area di magia, quella parte dell'area che è coperta dalla sfera viene soppressa. Per esempio, le fiamme create da un *muro di fuoco* sono soppresse all'interno della sfera e creano un varco nel muro se la sovrapposizione è larga a sufficienza.

Incantesimi. Ogni incantesimo o altro effetto magico su una creatura o un oggetto all'interno della sfera è soppresso finché la creatura o l'oggetto in questione si trova al suo interno.

Oggetti Magici. Le proprietà e i poteri degli oggetti magici sono soppressi all'interno della sfera. Per esempio, una *spada lunga +1* all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica.

Le proprietà e i poteri di un'arma magica vengono soppressi se usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnati da un attaccante all'interno della sfera. Se un'arma magica o una munizione magica esce interamente dalla sfera (per esempio se l'incantatore scaglia una freccia magica o una lancia magica verso un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto cessa di essere soppressa non appena esce.

Viaggio Magico. Il teletrasporto e i viaggi planari non funzionano all'interno della sfera, che essa costituisca il punto di partenza o di arrivo di un tale viaggio magico. Un portale verso un altro luogo, mondo o piano di esistenza, nonché un varco verso uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo *trucco della corda*, si chiude temporaneamente finché si trova all'interno della sfera.

Creature e Oggetti. Una creatura o un oggetto evocato o creato dalla magia svanisce temporaneamente dall'esistenza all'interno della sfera. Una tale creatura ricompare istantaneamente una volta che lo spazio che essa occupa non si trova più all'interno della sfera.

Dissolvi Magie. Gli incantesimi e gli effetti magici come *dissolvi magie* non hanno alcun effetto sulla sfera. Analogamente, le sfere create da più incantesimi *campo anti-magia* non si annullano a vicenda.

Camuffare Se Stesso

Illusione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

L'incantatore assume un aspetto diverso (che include i suoi abiti, armatura, armi e altri oggetti personali presenti sulla sua persona) per la durata dell'incantesimo o finché egli non usa la sua azione per terminarlo. Può apparire 30 cm più alto o più basso e apparire magro, grasso o di corporatura normale. Non può cambiare il suo tipo di corpo, quindi deve adottare una forma che usi la stessa disposizione basilare degli arti. Entro questi limiti, la natura dell'illusione dipende da lui.

I cambiamenti apportati da questo incantesimo non passano il vaglio di un'ispezione fisica. Per esempio, se l'incantatore usa questo incantesimo per aggiungere un cappello in testa, gli oggetti passerebbero attraverso il cappello e chiunque tocchi l'incantatore non sentirebbe nulla o toccherebbe la testa e i capelli dell'incantatore. Se l'incantatore usa questo incantesimo per apparire più magro rispetto alla realtà, quando qualcuno protende la mano per toccarlo, urta l'incantatore quando la sua mano è apparentemente ancora a mezz'aria.

Per capire che l'incantatore è camuffato, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il suo aspetto e deve superare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Capanna di Leomund

Invocazione di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore (semisfera del raggio di 3 metri)
Componenti: V, S, M (una biglia di cristallo)
Durata: 8 ore

Una cupola di forza immobile del raggio di 3 metri si materializza attorno all'incantatore e sopra di lui, e permane stazionaria per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo termina se l'incantatore esce dalla sua area.

Nove creature di taglia Media o inferiore possono essere ospitate all'interno della cupola assieme all'incantatore. L'incantesimo fallisce se la sua area include una creatura più grande o più di nove creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola al momento del lancio dell'incantesimo possono attraversarla liberamente. A tutte le altre creature e oggetti è proibito attraversarla. Gli incantesimi e gli altri effetti magici non possono estendersi attraverso la cupola o essere lanciati attraverso di essa. L'atmosfera all'interno dell'area è gradevole e asciutta, a prescindere dal tempo atmosferico all'esterno.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può decidere che all'interno della cupola ci sia luce fioca o oscurità. La cupola appare opaca dall'esterno (di qualsiasi colore a scelta dell'incantatore), ma appare trasparente dall'interno.

Caratteristica Potenziata

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (peli o piume strappati a una bestia)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una creatura e le conferisce un potenziamento magico, scegliendo uno degli effetti seguenti che permane finché l'incantesimo non termina.

Astuzia della Volpe. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza.

Forza del Toro. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Forza e la sua capacità di trasporto raddoppia.

Grazia del Gatto. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza. Inoltre non subisce danni se cade da 6 metri o meno, purché non sia incapacitato.

Resistenza dell'Orso. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 punti ferita temporanei, che vanno perduti quando l'incantesimo termina.

Saggezza del Gufo. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza.

Splendore dell'Aquila. Il bersaglio dispone di vantaggio alle prove di Carisma.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Carne in Pietra

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di pietra calcarea, acqua e terra)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di pietrificare una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è trattenuto e la sua carne inizia a indurirsi, mentre se lo supera, non subisce alcun effetto.

Una creatura trattenuta da questo incantesimo deve effettuare un altro tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se supera il tiro salvezza contro questo incantesimo per tre volte, l'incantesimo termina. Se la creatura fallisce il tiro salvezza per tre volte, si trasforma in pietra ed è soggetta alla condizione di pietrificato per la durata dell'incantesimo. Non è necessario che i successi e i fallimenti siano consecutivi; basta tenere il conto di entrambi finché il bersaglio non accumula tre risultati di un determinato tipo.

Se la creatura subisce una rottura fisica di qualche tipo mentre è pietrificata, subirà una deformità analoga quando torna al suo stato originale.

Se l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo per l'intera durata possibile, la creatura è pietrificata finché l'effetto non viene rimosso.

Catena di Fulmini

Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelliccia, un frammento d'ambra, di vetro o di una verga di cristallo, e tre spilli d'argento)
Durata: Istantanea

L'incantatore crea un fulmine che sfreccia verso un bersaglio a sua scelta entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Tre fulmini sfrecciano poi dal bersaglio verso un massimo di altri tre bersagli, ognuno dei quali deve trovarsi entro 9 metri dal primo bersaglio. L'incantesimo può bersagliare una creatura o un oggetto, che può essere bersagliato soltanto da uno dei fulmini.

Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d8 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, un fulmine aggiuntivo sfreccia dal primo bersaglio a un altro bersaglio per ogni slot di livello superiore al 6°.

Cecità/Sordità

Necromanzia di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto

L'incantatore può accecare o assordare un nemico, scegliendo una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è accecata o assordata (a scelta dell'incantatore) per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno può effettuare un nuovo tiro salvezza su Costituzione. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot superiore al 2°.

Celare

Trasmutazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una mistura composta di polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 5.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

Questo incantesimo consente all'incantatore di nascondere una creatura consenziente o un oggetto dai tentativi di individuazione per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo e tocca il bersaglio, quest'ultimo diventa invisibile e non può essere bersagliato dagli incantesimi di divinazione o percepito dai sensori di scrutamento creati dagli incantesimi di divinazione.

Se il bersaglio è una creatura, essa entra in uno stato di animazione sospesa e smette di invecchiare; il tempo cessa di scorrere per lei.

L'incantatore può stabilire una condizione che porrà termine all'incantesimo prematuramente. La condizione può essere qualsiasi cosa a sua scelta, ma deve verificarsi o essere visibile entro 1,5 km dal bersaglio. Alcuni esempi includono "dopo 1.000 anni" o "quando il tarrasque si risveglia". Questo incantesimo termina anche se il bersaglio subisce danni.

Cerchio di Morte

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (polvere ricavata da una perla nera del valore di almeno 500 mo)
Durata: Istantanea

Una sfera di energia negativa si espande crepitando fino a un raggio di 18 metri da un punto entro gittata. Ogni creatura entro quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, i danni aumentano di 2d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Cerchio di Potere

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Dall'incantatore si irradia un flusso di energia divina distorcente entro un raggio di 9 metri. Finché l'incantesimo non termina, la sfera si muove assieme a lui ed è centrata su di lui. Per la durata dell'incantesimo, ogni creatura amica situata entro l'area (incluso l'incantatore) dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli altri effetti magici. Inoltre, quando una creatura influenzata supera un tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto magico che consente un tiro salvezza per subire solo la metà dei danni, in caso di tiro salvezza superato non subisce alcun danno.

Cerchio di Teletrasporto

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, M (gessetti e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 round

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, traccia un cerchio del diametro di 3 metri dotato di simboli che collegano il suo luogo a un cerchio di teletrasporto permanente a sua scelta, di cui gli è nota la sequenza di simboli e che si trovi sul suo stesso piano di esistenza. All'interno del cerchio tracciato dall'incantatore si apre un portale scintillante che resta aperto fino alla fine del turno successivo dell'incantatore. Ogni creatura che entra nel portale appare istantaneamente entro 1,5 metri dal cerchio di destinazione, o nello spazio libero più vicino, se quello spazio è occupato.

Molti dei più importanti templi, gilde e altri luoghi simili possiedono un cerchio di teletrasporto permanente tracciato da qualche parte entro i loro confini. A ogni cerchio di questo tipo è abbinata una sequenza di simboli unica, una serie di rune magiche disposte secondo uno schema particolare. Quando l'incantatore ottiene per la prima volta la capacità di lanciare questo incantesimo, apprende la sequenza di simboli abbinata a due destinazioni situate sul Piano Materiale, determinate dal DM. L'incantatore può apprendere ulteriori sequenze di simboli nel corso delle sue avventure. Per imparare a memoria una nuova sequenza di simboli ha bisogno di studiarla per 1 minuto.

L'incantatore può creare un cerchio di teletrasporto permanente lanciando questo incantesimo sullo stesso luogo ogni giorno per un anno. Non è obbligato a usare il cerchio di teletrasporto quando lo lancia in questo modo.

Cerchio Magico

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (acqua santa o polvere d'argento e di ferro del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora

L'incantatore crea un cilindro di energia magica del raggio di 3 metri e alto 6 metri centrato su un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una sequenza di rune scintillanti appare nel punto in cui il cilindro si interseca con il pavimento o un'altra superficie.

L'incantatore sceglie uno o più tipi di creature seguenti: celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti. Il cerchio influenza una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare volontariamente nel cilindro tramite mezzi non magici. Se la creatura cerca di usare una forma di teletrasporto o di viaggio interplanare per farlo, deve prima superare un tiro salvezza su Carisma.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.
- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può decidere che la sua magia funzioni nella direzione inversa, impedendo a una creatura del tipo specificato di uscire dal cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, la durata aumenta di 1 ora per ogni slot di livello superiore al 3°.

Charme su Persone

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

L'incantatore tenta di affascinare un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. L'umanoide deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza e dispone di vantaggio se l'incantatore o i suoi compagni stanno combattendo contro di lui. Se lo fallisce, è affascinato dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore o i suoi compagni non lo danneggiano in qualche modo. La creatura affascinata considera l'incantatore una figura conosciuta e 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 2° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°. Le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Chiaroveggenza

Divinazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 1,5 km
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, a scelta tra un cornetto acustico ingioiellato per l'udito o un occhio di vetro per la vista)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un sensore invisibile entro gittata in un luogo a lui familiare (vale a dire un luogo che abbia visitato o visto in precedenza), oppure in un luogo ovvio che non gli sia familiare (per esempio dietro una porta, oltre un angolo o in mezzo a un boschetto). Il sensore rimane al suo posto per la durata dell'incantesimo e non è possibile attaccarlo o interagire con esso in altri modi.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo sceglie tra vista e udito. Può usare il senso scelto tramite il sensore, come se si trovasse nel suo spazio. Usando la sua azione, l'incantatore può passare da vista a udito o viceversa.

Una creatura in grado di vedere il sensore (per esempio una creatura che beneficia di *vedere invisibilità* o vista pura) vede un globo luminoso e intangibile grande all'incirca quanto il pugno dell'incantatore.

Clone

Necromanzia di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo e un cubo di carne della creatura da clonare con spigolo di almeno 2,5 cm, che l'incantesimo consuma, e un involucro del valore di almeno 2.000 mo che abbia un coperchio sigillabile e sia abbastanza grande da contenere una creatura Media, come un'urna enorme, una bara, una ciste piena di fango nel terreno o un contenitore di cristallo riempito d'acqua salata)
Durata: Istantanea

Questo incantesimo sviluppa un duplicato inerte di una creatura vivente come misura di sicurezza contro la morte. Questo clone si sviluppa all'interno di un involucro sigillato e raggiunge la taglia completa e la maturità dopo 120 giorni; l'incantatore può anche scegliere che il clone sia una versione più giovane della stessa creatura. Il clone rimane inerte e permane a tempo indeterminato, fintanto che il suo involucro rimane indisturbato.

In un qualsiasi momento dopo che il clone è giunto a maturazione, se la creatura originale muore, la sua anima si trasferisce nel clone, purché quell'anima sia libera e disposta a tornare. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la personalità, i ricordi e le capacità dell'originale, ma non il suo equipaggiamento. I resti fisici della creatura originale, se ancora esistono, diventano inerti e non possono più essere riportati in vita, dal momento che l'anima della creatura si trova altrove.

Colpo Accurato

Trucchetto di Divinazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 round

L'incantatore punta il dito contro un bersaglio entro gittata. La sua magia gli conferisce una fugace e accurata percezione delle difese del bersaglio. Nel suo turno successivo, l'incantatore dispone di vantaggio al suo primo tiro per colpire contro quel bersaglio, purché l'incantesimo non sia terminato.

Colpo Infuocato

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di zolfo)
Durata: Istantanea

Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo con un boato in un luogo indicato dall'incantatore. Ogni creatura entro un cilindro del raggio di 3 metri e alto 12 metri centrato su un punto entro gittata deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 4d6 danni da fuoco e 4d6 danni radiosi, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, i danni da fuoco o i danni radiosi (a scelta dell'incantatore) aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Colpo Intrappolante

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma entro la durata di questo incantesimo, una massa brulicante di rampicanti spinosi appare nel luogo dell'impatto e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti è trattenuto dai rampicanti magici finché l'incantesimo non termina. Una creatura di taglia Grande o superiore dispone di vantaggio a questo tiro salvezza. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, i rampicanti si ritraggono e avvizziscono.

Finché è trattenuto da questo incantesimo, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti all'inizio di ogni suo turno. Una creatura trattenuta dai rampicanti o un'altra creatura in grado di toccare la creatura trattenuta può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. In caso di successo, la creatura bersaglio è liberata.

Ai Livelli Superiori. Se 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°.

Comando

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 1 round

L'incantatore rivolge un comando di una parola a una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti obbedirà al comando nel proprio turno successivo. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è un non morto, se non capisce il linguaggio dell'incantatore o se il comando di quest'ultimo si rivela dannoso in modo diretto.

Di seguito sono descritti alcuni tipici comandi assieme ai loro effetti. L'incantatore può impartire un comando diverso da quelli descritti di seguito. In quel caso è il DM a determinare come si comporta il bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il comando, l'incantesimo termina.

Avvicinati. Il bersaglio si muove verso l'incantatore seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.

Fermo. Il bersaglio non si muove e non effettua azioni. Una creatura volante rimane in aria, se è in grado di farlo. Se deve muoversi per rimanere in aria, vola della distanza minima richiesta per rimanere in aria.

Fuggi. Il bersaglio usa il suo turno per allontanarsi dall'incantatore nel modo più rapido possibile.

Lascia. Il bersaglio lascia cadere ciò che stava impugnando, poi termina il suo turno.

Supplica. Il bersaglio cade a terra prono e termina il suo turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, può influenzare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°. Le creature devono trovarsi a non più di 9 metri l'una dall'altra quando l'incantatore le bersaglia.

Comprensione dei Linguaggi

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un pizzico di fuliggine e di sale)
Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore comprende il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che è in grado di sentire. Comprende inoltre ogni linguaggio scritto che è in grado di vedere, ma deve toccare la superficie su cui sono scritte le parole. È necessario circa 1 minuto per leggere una pagina di testo.

Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti di un testo o di un glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.

Compulsione

Ammaliamento di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Le creature a scelta dell'incantatore entro gittata, che siano in grado di sentirlo e che egli sia in grado di vedere, devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Un bersaglio supera automaticamente questo tiro salvezza se non può essere affascinato. In caso di tiro salvezza fallito, un bersaglio è influenzato da questo incantesimo. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno per designare una direzione orizzontale rispetto a lui. Ogni bersaglio influenzato deve usare la maggior parte possibile del suo movimento per muoversi in quella direzione nel suo turno successivo. Può effettuare la sua azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, un bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza per cercare di terminare l'effetto.

Un bersaglio non è obbligato a muoversi verso un terreno palesemente pericoloso, come un incendio o una fossa, ma provocherà attacchi di opportunità nel muoversi verso la direzione designata.

Comunione

Divinazione di 5° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di acqua santa o sacrilega)
Durata: 1 minuto

L'incantatore contatta la sua divinità o un emissario di quella divinità e pone fino a tre domande a cui sia possibile rispondere sì o no. L'incantatore deve porre le domande prima che l'incantesimo termini e riceve la risposta esatta a ogni domanda.

Gli esseri divini non sono necessariamente onniscienti, quindi l'incantatore potrebbe ricevere "incerto" come risposta se una domanda riguarda informazioni che vanno oltre le conoscenze di quella divinità. Nel caso in cui una risposta di una parola possa rivelarsi fuorviante o contraria agli interessi della divinità, il DM può fornire come risposta una breve frase.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo due o più volte prima di completare il suo riposo lungo successivo, esiste una probabilità cumulativa del 25 per cento per ogni lancio dopo il primo che non ottenga alcuna risposta. Il DM effettua questo tiro in segreto.

Comunione con la Natura

Divinazione di 5° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore diventa un tutt'uno con la natura e sviluppa un'accurata conoscenza del territorio circostante. Nei luoghi esterni, questo incantesimo fornisce all'incantatore una conoscenza del territorio entro un raggio di 4,5 km. Nelle caverne e negli altri ambienti sotterranei naturali il raggio è limitato a 90 metri. L'incantesimo non funziona là dove la natura è stata sostituita dalle costruzioni artificiali, come per esempio nei dungeon e nei paesi.

L'incantatore apprende istantaneamente fino a tre fatti a sua scelta sugli argomenti seguenti correlati all'area:

- terreni e masse d'acqua
- minerali, animali, vegetali o popolazioni rilevanti
- celestiali, elementali, folletti, immondi o non morti potenti
- influenza da altri piani di esistenza
- edifici

Per esempio, l'incantatore potrebbe determinare la posizione di un potente non morto nell'area, delle principali fonti di acqua potabile e di eventuali paesi vicini.

Confusione

Ammaliamento di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo assale e sconvolge le menti delle creature, inducendole al delirio e provocando azioni incontrollate. Ogni creatura entro una sfera del raggio di 3 metri centrata su un punto a scelta dell'incantatore entro gittata deve superare un tiro salvezza su Saggezza nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, altrimenti ne sarà influenzata.

Un bersaglio influenzato non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento per quel turno.

d10	Comportamento
1	La creatura usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione si tira un d8 e si assegna una direzione a ogni faccia del dado. La creatura non effettua un'azione in questo turno.
2–6	La creatura non si muove e non effettua azioni in questo turno.
7–8	La creatura usa la sua azione per effettuare un attacco in mischia contro una creatura determinata casualmente e situata entro la sua portata. Se non c'è alcuna creatura entro portata, la creatura non fa nulla.
9–10	La creatura può agire e muoversi normalmente.

Alla fine di ogni suo turno, un bersaglio influenzato può effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, questo effetto per lui termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, il raggio della sfera aumenta di 1,5 metri per ogni slot di livello superiore al 4°.

Cono di Freddo

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 18 metri)
Componenti: V, S, M (un piccolo cono di vetro o di cristallo)
Durata: Istantanea

Una scarica di aria fredda prorompe dalle mani dell'incantatore. Ogni creatura entro un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 8d8 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio finché non si scioglie.

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°.

Conoscenza delle Leggende

Divinazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo, che l'incantesimo consuma, e quattro bastoncini d'avorio del valore di almeno 50 mo ciascuno)
Durata: Istantanea

L'incantatore nomina o descrive una persona, un luogo o un oggetto. L'incantesimo trasmette nella sua mente un breve riassunto delle conoscenze più significative relative a ciò che l'incantatore ha nominato. Queste conoscenze possono includere storie attuali, racconti dimenticati o perfino conoscenze segrete che non sono mai divenute note ai più. Se ciò che l'incantatore ha nominato non è di importanza leggendaria, nessuna informazione viene fornita. Più informazioni l'incantatore già possiede, più precise e dettagliate saranno quelle che riceve.

Le informazioni apprese dall'incantatore sono accurate, ma potrebbero essere espresse tramite metafore e allegorie. Per esempio, se l'incantatore impugna un'ascia magica, l'incantesimo potrebbe fornire queste informazioni: "La sventura attende il malfattore la cui mano tocca l'ascia, poiché perfino l'impugnatura può tagliare la mano di chi è malvagio. Soltanto un vero Figlio della Pietra, fedele a Moradin e da lui benvoluto, potrà risvegliare i veri poteri dell'ascia, e soltanto con la parola sacra *Rudnogg* sulle sue labbra".

Contagio

Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 7 giorni

Il tocco dell'incantatore trasmette una malattia. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro la sua portata. Se colpisce, contamina la creatura con una malattia a sua scelta tra quelle descritte di seguito.

Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Dopo avere fallito tre di questi tiri salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata dell'incantesimo e la creatura smette di effettuare questi tiri salvezza. Dopo avere superato tre di questi tiri salvezza, la creatura si riprende dalla malattia e l'incantesimo termina.

Dal momento che questo incantesimo induce una malattia naturale nel suo bersaglio, ogni effetto che rimuove una malattia o migliora gli effetti di una malattia è applicabile al bersaglio.

Carne Putrefatta. La carne della creatura si decompone. La creatura subisce svantaggio alle prove di Carisma e vulnerabilità a tutti i danni.

Devastazione Vischiosa. La creatura inizia a perdere sangue inesorabilmente e subisce svantaggio alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza su Costituzione. Inoltre, ogni volta che la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo turno successivo.

Febbre Lurida. Il corpo della creatura brucia di febbre. La creatura subisce svantaggio alle prove di Forza, ai tiri salvezza su Forza e ai tiri per colpire che utilizzano la Forza.

Fuoco Mentale. La mente della creatura è febbricitante. La creatura subisce svantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza su Intelligenza, e si comporta come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *confusione* durante il combattimento.

Infermità Accecante. La mente della creatura è scossa dal dolore e i suoi occhi diventano lattiginosi. La creatura subisce svantaggio alle prove di Saggezza, ai tiri salvezza su Saggezza ed è accecata.

Tremarella. La creatura è colta da violenti brividi, subisce svantaggio alle prove di Destrezza, ai tiri salvezza su Destrezza e ai tiri per colpire che utilizzano la Destrezza.

Contattare Altri Piani

Divinazione di 5° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: 1 minuto

L'incantatore contatta mentalmente un semidio, lo spirito di un sapiente defunto da tempo o qualche altra misteriosa entità da un altro piano. Contattare questa intelligenza extraplanare può spossare o perfino sconvolgere la sua mente. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, effettua un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15. Se lo fallisce, subisce 6d6 danni psichici e diventa pazzo finché non completa un riposo lungo. Finché è pazzo, non può effettuare azioni, non capisce ciò che dicono le altre creature, non sa leggere e dice solo parole senza senso. Un incantesimo *ristorare superiore* lanciato su di lui termina questo effetto.

Se supera il tiro salvezza, l'incantatore può porre all'entità un massimo di cinque domande. Deve porre le domande prima che l'incantesimo termini. Il DM risponde a ogni domanda con una parola, come "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o "ignoto" (se l'entità non conosce la risposta alla domanda). Se una risposta di una sola parola può risultare fuorviante, il DM può invece fornire una breve frase come risposta.

Contingenza

Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una statuetta dell'incantatore scolpita in avorio e decorata di gemme del valore di almeno 1.500 mo)
Durata: 10 giorni

L'incantatore sceglie un incantesimo di 5° livello o inferiore che sia in grado di lanciare, che abbia un tempo di lancio di 1 azione e che abbia come bersaglio l'incantatore stesso. L'incantatore può lanciare quell'incantesimo (chiamato l'incantesimo contingente) come parte del lancio di *contingenza*, spendendo gli slot incantesimo per entrambi. L'incantesimo contingente, tuttavia, non ha effetto. Avrà invece effetto quando si verificherà una determinata circostanza descritta dall'incantatore al momento del lancio dei due incantesimi. Per esempio, un lancio di *contingenza* con *respirare sott'acqua* potrebbe stabilire che *respirare sott'acqua* avrà effetto quando l'incantatore sarà sommerso dall'acqua o da un liquido simile.

L'incantesimo contingente ha effetto immediato non appena la circostanza viene soddisfatta la prima volta, che l'incantatore lo desideri o meno, poi *contingenza* termina.

L'incantesimo contingente ha effetto solo sull'incantatore, anche se normalmente può bersagliare altri. L'incantatore può usare soltanto un incantesimo di *contingenza* alla volta. Se lancia di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo *contingenza* presente su di lui termina. Inoltre, *contingenza* termina qualora la sua componente materiale cessi di trovarsi sulla persona dell'incantatore.

Controincantesimo

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando vede una creatura entro 18 metri da lui che lancia un incantesimo
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea

L'incantatore tenta di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la sua caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo della creatura. In caso di successo, l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantesimo interrotto non ha effetto se il suo livello è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

Controllare Acqua

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua e un pizzico di polvere)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore controlla una massa libera d'acqua in un'area a sua scelta, fino a un volume massimo pari a un cubo con spigolo di 30 metri. Può scegliere uno qualsiasi degli effetti seguenti quando lancia questo incantesimo. Con un'azione nel suo turno può ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

Deviare la Corrente. L'incantatore fa scorrere l'acqua corrente all'interno dell'area in una direzione a sua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire una parete o scorrere in altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le indicazioni dell'incantatore, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende a scorrere normalmente, secondo le condizioni del terreno. L'acqua continua a scorrere nella direzione scelta dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso.

Gorgo. Questo effetto richiede una massa d'acqua in un'area quadrata con lato di almeno 15 metri e profonda almeno 7,5 metri. Il gorgo forma un vortice largo 1,5 metri alla base e 15 metri in cima, e alto 7,5 metri. Ogni creatura o oggetto situato in acqua ed entro 7,5 metri dal vortice viene trascinato di 3 metri verso di esso. Una creatura può allontanarsi a nuoto dal vortice effettuando una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni contundenti ed è catturata dal vortice finché l'incantesimo non termina, mentre se lo supera, subisce la metà dei danni e si libera dal vortice. Una creatura nel vortice può usare la sua azione per tentare di allontanarsi a nuoto da esso nel modo sopra descritto, ma subisce svantaggio alla prova di Forza (Atletica) richiesta per farlo.

La prima volta in ogni turno che un oggetto entra nel vortice, quell'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questi danni vengono inferti in ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Inondazione. L'incantatore fa in modo che il livello di tutta l'acqua ferma nell'area si sollevi di un massimo di 6 metri. Se l'area include una riva, l'acqua crescente si riversa sulla terraferma.

Se l'incantatore sceglie un'area contenuta in una vasta massa d'acqua, genera invece un'onda alta 6 metri da un lato dell'area all'altro, che si riversa poi in avanti. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore che si trovi sul cammino viene trasportata dall'onda fino all'altro lato. Ogni imbarcazione di taglia Enorme o inferiore colpita dall'onda ha una probabilità del 25 per cento di capovolgersi.

Il livello dell'acqua rimane elevato finché l'incantesimo non termina o finché l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del turno successivo dell'incantatore fintanto che l'effetto di inondazione permane.

Separare le Acque. L'incantatore fa in modo che l'acqua nell'area si separi per creare un varco. Il varco attraversa tutta l'area di effetto e le acque separate formano un muro su entrambi i lati. Il varco rimane finché l'incantesimo non termina o l'incantatore non sceglie un effetto diverso. Poi l'acqua si riversa lentamente all'interno del varco nel corso del round successivo, finché il livello normale dell'acqua non viene ripristinato.

Controllare Tempo Atmosferico

Trasmutazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Incantatore (raggio di 7,5 km)
Componenti: V, S, M (incenso bruciato e frammenti di terra e di legno mescolati nell'acqua)
Durata: Concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore assume il controllo del tempo atmosferico entro un raggio di 7,5 km per la durata dell'incantesimo. Deve trovarsi all'esterno per lanciare questo incantesimo. Se si muove in un luogo in cui non dispone di una linea diretta fino al cielo, l'incantesimo termina prematuramente.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, cambia le condizioni atmosferiche attuali determinate dal DM in base al clima e alla stagione. L'incantatore può cambiare le precipitazioni, le temperature e il vento. Occorrono 1d4 × 10 minuti prima che le nuove condizioni abbiano effetto. Quando questo accade, l'incantatore può cambiare di nuovo

le condizioni. Quando l'incantesimo termina, il tempo atmosferico torna gradualmente alla normalità.

Quando l'incantatore cambia le condizioni atmosferiche, trova la condizione attuale nelle tabelle sottostanti e le cambia di un grado verso l'alto o verso il basso. Quando cambia il vento, può cambiarne anche la direzione.

Precipitazioni

Grado	Condizione
1	Sereno
2	Poco nuvoloso
3	Nuvoloso o nebbia
4	Pioggia, grandine o neve
5	Pioggia torrenziale, grandine fitta o tormenta

Temperatura

Grado	Condizione
1	Caldo insopportabile
2	Caldo
3	Temperato
4	Fresco
5	Freddo
6	Freddo artico

Vento

Grado	Condizione
1	Calmo
2	Vento moderato
3	Vento forte
4	Burrasca
5	Tempesta

Cordone di Frecce

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V, S, M (quattro o più frecce o quadrelli)
Durata: 8 ore

L'incantatore colloca quattro munizioni non magiche (frecce o quadrelli) nel terreno entro gittata e le rende magiche al fine di proteggere l'area. Finché l'incantesimo non termina, ogni volta che una creatura diversa dall'incantatore giunge entro 9 metri dalle munizioni per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno, una delle munizioni sfreccia in volo per colpirla. La creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti subirà 1d6 danni perforanti. La munizione viene distrutta. L'incantesimo termina quando non rimangono più munizioni.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può designare un qualsiasi numero di creature a sua scelta che saranno ignorate dall'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, l'ammontare di munizioni che può essere influenzato aumenta di due per ogni slot di livello superiore al 2°.

Corona di Follia

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un umanoide a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti diventa affascinato dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Finché il bersaglio è affascinato in questo modo, una corona di ferro deforme e tagliente compare sulla sua testa e nei suoi occhi risplende un bagliore di follia.

Il bersaglio affascinato deve usare la sua azione prima di muoversi in ognuno dei suoi turni per effettuare un attacco in mischia contro una creatura diversa da se stesso e scelta mentalmente dall'incantatore. Il bersaglio può agire normalmente nel suo turno se l'incantatore non sceglie nessuna creatura o se nessuna creatura si trova entro la sua portata.

Nei suoi turni successivi, l'incantatore deve usare la sua azione per mantenere il controllo sul bersaglio, altrimenti l'incantesimo termina. Il bersaglio può inoltre effettuare un tiro salvezza su Saggezza alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Costrizione

Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 30 giorni

L'incantatore impartisce un comando magico a una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere, obbligandola a compiere per lui un servizio di qualche tipo o ad astenersi da un corso d'azione o un'attività, come da lui stabilito. Se la creatura è in grado di comprendere l'incantatore, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è affascinata dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Finché la creatura è affascinata dall'incantatore, subisce 5d10 danni psichici ogni volta che agisce in maniera dichiaratamente contraria alle sue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Se la creatura non è in grado di comprendere l'incantatore, non subisce l'effetto di questo incantesimo.

L'incantatore può impartire un qualsiasi comando a sua scelta, ad eccezione di quelle attività che condurrebbero a morte certa. Se l'incantatore impartisce un comando suicida, l'incantesimo termina.

L'incantatore può terminare l'incantesimo prematuramente usando un'azione. Anche un incantesimo *desiderio*, *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* è in grado di porre termine all'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° o 8° livello, la durata è pari a 1 anno. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, l'incantesimo dura finché uno degli incantesimi menzionati più sopra non vi pone termine.

Creare Cibo e Acqua

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore crea 22,5 kg di cibo e 120 litri di acqua sul terreno o nei contenitori entro gittata, sufficienti a offrire sostentamento a un massimo di quindici umanoidi o cinque cavalcature per 24 ore. Il cibo è poco saporito, ma è nutriente. Il cibo si guasta se non viene mangiato nel giro di 24 ore, mentre l'acqua è pulita e non va a male.

Creare Non Morti

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (un vaso d'argilla pieno di terra raccolta da un cimitero, un vaso d'argilla pieno di acqua salmastra e un'onice da 150 mo per ogni cadavere)
Durata: Istantanea

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo di notte. Sceglie fino a tre cadaveri umanoidi di taglia Media o Piccola situati entro gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il suo controllo. (Il DM possiede le statistiche di gioco di queste creature.)

A ogni suo turno l'incantatore può usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura da lui creata tramite questo incantesimo e situata entro 36 metri da lui (se controlla più creature, può comandarle tutte o nessuna allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ogni creatura). L'incantatore decide quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo turno successivo, oppure può impartire un comando generale, come per esempio vigilare su una camera o un corridoio in particolare. Se l'incantatore non impartisce alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continua a seguirlo finché non ha portato a termine il compito.

La creatura rimane sotto il controllo dell'incantatore per 24 ore, dopodiché smette di obbedire ai comandi che l'incantatore le ha impartito. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, l'incantatore deve lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima che l'attuale periodo di 24 ore termini. Questo uso dell'incantesimo gli permette di ristabilire il controllo su un massimo di tre creature da lui animate tramite questo incantesimo, anziché animarne di nuove.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, anima o ristabilisce il controllo su quattro ghoul. Quando lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello, anima o ristabilisce il controllo su cinque ghoul, o due ghast o wight. Quando lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 9° livello, anima o ristabilisce il controllo su sei ghoul, tre ghast o wight, o due mummie.

Creare o Distruggere Acqua

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia d'acqua per creare l'acqua o alcuni granelli di sabbia per distruggerla)
Durata: Istantanea

L'incantatore può creare o distruggere l'acqua.

Creare Acqua. L'incantatore crea fino a 40 litri d'acqua pulita in un contenitore aperto situato entro gittata. In alternativa, l'acqua cade sotto forma di pioggia in un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata, estinguendo le fiamme nell'area.

Distruggere Acqua. L'incantatore distrugge fino a 40 litri d'acqua in un contenitore aperto situato entro gittata. In alternativa, può distruggere la nebbia all'interno di un cubo con spigolo di 9 metri situato entro gittata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, crea o distrugge 40 litri aggiuntivi d'acqua, oppure lo spigolo del cubo aumenta di 1,5 metri per ogni slot di livello superiore al 1°.

Creazione

Illusione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo frammento di materia dello stesso tipo dell'oggetto che l'incantatore intende creare)
Durata: Speciale

L'incantatore chiama a sé dei filamenti di sostanza d'ombra dalla Coltre Oscura per creare un oggetto non vivente di materia vegetale entro gittata: stoffa, corda, legno o altri materiali simili. Può usare questo incantesimo anche per creare oggetti fatti di minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri e deve avere una forma e un materiale che l'incantatore abbia già visto in precedenza.

La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, si usa la durata più breve.

Materiale	Durata
Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithral	1 minuto

L'uso di qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo provoca il fallimento di quell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, lo spigolo del cubo aumenta di 1,5 metri per ogni slot di livello superiore al 5°.

Crescita di Spine

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (sette spine aguzze o sette rametti appuntiti)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Spine e spuntoni nascono dal terreno entro un raggio di 6 metri centrato su un punto situato entro gittata. L'area diventa terreno difficile per la durata dell'incantesimo. Quando una creatura entra nell'area o si muove al suo interno, subisce 2d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di cui si muove.

La trasformazione del terreno è mimetizzata in modo da sembrare naturale. Ogni creatura che non abbia osservato l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riconoscere la pericolosità del terreno prima di entrarvi.

Crescita Vegetale

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione o 8 ore
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nei vegetali di un'area specifica. Esistono due possibili usi dell'incantesimo, mirati a fornire benefici immediati o a lungo termine.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando 1 azione, sceglie un punto situato entro gittata. Tutti i vegetali normali entro un raggio di 30 metri centrato su quel punto crescono rigogliosamente fino a formare un groviglio. Una creatura che si muove attraverso quell'area deve spendere 120 cm di movimento per ogni 30 cm di cui si muove.

L'incantatore può escludere una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo per fare in modo che non ne siano influenzate.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo nell'arco di 8 ore, rende la terra fertile. Tutti i vegetali entro un raggio

di 750 metri centrato in un punto situato entro gittata cresceranno rigogliosamente per 1 anno. Al momento del raccolto produrranno il doppio del cibo normale.

Cura Ferite

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Una creatura toccata dall'incantatore recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Cura Ferite di Massa

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un'ondata di energia curativa si sprigiona da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. L'incantatore indica fino a sei creature entro una sfera del raggio di 9 metri centrata su quel punto. Ogni creatura bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari a 3d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Danza Irresistibile di Otto

Ammaliamento di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La creatura inizia a danzare comicamente sul posto, agitando le braccia, battendo i piedi a terra e facendo capriole per la durata dell'incantesimo. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo incantesimo.

Una creatura danzante deve usare tutto il suo movimento per danzare senza uscire dal suo spazio e subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e ai tiri per colpire. Finché il bersaglio è influenzato da questo incantesimo, le altre creature dispongono di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso. Con un'azione, una creatura danzante può effettuare un tiro salvezza su Saggezza per riprendere il controllo di se stessa. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Dardo di Fuoco

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una scintilla di fuoco verso una creatura o un oggetto situato entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo si incendia se non è indossato o trasportato.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d10 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d10), 11° livello (3d10) e 17° livello (4d10).

Dardo Incantato

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre dardi lucenti di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura scelta dall'incantatore, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una sola creatura o più creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°.

Dardo Stregato

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un rametto di un albero colpito da un fulmine)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un raggio di energia azzurra crepitante sfreccia verso una creatura entro gittata, formando una scarica di fulmini prolungata che corre dall'incantatore al bersaglio. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro quella creatura. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d12 danni da fulmine, e l'incantatore, durante ogni proprio turno per la durata dell'incantesimo, può usare la propria azione per infliggere automaticamente 1d12 danni da fulmine al bersaglio. L'incantesimo termina se l'incantatore usa la propria azione per fare qualsiasi altra cosa. L'incantesimo termina inoltre se il bersaglio si porta al di fuori della gittata o se beneficia di copertura totale nei confronti dell'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni iniziali aumentano di 1d12 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Dardo Tracciante

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round

Un lampo di luce sfreccia verso una creatura scelta dall'incantatore e situata entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 4d6 danni radiosi, e il successivo tiro per colpire effettuato contro il bersaglio entro la fine del turno successivo dell'incantatore dispone di vantaggio, grazie all'alone mistico di luce fioca che lo avvolge fino ad allora.

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°.

Deflagrazione Occulta

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un raggio di energia crepitante sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Quando l'incantatore arriva ai livelli superiori, l'incantesimo crea più raggi: due raggi al 5° livello, tre raggi all'11° livello e quattro raggi al 17° livello. L'incantatore può indirizzare i raggi contro lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi, effettuando un tiro per colpire separato per ogni raggio.

Desiderio

Evocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Istantanea

Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale sia in grado di lanciare. Pronunciando semplicemente il proprio desiderio ad alta voce, l'incantatore altera le fondamenta stesse della realtà in base a ciò che desidera.

L'uso base di questo incantesimo è riprodurre un qualsiasi altro incantesimo di livello pari o inferiore all'8°. L'incantatore non deve soddisfare alcun requisito di quell'incantesimo, nemmeno gli eventuali requisiti in componenti costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.

In alternativa, l'incantatore può creare uno degli effetti seguenti a sua scelta:

- L'incantatore crea un oggetto del valore massimo di 25.000 mo che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può essere più lungo di 90 metri in ogni dimensione e compare a terra, in uno spazio libero che l'incantatore sia in grado di vedere.
- L'incantatore consente a un massimo di venti creature che egli sia in grado di vedere di recuperare tutti i punti ferita e terminare tutti gli effetti su di esse come descritto nell'incantesimo *ristorare superiore*.
- L'incantatore conferisce a un massimo di dieci creature che egli sia in grado di vedere resistenza a un tipo di danni a sua scelta.
- L'incantatore conferisce a un massimo di dieci creature che egli sia in grado di vedere immunità a un singolo incantesimo o a un altro effetto magico per 8 ore. Per esempio, potrebbe rendere se stesso e tutti i suoi compagni immuni all'attacco da risucchio di un lich.
- L'incantatore annulla un singolo evento recente imponendo la ripetizione di un qualsiasi tiro effettuato entro l'ultimo round (incluso il suo ultimo turno). La realtà viene rimodellata e si adatta al nuovo risultato. Per esempio, un incantesimo *desiderio* potrebbe annullare il tiro salvezza superato di un avversario, il colpo critico di un nemico o il tiro salvezza fallito di un amico. L'incantatore può imporre che il tiro ripetuto sia effettuato con vantaggio o svantaggio e può scegliere se usare il tiro ripetuto o il tiro originale.

L'incantatore potrebbe essere in grado di realizzare qualcosa che vada oltre gli esempi soprastanti, dichiarando il suo desiderio al DM nel modo più preciso possibile. Il DM ha la massima libertà di decidere cosa accade in questi casi: più potente è il desiderio, maggiori sono le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, e l'effetto desiderato dall'incantatore potrebbe avverarsi solo in parte, oppure l'incantatore potrebbe subire delle conseguenze inaspettate a seguito della formulazione del desiderio. Per esempio, se desidera che un suo nemico sia morto, potrebbe essere portato avanti nel tempo in un periodo in cui quel nemico non è più in vita, finendo per essere rimosso dal gioco a tutti gli effetti. Analogamente, se desidera un oggetto magico leggendario o un artefatto, potrebbe essere trasportato istantaneamente in presenza del legittimo proprietario dell'oggetto.

La tensione provocata dal lancio di questo incantesimo per produrre un qualsiasi effetto diverso dalla duplicazione di un altro incantesimo debilita l'incantatore. Dopo avere subito quella tensione, ogni volta che l'incantatore lancia un incantesimo prima di avere completato un riposo lungo subisce 1d10 danni necrotici per livello di quell'incantesimo. Questi danni non possono essere ridotti o prevenuti in alcun modo. Inoltre, la Forza dell'incantatore scende a 3 per 2d4 giorni (se non è già pari o inferiore a 3). Per ognuno di quei giorni trascorso a riposare e a non fare nulla al di fuori di attività poco impegnative, il tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Esiste infine una probabilità del 33 per cento che l'incantatore non sia in grado di lanciare *desiderio* mai più, se non riesce a reggere a questa tensione.

Destriero Fantomatico

Illusione di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

Una creatura Grande, simile a un cavallo e quasi reale, appare sul terreno in uno spazio libero a scelta dell'incantatore entro gittata. L'incantatore può scegliere l'aspetto della creatura, che deve però essere dotata di sella, morso e briglie. Tutto l'equipaggiamento creato dall'incantesimo svanisce in uno sbuffo di fumo se trasportato a più di 3 metri dalla cavalcatura.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore o una creatura a sua scelta può cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche di un cavallo da galoppo, ma ha una velocità di 30 metri e può percorrere 15 km in un'ora o 20 km a passo veloce. Quando l'incantesimo termina, la cavalcatura svanisce gradualmente, concedendo al cavalcatore 1 minuto per smontare. L'incantesimo termina se l'incantatore usa un'azione per interromperlo o se la cavalcatura subisce danni.

Disco Fluttuante di Tenser

Evocazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea un piano circolare e orizzontale di forza, del diametro di 90 cm e dello spessore di 2,5 cm, che fluttua a 90 cm dal terreno in uno spazio libero a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il disco permane per la durata dell'incantesimo e può sostenere fino a 250 kg. Se si aggiunge ulteriore peso, l'incantesimo termina e tutto ciò che si trovava sul disco cade a terra.

Il disco è immobile finché l'incantatore si trova entro 6 metri da esso. Se l'incantatore si allontana dal disco a più di 6 metri, il disco lo segue in modo da rimanere entro 6 metri da lui. Può muoversi sul terreno dissestato, lungo scalinate, pendii e così via, ma non può superare un cambio

di elevazione pari o superiore a 3 metri. Per esempio, il disco non potrebbe muoversi oltre una fossa profonda 3 metri e non potrebbe uscire da quella fossa se fosse stato creato sul fondo.

Se l'incantatore si muove a più di 30 metri dal disco (solitamente perché il disco non può aggirare un ostacolo per seguirlo), l'incantesimo termina.

Disintegrazione

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)
Durata: Istantanea

Un sottile raggio verde si sprigiona dall'indice dell'incantatore fino a un bersaglio situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come il muro creato da un *muro di forza*.

Una creatura bersagliata da questo incantesimo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d6 + 40 danni da forza. Se questi danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è disintegrato.

Una creatura disintegrata e tutto ciò che essa indossa e trasporta (tranne gli oggetti magici) si riduce in un cumulo di sottile polvere grigia. La creatura può essere riportata in vita soltanto tramite un incantesimo *desiderio* o *resurrezione pura*.

Questo incantesimo disintegra automaticamente un oggetto non magico di taglia Grande o inferiore o una creazione di forza magica. Se il bersaglio è un oggetto o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo incantesimo disintegra una parte di esso grande quanto un cubo con spigolo di 3 metri. Un oggetto magico non è influenzato da questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, i danni aumentano di 3d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Dissolvi il Bene e il Male

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (acqua santa o polvere d'argento e di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore è circondato da un alone di energia scintillante che lo protegge dai folletti, dai non morti e dalle creature originarie di un piano diverso dal Piano Materiale. Per la durata dell'incantesimo, i celestiali, gli elementali, i folletti, gli immondi e i non morti subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui.

L'incantatore può porre fine all'incantesimo usando una delle funzioni speciali seguenti.

Congedo. Con la sua azione, l'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro un celestiale, un elementale, un folletto, un immondo o un non morto entro la sua portata. Se lo colpisce, tenta di respingerlo sul suo piano di origine. La creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma, altrimenti sarà ricacciata sul suo piano natio (se già non si trova laggiù). Se non si trovano sul loro piano di origine, i non morti sono inviati nella Coltre Oscura e i folletti nella Selva Fatata.

Spezzare Ammaliamento. Con la sua azione, l'incantatore tocca una creatura situata entro la sua portata che sia affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, un elementale, un folletto, un immondo o un non morto. La creatura toccata non è più affascinata, spaventata o posseduta da quella creatura.

Dissolvi Magie

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie una creatura, oggetto o effetto magico situato entro gittata. Ogni incantesimo di 3° livello o inferiore termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore presente sul bersaglio, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se supera la prova, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, termina automaticamente gli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello di quell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

Dito della Morte

Necromanzia di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore trasmette un flusso di energia negativa attraverso una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere, provocandole un dolore lancinante. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 7d8 + 30 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Un umanoide ucciso da questo incantesimo si anima all'inizio del turno successivo dell'incantatore come zombi permanentemente al suo comando: obbedirà ai suoi ordini verbali al meglio delle sue capacità.

Divinazione

Divinazione di 4° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla religione dell'incantatore, del valore complessivo di almeno 25 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

Tramite la sua magia e la sua offerta, l'incantatore entra in contatto con una divinità o con i servitori di una divinità. L'incantatore può porre una singola domanda relativa a uno specifico obiettivo, evento o attività che si verificherà entro 7 giorni. Il DM fornisce una risposta onesta, che potrebbe essere costituita da una breve frase, una rima enigmatica o un presagio.

L'incantesimo non tiene conto delle possibili circostanze che potrebbero cambiare l'esito del responso, come il lancio di ulteriori incantesimi aggiuntivi o la perdita o l'aggiunta di un compagno.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo due o più volte prima di completare il suo riposo lungo successivo, esiste una probabilità cumulativa del 25 per cento per ogni lancio dopo il primo di ottenere un responso casuale. Il DM effettua questo tiro in segreto.

Dominare Bestie

Ammaliamento di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di soggiogare una bestia entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quella bestia deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà affascinata dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore o le creature a lui amichevoli stanno combattendo contro la bestia, quest'ultima dispone di vantaggio al tiro salvezza.

Mentre la bestia è affascinata, l'incantatore dispone di un legame telepatico con essa finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore può usare questo legame telepatico per impartire comandi alla creatura finché è cosciente (nessuna azione richiesta), ed essa farà del suo meglio per obbedire. L'incantatore può specificare un corso d'azione semplice e generico come "attacca quella creatura", "corri fin laggiù" o "portami quell'oggetto". Se la creatura porta a termine l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da parte dell'incantatore, essa si difende e si protegge al meglio delle sue capacità.

L'incantatore può usare la sua azione per assumere il controllo totale e preciso del bersaglio. Fino alla fine del turno successivo dell'incantatore, la creatura effettua soltanto le azioni scelte dall'incantatore e non fa niente che l'incantatore non le consenta di fare. Durante questo periodo, l'incantatore può anche fare in modo che la creatura usi una reazione, ma per farlo dovrà usare la sua stessa reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Saggezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo con uno slot incantesimo di 5° livello, la durata diventa concentrazione, fino a 10 minuti. Quando usa uno slot incantesimo di 6° livello, la durata diventa concentrazione, fino a 1 ora. Quando usa uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, la durata diventa concentrazione, fino a 8 ore.

Dominare Mostri

Ammaliamento di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tenta di soggiogare una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà affascinata dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore o le creature a lui amichevoli stanno combattendo contro la creatura, quest'ultima dispone di vantaggio al tiro salvezza.

Mentre la creatura è affascinata, l'incantatore dispone di un legame telepatico con essa finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore può usare questo legame telepatico per impartire comandi alla creatura finché è cosciente (nessuna azione richiesta), ed essa farà del suo meglio per obbedire. L'incantatore può specificare un corso d'azione semplice e generico come "attacca quella creatura", "corri fin laggiù" o "portami quell'oggetto". Se la creatura porta a termine l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da parte dell'incantatore, essa si difende e si protegge al meglio delle sue capacità.

L'incantatore può usare la sua azione per assumere il controllo totale e preciso del bersaglio. Fino alla fine del turno successivo dell'incantatore, la creatura effettua soltanto le azioni scelte dall'incantatore e non fa niente che l'incantatore non le consenta di fare. Durante questo periodo, l'incantatore può anche fare in modo che la creatura usi una reazione, ma per farlo dovrà usare la sua stessa reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Saggezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo con uno slot incantesimo di 9° livello, la durata diventa concentrazione, fino a 8 ore.

Dominare Persone

Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di soggiogare un umanoide entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quell'umanoide deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà affascinato dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore o le creature a lui amichevoli stanno combattendo contro l'umanoide, quest'ultimo dispone di vantaggio al tiro salvezza.

Mentre il bersaglio è affascinato, l'incantatore dispone di un legame telepatico con lui finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore può usare questo legame telepatico per impartire comandi alla creatura finché è cosciente (nessuna azione richiesta), ed essa farà del suo meglio per obbedire. L'incantatore può specificare un corso d'azione semplice e generico come "attacca quella creatura", "corri fin laggiù" o "portami quell'oggetto". Se la creatura porta a termine l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da parte dell'incantatore, essa si difende e si protegge al meglio delle sue capacità.

L'incantatore può usare la sua azione per assumere il controllo totale e preciso del bersaglio. Fino alla fine del turno successivo dell'incantatore, la creatura effettua soltanto le azioni scelte dall'incantatore e non fa niente che l'incantatore non le consenta di fare. Durante questo periodo, l'incantatore può anche fare in modo che la creatura usi una reazione, ma per farlo dovrà usare la sua stessa reazione.

Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo tiro salvezza su Saggezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo con uno slot incantesimo di 6° livello, la durata diventa concentrazione, fino a 10 minuti. Quando usa uno slot incantesimo di 7° livello, la durata diventa concentrazione, fino a 1 ora. Quando usa uno slot incantesimo di 8° livello o superiore, la durata diventa concentrazione, fino a 8 ore.

Duello Obbligato

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di obbligare una creatura a partecipare a un duello. Una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere deve effettuare un tiro salvezza su

Saggezza. Se lo fallisce, è obbligata dall'imposizione divina dell'incantatore ad avvicinarsi a lui. Per la durata dell'incantesimo, la creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire contro le creature diverse dall'incantatore e deve effettuare un tiro salvezza ogni volta che tenta di muoversi fino a uno spazio più lontano di 9 metri da lui. Se supera il tiro salvezza, questo incantesimo non limita i movimenti della creatura per quel turno.

L'incantesimo termina se l'incantatore attacca una qualsiasi altra creatura, se lancia un incantesimo che bersaglia una creatura ostile diversa dal bersaglio, se una creatura a lui amichevole infligge danni al bersaglio o lancia un incantesimo dannoso su di esso, o se l'incantatore termina il proprio turno a più di 9 metri dal bersaglio.

Eroismo

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura consenziente toccata dall'incantatore è animata da un grande coraggio. Finché l'incantesimo non termina, la creatura è immune alla condizione di spaventato e ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di caratteristica da incantatore all'inizio di ogni proprio turno. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio perde tutti i punti ferita temporanei rimanenti forniti da questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Esilio

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un oggetto sgradito al bersaglio)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di inviare su un altro piano di esistenza una creatura che egli sia in grado di vedere e che si trovi entro gittata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma o sarà esiliato.

Se il bersaglio è originario del piano di esistenza in cui si trova, l'incantatore lo esilia su un semipiano innocuo. Mentre si trova laggiù, il bersaglio è incapacitato e rimane in quel luogo finché l'incantesimo non termina, nel qual caso ricompare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio libero più vicino se quello spazio è occupato.

Se il bersaglio è originario di un piano di esistenza diverso da quello in cui si trova l'incantatore, esso viene esiliato con una piccola implosione a malapena udibile e fa ritorno al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio ricompare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio libero più vicino, se quello spazio è occupato. Altrimenti non fa ritorno.

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°.

Esplosione Solare

Invocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e un frammento di pietra del sole)
Durata: Istantanea

Un'onda di luce solare si diffonde entro un raggio di 18 metri centrato su un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Ogni creatura all'interno di quella luce deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 12d6 danni radiosi ed è accecata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata da questo incantesimo. Le melme e i non morti subiscono svantaggio a questo tiro salvezza.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni proprio turno. Se lo supera, non è più accecata.

Questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità creata da un incantesimo presente nella sua area.

Estasiare

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

L'incantatore pronuncia una frastornante sequenza di parole e costringe le creature a sua scelta entro gittata e che egli sia in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Ogni creatura che non può essere affascinata supera questo tiro salvezza automaticamente, e se l'incantatore o i suoi compagni stanno combattendo contro una creatura, quella creatura dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se la creatura bersaglio fallisce il tiro salvezza, subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa dall'incantatore finché l'incantesimo non termina o finché il bersaglio non è più in grado di sentirlo. L'incantesimo termina se l'incantatore è incapacitato o non è più in grado di parlare.

Evoca Animali

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca alcuni spiriti fatati che assumono forme bestiali e compaiono in spazi liberi entro gittata e che egli sia in grado di vedere, scegliendo una delle opzioni seguenti per determinare ciò che appare:

- Una bestia con grado di sfida pari o inferiore a 2
- Due bestie con grado di sfida pari o inferiore a 1
- Quattro bestie con grado di sfida pari o inferiore a 1/2
- Otto bestie con grado di sfida pari o inferiore a 1/4

Ogni bestia è considerata un folletto e scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature evocate sono amichevoli nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni. Si tira una sola volta per l'iniziativa di tutto il gruppo delle creature evocate, che svolgono poi il loro turno tutte assieme. Le creature obbediscono ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta). Se l'incantatore non impartisce loro un comando, le creature si difendono da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprendono alcuna azione.

Il DM possiede le statistiche delle creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando determinati slot incantesimo di livello superiore, sceglie una delle opzioni di evocazione soprastanti e fa apparire un numero superiore di creature: il doppio con uno slot di 5° livello, il triplo con uno slot di 7° livello e il quadruplo con uno slot di 9° livello.

Evoca Celestiale

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca un celestiale con grado di sfida pari o inferiore a 4, che appare in uno spazio libero entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il celestiale scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Il celestiale è amichevole nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni per la durata dell'incantesimo. Si tira per l'iniziativa del celestiale, che svolge i propri turni. Il celestiale obbedisce ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta), purché non violino il suo allineamento. Se l'incantatore non gli impartisce un comando, il celestiale si difende da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprende alcuna azione.

Il DM possiede le statistiche del celestiale.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot di 9° livello, evoca un celestiale con grado di sfida pari o inferiore a 5.

Evoca Creature Boschive

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una bacca di agrifoglio per ogni creatura evocata)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca alcune creature fatate che compaiono in spazi liberi entro gittata e che egli sia in grado di vedere, scegliendo una delle opzioni seguenti per determinare ciò che appare:

- Una creatura fatata con grado di sfida pari o inferiore a 2
- Due creature fatate con grado di sfida pari o inferiore a 1
- Quattro creature fatate con grado di sfida pari o inferiore a 1/2
- Otto creature fatate con grado di sfida pari o inferiore a 1/4

Una creatura evocata scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature evocate sono amichevoli nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni. Si tira una sola volta per l'iniziativa di tutto il gruppo delle creature evocate, che svolgono poi il loro turno tutte assieme. Le creature obbediscono ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta). Se l'incantatore non impartisce loro un comando, le creature si difendono da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprendono alcuna azione.

Il DM possiede le statistiche delle creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando determinati slot incantesimo di livello superiore, sceglie una delle opzioni di evocazione soprastanti e fa apparire un numero superiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello.

Evoca Elementale

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (acqua e sabbia per l'acqua, incenso bruciato per l'aria, zolfo e fosforo per il fuoco, argilla duttile per la terra)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore chiama a sé un servitore elementale, scegliendo un'area di acqua, aria, fuoco o terra delle dimensioni di un cubo con spigolo di 3 metri situato entro gittata. Un elementale con grado di sfida pari o inferiore a 5 e appropriato all'area scelta appare in uno spazio libero entro 3 metri da quell'area. Per esempio, un elementale del fuoco scaturisce da un falò, mentre un elementale della terra emerge dal terreno. L'elementale scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

L'elementale è amichevole nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni per la durata dell'incantesimo. Si tira per l'iniziativa dell'elementale, che svolge i propri turni. L'elementale obbedisce ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta). Se l'incantatore non gli impartisce un comando, l'elementale si difende da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprende alcuna azione.

Se la concentrazione dell'incantatore è interrotta, l'elementale non scompare. L'incantatore perde invece il controllo dell'elementale, che diventa ostile nei suoi confronti e nei confronti dei suoi compagni e li potrebbe attaccare. Un elementale privo di controllo non può essere congedato dall'incantatore e scompare 1 ora dopo essere stato evocato.

Il DM possiede le statistiche dell'elementale.

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°.

Evoca Elementali Minori

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca alcuni elementali che compaiono in spazi liberi entro gittata e che egli sia in grado di vedere, scegliendo una delle opzioni seguenti per determinare ciò che appare:

- Un elementale con grado di sfida pari o inferiore a 2
- Due elementali con grado di sfida pari o inferiore a 1
- Quattro elementali con grado di sfida pari o inferiore a 1/2
- Otto elementali con grado di sfida pari o inferiore a 1/4

Un elementale evocato da questo incantesimo scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature evocate sono amichevoli nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni. Si tira una sola volta per l'iniziativa di tutto il gruppo delle creature evocate, che svolgono poi il loro turno tutte assieme. Le creature obbediscono ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta). Se l'incantatore non impartisce loro un comando, le creature si difendono da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprendono alcuna azione.

Il DM possiede le statistiche delle creature.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando determinati slot incantesimo di livello superiore, sceglie una delle opzioni di evocazione soprastanti e fa apparire un numero superiore di creature: il doppio con uno slot di 6° livello e il triplo con uno slot di 8° livello.

Evoca Folletto

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca un folletto con grado di sfida pari o inferiore a 6 o uno spirito fatato che assume la forma di una bestia con grado di sfida pari o inferiore a 6. Il folletto appare in uno spazio libero entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il folletto scompare quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Il folletto è amichevole nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni per la durata dell'incantesimo. Si tira per l'iniziativa del folletto, che svolge i propri turni. Obbedisce ai comandi verbali impartiti dall'incantatore (nessuna azione richiesta). Se l'incantatore non gli impartisce un comando, il folletto si difende da eventuali altre creature ostili, ma altrimenti non intraprende alcuna azione.

Se la concentrazione dell'incantatore è interrotta, il folletto non scompare. L'incantatore perde invece il controllo del folletto, che diventa ostile nei suoi confronti e nei confronti dei suoi compagni e li potrebbe attaccare. Un folletto privo di controllo non può essere congedato dall'incantatore e scompare 1 ora dopo essere stato evocato.

Il DM è in possesso delle statistiche del folletto.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, il grado di sfida aumenta di 1 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Evoca Pioggia di Armi

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una munizione o un'arma da lancio)
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una munizione non magica o lancia in aria un'arma non magica e sceglie un punto situato entro gittata. Centinaia di duplicati della munizione o dell'arma ricadono a pioggia dall'alto e poi scompaiono. Ogni creatura entro un cilindro del raggio di 12 metri e alto 6 metri centrato su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d8 danni, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il tipo di danno è lo stesso della munizione o dell'arma usata come componente.

Evoca Raffica

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 18 metri)
Componenti: V, S, M (una munizione o un'arma da lancio)
Durata: Istantanea

L'incantatore lancia in aria un'arma non magica o scaglia una munizione non magica per creare un cono di armi identiche che sfrecciano in avanti e poi scompaiono. Ogni creatura entro un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il tipo di danno è lo stesso dell'arma o della munizione usata come componente.

Evocazioni Istantanee di Drawmij

Evocazione di 6° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1.000 mo)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore tocca un oggetto di peso pari o inferiore a 5 kg e la cui dimensione più lunga non sia superiore a 1,8 metri. L'incantesimo imprime un marchio invisibile sulla superficie dell'oggetto e traccia il suo nome sullo zaffiro che l'incantatore ha usato come componente materiale. Ogni volta che l'incantatore lancia questo incantesimo, deve usare uno zaffiro diverso.

Da quel momento in poi, l'incantatore può usare la sua azione per pronunciare il nome dell'oggetto e distruggere lo zaffiro. L'oggetto compare istantaneamente in mano all'incantatore, a prescindere dalle distanze fisiche o planari, e l'incantesimo termina.

Se un'altra creatura impugna o trasporta l'oggetto, la distruzione dello zaffiro non trasporta l'oggetto fino all'incantatore, ma quest'ultimo apprende chi è che possiede l'oggetto e l'ubicazione approssimativa della creatura in quel momento.

Dissolvi magie o un effetto analogo applicato con successo allo zaffiro termina l'effetto di questo incantesimo.

Fabbricare

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore converte le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Per esempio, può fabbricare un ponte di legno da un cumulo di tronchi, una corda da un groviglio di canapa e degli abiti da un cumulo di lino o di lana.

L'incantatore sceglie delle materie prime situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Può fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (non più grande di un cubo con spigolo di 30 metri, o di otto cubi con spigolo di 1,5 metri collegati tra loro), purché la quantità di materie prime sia sufficiente. Tuttavia, se l'incantatore lavora con il metallo, la pietra o altre sostanze minerarie, l'oggetto fabbricato può essere al massimo di taglia Media (non più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri). La qualità degli oggetti effettuati dall'incantesimo è proporzionale alla qualità delle materie prime.

Non è possibile creare o trasmutare creature o oggetti magici con questo incantesimo. Non è inoltre possibile usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto grado di precisione nella fabbricazione, come gioielli, armi, vetro o armature, a meno che l'incantatore non possieda competenza nel tipo di strumenti da artigiano usato per fabbricare tali oggetti.

Fame di Hadar

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un tentacolo di piovra conservato sott'olio)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore apre un portale fino all'oscurità celata tra le stelle, una regione infestata da orrori ignoti. Appare una sfera del raggio di 6 metri composta di oscurità e di freddo pungente, centrata su un punto entro gittata, che permane per la durata dell'incantesimo. All'interno di quel vuoto echeggia una cacofonia di tenui sussurri e fauci biascicanti che possono essere uditi fino a 9 metri di distanza. Nessuna luce, magica o meno che sia, può illuminare l'area e le creature che si trovano completamente al suo interno sono accecate.

Il vuoto genera una distorsione nella trama dello spazio e l'area è considerata terreno difficile. Ogni creatura che inizia il suo turno nell'area subisce 2d6 danni da freddo. Ogni creatura che termina il suo turno all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti subisce 2d6 danni da acido inferti da un nugolo di tentacoli lattiginosi e ultraterreni che la sfiorano.

Faretra Rapida

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una faretra che contenga almeno una munizione)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore trasmuta la propria faretra in modo che produca una scorta infinita di munizioni non magiche che sembrano balzargli in mano ogni volta che egli protende la mano verso di essa.

A ogni suo turno, finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus per effettuare due attacchi con un'arma che usi le munizioni fornite dalla faretra. Ogni volta che l'incantatore effettua uno di questi attacchi a distanza, la sua faretra sostituisce magicamente la munizione da lui usata con un'altra munizione non magica analoga. Tutte le munizioni create da questo incantesimo si disintegrano quando l'incantesimo termina. Se l'incantatore perde il possesso della faretra, l'incantesimo termina.

Faro di Speranza

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo infonde speranza e vitalità. L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, ogni bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Saggezza e ai tiri salvezza contro morte e recupera il numero massimo di punti ferita possibile da qualsiasi guarigione.

Fatale

Illusione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Attingendo alle più profonde paure di un gruppo di creature, l'incantatore crea nella loro mente un gruppo di creature illusorie visibili soltanto a esse. Ogni creatura situata all'interno di una sfera del raggio di 9 metri centrata su un punto entro gittata a scelta dell'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa spaventata per la durata dell'incantesimo. L'illusione fa leva sulle paure più profonde di una creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una minaccia implacabile. Alla fine di ogni proprio turno, la creatura spaventata deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 4d10 danni psichici, mentre se lo supera, l'incantesimo termina per quella creatura.

Favore Divino

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Intonando una preghiera, l'incantatore è pervaso da un alone radioso di luce divina. Finché l'incantesimo non termina, i suoi attacchi con le armi infliggono 1d4 danni radiosi extra se colpiscono.

Ferire

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore scatena una malattia virulenta contro una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 14d6 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. I danni non possono portare i punti ferita del bersaglio a meno di 1. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni necrotici subiti per la durata di 1 ora. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia riporta il massimo dei punti ferita di una creatura alla normalità prima che quel periodo termini.

Fermare il Tempo

Trasmutazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore arresta temporaneamente lo scorrere del tempo per tutti tranne che per se stesso. Per le altre creature il tempo non passa, mentre l'incantatore effettua 1d4 + 1 turni consecutivamente, nel corso dei quali può usare azioni e muoversi normalmente.

Questo incantesimo termina se una delle azioni usate durante questo periodo o un qualsiasi effetto creato dall'incantatore durante questo periodo influenza una creatura diversa da lui o un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia lui. L'incantesimo termina inoltre se l'incantatore si muove a più di 300 metri dal punto in cui lo ha lanciato.

Fiamma Perenne

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 50 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

Una fiamma di intensità equivalente a quella di una torcia si sprigiona da un oggetto toccato dall'incantatore. L'effetto appare come una fiamma normale, ma non produce calore e non consuma ossigeno. Una *fiamma perenne* può essere coperta o nascosta, ma non soffocata o estinta.

Fiamma Sacra
Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un bagliore simile a una fiamma scende fino a una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Fiotto Acido
Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una bolla di acido, scegliendo una creatura entro gittata oppure due creature entro gittata situate a non più di 1,5 metri l'una dall'altra. Un bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d6 danni da acido.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Folata di Vento
Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (il seme di un legume)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una linea di vento forte lunga 18 metri e larga 3 metri si diffonde dall'incantatore in una direzione a sua scelta per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo turno su quella linea deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti sarà spinta di 4,5 metri più lontana dall'incantatore, nella stessa direzione della linea.

Ogni creatura sulla linea deve spendere 60 cm di movimento per ogni 30 cm di cui si muove quando cerca di avvicinarsi all'incantatore.

La folata disperde i gas e i vapori ed estingue candele, torce e simili fiamme prive di protezione nell'area. Fa tremolare le fiamme protette come quelle delle lanterne e ha una probabilità del 50% di spegnerle.

Con un'azione bonus in ogni suo turno prima che l'incantesimo termini, l'incantatore può cambiare la direzione in cui la linea si diffonde da sé.

Fondersi nella Pietra
Trasmutazione di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 8 ore

L'incantatore entra in un oggetto o in una superficie di pietra sufficientemente grande da contenere il suo intero corpo, fondendosi nella pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporta per la durata dell'incantesimo. Usando il suo movimento, egli entra nella pietra in un punto che è in grado di toccare. Nulla della sua presenza rimane visibile o individuabile da qualsiasi senso non magico.

Finché è fuso nella pietra, l'incantatore non può vedere cosa accade all'esterno e ogni prova di Saggezza (Percezione) che effettua per udire suoni subisce svantaggio. L'incantatore rimane cosciente del passaggio del tempo e può lanciare incantesimi su se stesso finché è fuso nella pietra. Può usare il suo movimento per lasciare la pietra nel punto in cui è entrato, cosa che termina l'incantesimo. Altrimenti, è impossibilitato a muoversi.

Gli eventuali danni minori inferti alla pietra non feriscono l'incantatore, ma la sua distruzione parziale o un'alterazione della sua forma (se sufficiente a fare in modo che non contenga più il suo corpo) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 6d6 danni contundenti. La distruzione completa della pietra (o la sua trasmutazione in una sostanza diversa) provoca l'espulsione dell'incantatore e gli infligge 50 danni contundenti. Quando l'incantatore viene espulso, cade a terra prono nello spazio libero più vicino al punto in cui era entrato.

Forma Eterea
Trasmutazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Fino a 8 ore

L'incantatore si spinge nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area in cui si sovrappone al suo piano attuale. Rimane sul Confine Etereo per la durata dell'incantesimo o finché non usa la sua azione per terminare l'incantesimo. Durante questo periodo, può muoversi in qualsiasi direzione. Se si muove in su o in giù, ogni 30 cm di movimento gli richiedono 30 cm di movimento extra. L'incantatore può vedere e udire ciò che accade sul piano da cui proviene, ma tutto gli appare grigio, e non può vedere nulla oltre 18 metri di distanza.

Finché si trova sul Piano Etereo, l'incantatore può solo influenzare le altre creature di quel piano (ed esserne influenzato). Le creature che non si trovano sul Piano Etereo non possono percepirlo e l'incantatore non può interagire con loro, a meno che una capacità speciale o una magia non fornisca loro un mezzo per farlo.

L'incantatore ignora tutti gli oggetti e gli effetti che non si trovano sul Piano Etereo, cosa che gli consente di muoversi attraverso gli oggetti che percepisce sul piano da cui proviene.

Quando l'incantesimo termina, l'incantatore torna immediatamente sul piano di provenienza, nel punto che occupa attualmente. Se quel punto è occupato da un oggetto solido o da una creatura mentre questo accade, l'incantatore viene immediatamente strattonato nello spazio libero più vicino che può occupare e subisce 2 danni da forza per ogni 30 cm di cui si è mosso.

Questo incantesimo non ha effetto se l'incantatore lo lancia quando si trova sul Piano Etereo o su un piano ad esso non confinante, come per esempio uno dei Piani Esterni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o superiore, può bersagliare fino a un massimo di tre creature consenzienti (incluso se stesso) per ogni slot di livello superiore al 7°. Le creature devono trovarsi entro 3 metri dall'incantatore nel momento in cui quest'ultimo lancia l'incantesimo.

Forma Gassosa

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un frammento di garza e uno sbuffo di fumo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore trasforma una creatura consenziente da lui toccata (assieme a tutto ciò che essa indossa e trasporta) in una nube di foschia per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 punti ferita. Una creatura incorporea non è influenzata dall'incantesimo.

Finché il bersaglio si trova in questa forma, il suo unico metodo di movimento è una velocità di volare pari a 3 metri. Il bersaglio può entrare nello spazio di un'altra creatura e occuparlo, dispone di resistenza ai danni non magici e di vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione. Il bersaglio può passare attraverso piccoli fori, aperture strette e perfino semplici crepe, ma considera i liquidi come se fossero superfici solide. Il bersaglio non può cadere e continua a fluttuare nell'area anche quando è stordito o incapacitato in altri modi.

Finché è in forma gassosa, il bersaglio non può parlare o manipolare oggetti, e quelli che trasporta o impugna non possono essere usati, lasciati cadere o manipolati in alcun modo. Il bersaglio non può attaccare o lanciare incantesimi.

Forme Animali

Trasmutazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 24 ore

La magia dell'incantatore trasforma gli altri in bestie. L'incantatore sceglie un qualsiasi numero di creature consenzienti entro gittata e che egli sia in grado di vedere. L'incantatore trasforma ogni bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o inferiore con un grado di sfida pari a 4 o inferiore. Nei turni successivi può usare la sua azione per trasformare le creature influenzate in altre forme.

La trasformazione permane su ogni bersaglio per la durata dell'incantesimo, oppure finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o non muore. L'incantatore può scegliere una forma diversa per ogni bersaglio. Le statistiche di gioco di un bersaglio vengono sostituite dalle statistiche della bestia scelta, anche se il bersaglio conserva il suo allineamento e i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma, e quando riassume la sua forma normale, ritorna al numero di punti ferita che possedeva prima di essere trasformato. Se riassume la sua forma per essere sceso a 0 punti ferita, ogni eventuale danno in eccesso si trasferisce alla sua forma normale. Fintanto che i danni in eccesso non riducono la forma normale della creatura a 0 punti ferita, la creatura non cade priva di sensi. La creatura è limitata alle azioni che può effettuare in base alla natura della sua nuova forma e non può parlare o lanciare incantesimi.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare il suo equipaggiamento, impugnarlo o trarre altri benefici da esso.

Frantumare

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di mica)
Durata: Istantanea

Un rumore improvviso e assordante, dolorosamente intenso, si diffonde da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Ogni creatura entro una sfera del raggio di 3 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni da tuono, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura fatta di materiale inorganico come pietra, cristallo o metallo subisce svantaggio a questo tiro salvezza.

Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova entro l'area dell'incantesimo.

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°.

Freccia Acida di Melf

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera)
Durata: Istantanea

Una freccia verde scintillante vola fino a un bersaglio entro gittata ed esplode generando uno spruzzo d'acido. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se colpisce, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido alla fine del suo turno successivo. Se manca, la freccia spruzza di acido il bersaglio infliggendo 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 3° livello o superiore, i danni (sia quelli iniziali che quelli successivi) aumentano di 1d4 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Freccia Folgorante

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore effettua un attacco con un'arma a distanza entro la durata dell'incantesimo, la munizione dell'arma, o l'arma stessa se si tratta di un'arma da lancio, si trasforma in un fulmine. L'incantatore effettua il tiro per colpire normalmente. Se colpisce, il bersaglio subisce 4d8 danni da fulmine, mentre se lo manca, subisce soltanto la metà di quei danni, anziché i danni normali dell'arma.

A prescindere che l'incantatore colpisca o manchi, ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

La munizione o l'arma torna poi alla sua forma originaria.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni di entrambi gli effetti dell'incantesimo aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Frusta di Spine

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (il gambo di una pianta spinata)
Durata: Istantanea

L'incantatore crea una lunga frusta simile a un rampicante e coperta di spine che al suo comando sferza fino a una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro la creatura. Se colpisce, la creatura subisce 1d6 danni perforanti, e se la creatura è di taglia Grande o inferiore, l'incantatore può trascinarla verso di sé di un massimo di 3 metri.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d6 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Fulmine

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (linea di 30 metri)
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo e una verga d'ambra, di cristallo o di vetro)
Durata: Istantanea

Un fulmine parte dall'incantatore in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 30 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura entro la linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Fuorviare

Illusione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore diventa invisibile nello stesso momento in cui un suo sosia illusorio appare nel punto dove egli si trova. Il sosia permane per la durata dell'incantesimo, ma l'invisibilità termina se l'incantatore attacca o lancia un incantesimo.

L'incantatore può usare la sua azione per muovere il suo sosia illusorio fino al doppio della sua velocità e farlo gesticolare, parlare e comportarsi nel modo che ritiene più opportuno.

L'incantatore può vedere attraverso gli occhi e sentire attraverso le orecchie del sosia come se si trovasse nel punto in cui esso si trova. A ogni suo turno, come azione bonus, l'incantatore può passare dall'uso dei propri sensi a quelli del sosia o viceversa. Finché l'incantatore usa i sensi del sosia è cieco e assordato ai fini del suo ambiente circostante.

Gabbia di Forza

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)
Durata: 1 ora

Una prigione cubica immobile e invisibile, composta di forza magica, si materializza attorno a un'area entro gittata a scelta dell'incantatore. La prigione può essere una gabbia o un involucro solido, a scelta dell'incantatore.

Una prigione a forma di gabbia può misurare fino a 6 metri di lato ed è composta da sbarre del diametro di 1,25 cm disposte a distanza di 1,25 cm l'una dall'altra.

Una prigione a forma di involucro può misurare fino a 3 metri di lato e crea una barriera solida che impedisce a qualsiasi forma di materia di attraversarla e blocca qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno all'esterno dell'area o viceversa.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, ogni creatura situata completamente all'interno dell'area della gabbia è intrappolata. Le creature situate nell'area solo parzialmente o quelle troppo grosse per entrare nell'area vengono spinte via finché non finiscono completamente fuori dall'area.

Una creatura all'interno della gabbia non può uscire tramite mezzi non magici. Se la creatura cerca di usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per uscire dalla gabbia, deve prima effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo supera, può usare quella magia per uscire dalla gabbia, mentre se lo fallisce, non può uscire dalla gabbia e spreca un uso di quell'incantesimo o effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo e blocca i viaggi eterei.

Questo incantesimo non può essere dissolto da *dissolvi magie*.

Giara Magica

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una gemma, un cristallo, un reliquiario o un altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)
Durata: Finché non viene dissolto

Il corpo dell'incantatore cade in uno stato catatonico, la sua anima lo abbandona per entrare nel contenitore usato come componente materiale dell'incantesimo. Finché l'anima dell'incantatore risiede nel contenitore, l'incantatore è consapevole di ciò che accade attorno a lui come se si trovasse nello spazio del contenitore, ma non può muoversi o usare reazioni. L'unica azione che può effettuare è proiettare la propria anima fino a 30 metri fuori dal contenitore, per tornare nel suo corpo vivente (e terminare l'incantesimo) o tentare di possedere il corpo di un'umanoide.

L'incantatore può tentare di possedere un qualsiasi umanoide entro 30 metri da lui e che egli sia in grado di vedere (le creature protette da un incantesimo *protezione dal bene e dal male* o *cerchio magico* non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, l'anima dell'incantatore si trasferisce nel corpo del bersaglio e l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo supera, il bersaglio resiste al tentativo di possessione da parte dell'incantatore che non potrà tentare di possederlo di nuovo per le 24 ore successive.

Una volta che l'incantatore ha posseduto il corpo di una creatura, ne assume il controllo. Le sue statistiche di gioco sono sostituite dalle statistiche della creatura, anche se l'incantatore conserva il suo allineamento e i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. L'incantatore conserva i benefici dei suoi privilegi di classe. Se il bersaglio possiede dei livelli di classe, l'incantatore non può usare nessuno dei suoi privilegi di classe.

Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire ciò che accade attorno al contenitore usando

i propri sensi, ma non può muoversi o effettuare alcuna azione.

Finché possiede un corpo, l'incantatore può usare la sua azione per fare ritorno dal corpo ospite al contenitore, se esso si trova entro 30 metri da lui, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre l'incantatore è al suo interno, la creatura muore e l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Carisma contro la CD del suo stesso incantesimo. Se lo supera, ritorna nel contenitore qualora esso si trovi entro 30 metri da lui. Altrimenti, l'incantatore muore.

Se il contenitore è distrutto o se l'incantesimo termina, l'anima dell'incantatore ritorna immediatamente nel suo corpo. Se il suo corpo si trova a più di 30 metri dall'incantatore o se il corpo è morto quando l'incantatore tenta di farvi ritorno, l'incantatore muore. Se l'anima di un'altra creatura si trova nel contenitore al momento della sua distruzione, l'anima della creatura fa ritorno al suo corpo, se esso è vivo e si trova entro 30 metri. Altrimenti, la creatura muore.

Quando l'incantesimo termina, il contenitore è distrutto.

Glifo di Interdizione

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (incenso e polvere di diamante del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto o innescato

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, traccia un glifo da cui in seguito si sprigionerà un effetto magico. Il glifo può essere tracciato su una superficie (come un tavolo, una sezione di pavimento o una parete) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere del tesoro), al fine di nasconderlo. Il glifo può coprire un'area massima del diametro di 3 metri. Se la superficie o l'oggetto viene spostato per più di 3 metri dal punto in cui l'incantatore ha lanciato questo incantesimo, il glifo si infrange e l'incantesimo termina senza essere innescato.

Il glifo è pressoché invisibile e richiede una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per essere individuato.

L'incantatore decide cosa innesca il glifo quando lancia l'incantesimo. Nel caso dei glifi tracciati su una superficie, gli inneschi più comuni includono toccare il glifo, camminare sul glifo, rimuovere un oggetto che copre il glifo, giungere entro una certa distanza dal glifo o manipolare l'oggetto su cui il glifo è stato tracciato. Nel caso di un glifo tracciato su un oggetto, gli inneschi più comuni includono aprire quell'oggetto, giungere entro una certa distanza dall'oggetto, vedere o leggere il glifo. Una volta innescato il glifo, questo incantesimo termina.

L'incantatore può affinare ulteriormente l'innesco in modo che l'incantesimo si attivi solo in certe circostanze o in base a certe caratteristiche fisiche (come per esempio l'altezza o il peso), il tipo della creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe essere regolata per influenzare le aberrazioni o i drow) o l'allineamento. L'incantatore può anche stabilire le condizioni per quelle creature che non innescano il glifo, come per esempio quelle che pronunceranno una certa parola d'ordine.

Quando l'incantatore traccia il glifo, può scegliere tra *glifo magico* e *rune esplosive*.

Glifo Magico. L'incantatore può custodire un incantesimo preparato di 3° livello o inferiore all'interno del glifo lanciandolo come parte della procedura di creazione del glifo. L'incantesimo deve bersagliare una singola creatura o un'area. L'incantesimo custodito non ha alcun effetto immediato quando viene lanciato in questo modo. Quando il glifo si innesca, l'incantesimo custodito viene lanciato. Se l'incantesimo ha un bersaglio, bersaglia la creatura che ha innescato il glifo. Se l'incantesimo influenza un'area, l'area è centrata su quella creatura. Se l'incantesimo evoca creature ostili o crea oggetti o trappole dannose, ciò che viene creato o evocato appare nel punto più vicino possibile all'intruso e lo attacca. Se l'incantesimo richiede concentrazione, permane fino alla fine della sua durata.

Rune Esplosive. Quando questo glifo viene innescato, diffonde un'ondata di energia magica in una sfera del raggio di 6 metri centrata su di esso. La sfera si diffonde oltre gli angoli. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 5d8 danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono (a scelta dell'incantatore al momento della creazione del glifo), mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore crea un *glifo magico*, può custodire qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al livello dello slot usato per il *glifo di interdizione*. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni di un glifo *rune esplosive* aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Globo Cromatico

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 50 mo)
Durata: Istantanea

L'incantatore scaglia una sfera del diametro di 10 cm contro una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Può scegliere che tipo di globo creare tra acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono o veleno e poi effettuare un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 3d8 danni del tipo scelto dall'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Globo di Invulnerabilità

Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S, M (una perla di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una barriera scintillante e immobile si materializza in un raggio di 3 metri attorno all'incantatore e permane per la durata dell'incantesimo.

Qualsiasi incantesimo di 5° livello o inferiore lanciato all'esterno della barriera non può influenzare le creature o gli oggetti al suo interno, nemmeno se l'incantesimo viene lanciato usando uno slot incantesimo superiore. Un tale incantesimo può bersagliare le creature e gli oggetti all'interno della barriera, ma non avrà alcun effetto su di loro. Analogamente, l'area all'interno della barriera è esclusa dalle aree influenzate da tali incantesimi.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, la barriera blocca gli incantesimi di un livello superiore per ogni slot di livello superiore al 6°.

Guardiani Spirituali

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 4,5 metri)
Componenti: V, S, M (un simbolo sacro)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore chiama a sé degli spiriti che lo proteggano. Gli spiriti fluttuano attorno a lui a una distanza di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore è buono o neutrale, la loro forma spettrale appare angelica o fatata (a scelta dell'incantatore). Se è malvagio, appaiono come immondi.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può designare un qualsiasi numero di creature che egli sia in grado di vedere, che non ne saranno influenzate. La velocità di una creatura influenzata viene dimezzata nell'area, e quando la creatura entra nell'area per la prima volta o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni radiosi (se l'incantatore è buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se è malvagio), mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

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°.

Guardiano della Fede

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 8 ore

Un guardiano spettrale Grande compare e fluttua per la durata dell'incantesimo in uno spazio libero a scelta dell'incantatore situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il guardiano occupa quello spazio ed è sfocato, ad eccezione di una spada scintillante e uno scudo decorati con il simbolo della divinità dell'incantatore.

Ogni creatura ostile all'incantatore che si muova fino a uno spazio entro 3 metri dal guardiano per la prima volta in un turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 20 danni radiosi, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il guardiano svanisce quando ha inferto un totale di 60 danni.

Guarigione

Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Un flusso di energia positiva investe la creatura, consentendole di recuperare 70 punti ferita. Questo incantesimo pone inoltre fine a ogni forma di cecità, sordità e malattia che potrebbe influenzare il bersaglio. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 10 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 6°.

Guarigione di Massa

Invocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un'ondata di energia curativa si sprigiona dall'incantatore e investe le creature ferite attorno a lui. L'incantatore ripristina fino a 700 punti ferita, ripartiti come egli preferisce tra un numero qualsiasi di creature situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Le creature guarite da questo incantesimo vengono anche curate da tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Guida

Trucchetto di Divinazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato la prova di caratteristica. Dopodiché l'incantesimo termina.

Guscio Anti-Vita

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Una barriera scintillante si proietta dall'incantatore entro un raggio di 3 metri e si muove assieme a lui, rimanendo centrata su di lui e respingendo tutte le creature che non siano costrutti e non morti. La barriera permane per la durata dell'incantesimo.

La barriera impedisce a una creatura influenzata di attraversarla o di protendersi oltre di essa. Una creatura influenzata può lanciare incantesimi o effettuare attacchi usando armi a distanza o armi con portata che attraversino la barriera.

Se l'incantatore si muove in modo che una creatura influenzata sia costretta a passare attraverso la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una perla del valore di almeno 100 monete d'oro e una piuma di gufo)
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto che deve toccare durante il lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o di un altro oggetto infuso di magia, apprende le sue proprietà e come usarlo, se necessita di sintonia per usarlo e quante cariche contiene, se ne contiene. Apprende se l'oggetto è influenzato da eventuali incantesimi e quali essi siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, l'incantatore apprende quale incantesimo l'ha creato.

Se invece tocca una creatura durante il lancio dell'incantesimo, apprende quali incantesimi influenzano attualmente quella creatura, se ce ne sono.

Illusione Minore

Trucchetto di Illusione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: S, M (un ciuffo di lana)
Durata: 1 minuto

L'incantatore crea un suono o un'immagine di un oggetto entro gittata che permane per la durata dell'incantesimo. L'illusione termina anche se l'incantatore la interrompe con un'azione o se lancia questo incantesimo di nuovo.

Se l'incantatore crea un suono, il suo volume può variare da un sussurro a un urlo. Può trattarsi della voce dell'incantatore, della voce di qualcun altro, del ruggito di un leone, di un rullo di tamburi o di un qualsiasi altro suono a sua scelta. Il suono può echeggiare ininterrottamente per tutta la durata, oppure l'incantatore può emettere suoni più discreti in momenti diversi prima che l'incantesimo termini.

Se l'incantatore crea l'immagine di un oggetto (come per esempio una sedia, una serie di impronte nel fango o uno scrigno), quell'oggetto non deve essere più grande di un cubo con spigolo di 1,5 metri. L'immagine non può emettere suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti la attraversano.

Se una creatura usa la sua azione per esaminare il suono o l'immagine, 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 discerne l'illusione per ciò che è, l'illusione si attenua per quella creatura.

Illusione Programmata

Illusione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore crea l'illusione di un oggetto, una creatura o un altro fenomeno visibile situato entro gittata, che si attiva quando si verifica una condizione specifica. Fino ad allora, l'illusione è impercettibile. L'illusione non può essere più grande di un cubo con spigolo di 9 metri, e l'incantatore decide al momento del lancio dell'incantesimo come si comporta l'illusione e quali suoni emette. Questa esibizione preprogrammata può durare un massimo di 5 minuti.

Quando la condizione specificata si verifica, l'illusione si materializza e si comporta nella maniera descritta dall'incantatore. Quando l'illusione ha concluso la sua esibizione, scompare e rimane latente per 10 minuti. Dopo questo periodo, può essere attivata di nuovo.

La condizione innescante può essere generica o dettagliata quanto l'incantatore preferisce, ma deve essere basata su condizioni visive o auditive che si verifichino entro 9 metri dall'area. Per esempio, l'incantatore potrebbe creare un'illusione di se stesso che apparirà e avvertirà coloro che tenteranno di aprire una porta protetta da una trappola, oppure potrebbe programmarla per innescarsi solo quando una creatura recita la parola o la frase giusta.

Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine e gli eventuali suoni che essa emette si attenuano alle sue orecchie.

Immagine Maggiore

Illusione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile che non sia più grande di un cubo con spigolo di 6 metri. L'immagine appare in un punto situato entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere, e permane per la durata dell'incantesimo. Sembra completamente reale e include temperature, suoni e odori appropriati all'oggetto raffigurato. L'incantatore non può creare calore o freddo sufficienti a infliggere danni, un rumore abbastanza forte da infliggere danni da tuono o assordare una creatura, o un odore in grado di rendere una creatura inferma (come il fetore di un troglodita).

Fintanto che l'incantatore si trova entro gittata, può usare la sua azione per fare in modo che l'immagine si muova fino a un qualsiasi altro punto entro gittata. Quando l'immagine cambia luogo, l'incantatore può alterare il suo aspetto in modo che il movimento appaia naturale per l'immagine. Per esempio, se crea l'immagine di una creatura e decide di muoverla, può alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Analogamente, può fare in modo che l'illusione generi suoni diversi in momenti diversi, facendola perfino partecipare a una conversazione.

Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine e le altre qualità sensoriali dell'immagine si attenuano per quella creatura.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, l'incantesimo dura finché non viene dissolto, senza richiedere la concentrazione dell'incantatore.

Immagine Proiettata

Illusione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 750 km
Componenti: V, S, M (una riproduzione in miniatura dell'incantatore fatta di materiali del valore di almeno 5 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 giorno

L'incantatore crea una copia illusoria di se stesso che permane per la durata dell'incantesimo. La copia può apparire in un qualsiasi luogo situato entro gittata e che l'incantatore abbia visto in precedenza, a prescindere dagli ostacoli frapposti. L'illusione appare e suona come l'incantatore, ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare e l'incantesimo termina.

L'incantatore può usare la sua azione per muovere questa illusione fino al doppio della sua velocità e farla agire, parlare e comportarsi nel modo che preferisce. L'illusione imita i modi di fare dell'incantatore alla perfezione.

L'incantatore vede e sente attraverso gli occhi e le orecchie dell'illusione come se si trovasse nel suo spazio. Nel suo turno, come azione bonus, può passare dai sensi dell'illusione ai propri o viceversa. Mentre usa i sensi dell'illusione è accecato e assordato nei confronti di ciò che accade attorno a lui.

Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti vi passano attraverso.

Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine e gli eventuali suoni che essa emette si attenuano alle sue orecchie.

Immagine Silenziosa

Illusione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di lana)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea l'immagine di un oggetto, una creatura o un altro fenomeno visibile che non sia più grande di un cubo con spigolo di 4,5 metri. L'immagine appare in un punto situato entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali.

L'incantatore può usare la sua azione per fare in modo che l'immagine si muova fino a un qualsiasi altro punto entro gittata. Quando l'immagine cambia luogo, l'incantatore può alterare il suo aspetto in modo che il movimento appaia naturale per l'immagine. Per esempio, se crea l'immagine di una creatura e decide di muoverla, può alterare l'immagine in modo che sembri camminare.

Un'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, in quanto gli oggetti vi passano attraverso. Una creatura che usa la sua azione per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se una creatura discerne l'illusione per ciò che è, riesce a vedere attraverso l'immagine.

Immagine Speculare

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

Tre duplicati illusori dell'incantatore compaiono nel suo spazio. Finché l'incantesimo non termina, i duplicati si muovono assieme a lui e imitano le sue azioni, cambiando posizione in modo che sia impossibile individuare quale immagine sia quella vera. L'incantatore può usare la sua azione per congedare i duplicati illusori.

Ogni volta che una creatura bersaglia l'incantatore con un attacco, l'incantatore tira un d20 per determinare se l'attacco bersaglia invece uno dei duplicati.

Se l'incantatore possiede tre duplicati, deve ottenere al tiro un 6 o più per spostare il bersaglio dell'attacco su un duplicato. Se possiede due duplicati, deve ottenere al tiro un 8 o più. Se possiede un duplicato, deve ottenere al tiro un 11 o più.

La CA di un duplicato è pari a 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Se un attacco colpisce un duplicato, esso viene distrutto. Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora tutti gli altri danni ed effetti. L'incantesimo termina quando tutti e tre i duplicati sono distrutti.

Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se non può vedere, se si affida a sensi diversi dalla vista, come per esempio la vista cieca, o se può percepire le illusioni come false, nel caso sia dotata di visione del vero.

Imprigionare

Abiurazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un ritratto su pergamena o una statuetta che riproduce le fattezze del bersaglio e una componente speciale che varia in base alla versione dell'incantesimo che si desidera lanciare, del valore di almeno 500 mo per ogni Dado Vita del bersaglio)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore crea una costrizione magica per trattenere una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, sarà vincolato dall'incantesimo; se invece lo supera, sarà immune a questo incantesimo qualora l'incantatore dovesse lanciarlo di nuovo. Finché è influenzata da questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare o percepire il bersaglio.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie una delle seguenti forme di prigionia.

Ceppi. Il bersaglio è bloccato sul posto da una serie di pesanti catene saldamente ancorate al terreno. Il bersaglio è trattenuto finché l'incantesimo non termina e non può muoversi o essere mosso in alcun modo fino ad allora.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.

Prigione Delimitata. L'incantesimo trasporta il bersaglio su un minuscolo semipiano protetto da un'interdizione contro il teletrasporto e i viaggi planari. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre o un'analoga struttura confinata a scelta dell'incantatore.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una riproduzione in miniatura della prigione desiderata fatta di giada.

Prigionia Ridotta. Il bersaglio è rimpicciolito fino a un'altezza di 2,5 cm ed è rinchiuso in una gemma o in un oggetto simile. La gemma lascia passare la luce normalmente (consentendo al bersaglio di vedere all'esterno e alle altre creature di vedere all'interno), ma nient'altro può attraversarla, nemmeno tramite teletrasporto o viaggi planari. La gemma non può essere intagliata o infranta finché l'incantesimo ha effetto.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grossa gemma trasparente, come un corindone, un diamante o un rubino.

Sepoltura. Il bersaglio è sepolto nelle viscere della terra, in una sfera di forza magica sufficientemente grande da contenerlo. Nulla può attraversare la sfera e nessuna creatura può teletrasportarsi o usare un viaggio planare per entrare o uscire dalla sfera.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è un piccolo globo di mithral.

Sonno. Il bersaglio si addormenta e non può essere svegliato.

La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una raccolta di rare erbe soporifere.

Terminare l'Incantesimo. Durante il lancio dell'incantesimo, in qualsiasi sua versione, l'incantatore può specificare una condizione che porrà termine all'incantesimo e libererà il bersaglio. La condizione può essere specifica e complessa quanto l'incantatore desidera, ma il DM deve considerarla ragionevole e ritenere che abbia una certa probabilità di verificarsi. Le condizioni possono basarsi sul nome, l'identità o la divinità di una creatura, ma devono basarsi su azioni o qualità osservabili e non su concetti intangibili come il livello, la classe o i punti ferita.

Un incantesimo *dissolvi magie* può terminare questo incantesimo solo se viene lanciato come incantesimo di 9° livello bersagliando la prigione o la componente speciale usata per crearla.

L'incantatore può usare una determinata componente speciale soltanto per creare una prigione alla volta. Se lancia di nuovo l'incantesimo usando la stessa componente, il bersaglio del primo lancio viene immediatamente liberato dalla sua prigionia.

Inaridire

Necromanzia di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere è investita da un'ondata di energia necromantica che ne prosciuga i fluidi corporei e la vitalità. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 8d8 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Questo incantesimo non ha alcun effetto sui costrutti o sui non morti.

Se l'incantatore bersaglia una creatura vegetale o un vegetale magico, tale bersaglio subisce svantaggio al tiro salvezza e l'incantesimo infligge il massimo dei danni.

Se l'incantatore bersaglia un vegetale non magico che non è una creatura, come un albero o un arbusto, esso non effettua alcun tiro salvezza: avvizzisce e muore automaticamente.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Individuazione dei Pensieri

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una moneta di rame)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può leggere i pensieri di certe creature. Quando lancia l'incantesimo e come sua azione in ogni turno finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può concentrarsi su una qualsiasi creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se la creatura scelta ha un'Intelligenza pari o inferiore a 3 o non parla alcun linguaggio, non può essere influenzata dall'incantesimo.

All'inizio l'incantatore apprende i pensieri superficiali della creatura (ciò a cui la creatura sta pensando in quel momento). Con un'azione, l'incantatore può trasferire la sua attenzione sui pensieri di un'altra creatura oppure tentare di sondare più a fondo la mente della stessa creatura. Se sonda più a fondo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, all'incantatore vengono rivelati i suoi ragionamenti (se ne fa), il suo stato emotivo e una presenza dominante nei suoi pensieri (qualcosa di cui si preoccupa, che ama o che odia). Se ha successo, l'incantesimo termina. In ogni caso, il bersaglio è consapevole che l'incantatore sta sondando la sua mente: se l'incantatore non trasferisce la sua attenzione sui pensieri di un'altra creatura, la creatura può usare la sua azione nel proprio turno per effettuare una prova di Intelligenza contrapposta alla prova di Intelligenza dell'incantatore. Se ha successo, l'incantesimo termina.

Le domande rivolte verbalmente alla creatura bersaglio plasmano naturalmente il corso dei suoi pensieri, quindi questo incantesimo è particolarmente efficace nel corso di un interrogatorio.

L'incantatore può anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non è in grado di vedere. Quando lancia l'incantesimo, o come sua azione nell'arco della durata, l'incantatore può cercare pensieri entro un raggio di 9 metri da sé. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 60 cm di pietra, 5 cm di metallo diverso dal piombo o una sottile lamina di piombo. L'incantatore non può individuare una creatura con un'Intelligenza pari o inferiore a 3, o che non parli alcun linguaggio.

Una volta individuata la presenza di una creatura in questo modo, l'incantatore può leggere i suoi pensieri per il resto della durata nel modo sopra descritto, anche se non è in grado di vederla; la creatura, tuttavia, deve comunque trovarsi entro gittata.

Individuazione del Bene e del Male

Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore sa se è presente un'aberrazione, un celestiale, un elementale, un folletto, un immondo o un non morto entro 9 metri da lui, nonché la posizione esatta di quella creatura. Analogamente, l'incantatore sa se entro 9 metri da lui c'è un luogo o un oggetto consacrato o dissacrato magicamente.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Individuazione del Magico

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore percepisce la presenza della magia entro 9 metri da lui. Se percepisce la magia in questo modo, può usare la sua azione per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area e che contenga magia, e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Individuazione delle Malattie e dei Veleni

Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una foglia di tasso)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può percepire la presenza e l'ubicazione di veleni, creature velenose e malattie situate entro 9 metri da lui. È inoltre in grado di identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia in ciascuno dei casi.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

Infliggi Ferite

Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro la sua portata. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Ingrandire/Ridurre

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore ingrandisce o riduce una creatura o un oggetto situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere per la durata dell'incantesimo. L'incantatore deve scegliere una creatura o un oggetto che non sia indossato o trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo supera, l'incantesimo non ha effetto.

Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che essa indossa e trasporta cambia di taglia assieme a lei. Ogni oggetto lasciato cadere da una creatura influenzata torna immediatamente alla sua taglia normale.

Ingrandire. La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni e il suo peso aumenta di otto volte. Questa crescita aumenta la taglia della creatura di una categoria (da Media a Grande, per esempio). Se non c'è abbastanza spazio per consentire al bersaglio di raddoppiare la sua taglia, la creatura o l'oggetto in questione sviluppa la massima taglia possibile nello spazio disponibile. Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio dispone anche di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Anche le armi del bersaglio crescono fino ad adattarsi alla nuova taglia. Finché queste armi sono ingrandite, gli attacchi effettuati dal bersaglio con queste armi infliggono 1d4 danni extra.

Ridurre. La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni e il suo peso diventa un ottavo del peso normale. Questa riduzione diminuisce la taglia della creatura di una categoria (da Media a Piccola, per esempio). Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza. Anche le armi del bersaglio si riducono fino ad adattarsi alla nuova taglia. Finché queste armi sono ridotte, gli attacchi effettuati dal bersaglio con queste armi infliggono 1d4 danni in meno (i danni non possono scendere a meno di 1).

Insetto Gigante

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore trasforma un massimo di dieci millepiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione situati entro gittata in versioni giganti delle loro forme naturali per la durata dell'incantesimo. Un millepiedi diventa un millepiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante.

Ogni creatura obbedisce ai comandi verbali dell'incantatore e in combattimento agisce al turno dell'incantatore durante ogni round. Il DM possiede le statistiche di queste creature e risolve le loro azioni e i loro movimenti.

Una creatura rimane in questa forma gigante per la durata dell'incantesimo, finché non scende a 0 punti ferita o finché l'incantatore non usa un'azione per terminare l'effetto su di essa.

Il DM potrebbe consentire all'incantatore di scegliere dei bersagli diversi. Per esempio, un'ape trasformata da questo incantesimo sarà una versione gigante che userà le stesse statistiche di una vespa gigante.

Interdizione alla Morte

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura e le conferisce una certa misura di protezione dalla morte.

La prima volta in cui il bersaglio dovrebbe scendere a 0 punti ferita a seguito dei danni subiti, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo termina.

Se l'incantesimo ha ancora effetto quando il bersaglio è soggetto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto è invece negato contro il bersaglio e l'incantesimo termina.

Interdizione alle Lame

Trucchetto di Abiurazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 round

L'incantatore protende la mano in avanti e traccia un simbolo di interdizione nell'aria. Fino alla fine del suo turno successivo, l'incantatore dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti inferti dagli attacchi con le armi.

Intermittenza

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

L'incantatore tira un d20 alla fine di ogni suo turno per la durata dell'incantesimo. Con un risultato pari o superiore a 11, svanisce dal suo piano di esistenza attuale e compare sul Piano Etereo (se l'incantatore già si trovava su quel piano, l'incantesimo non funziona e il lancio va sprecato). All'inizio del suo turno successivo, e quando l'incantesimo termina se l'incantatore si trova sul Piano Etereo, l'incantatore torna su uno spazio libero a sua scelta, situato entro 3 metri dallo spazio da cui è svanito e che egli sia in grado di vedere. Se nessuno spazio libero è disponibile entro quella gittata, l'incantatore appare nello spazio libero più vicino (determinato casualmente se più spazi liberi si trovano a pari distanza). L'incantatore può terminare questo incantesimo con un'azione.

Finché si trova sul Piano Etereo, l'incantatore può vedere e sentire il piano da cui proviene, che viene proiettato attorno a lui in ombre di grigio ed è visibile solo fino a una distanza di 18 metri. L'incantatore può influenzare ed essere influenzato solo dalle altre creature sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano su quel piano non possono percepire l'incantatore o interagire con lui se non sono dotate di qualche capacità che consenta loro di farlo.

Intimorire Infernale

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando subisce danni da una creatura entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore punta l'indice contro la creatura che gli ha inferto danni e quella creatura è momentaneamente avviluppata da una cortina di fiamme infernali. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Intralciare

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Erbacce e rampicanti spuntano dal terreno in un quadrato con lato di 6 metri che parte da un punto situato entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, questi vegetali trasformano l'area in terreno difficile.

Una creatura situata nell'area quando l'incantatore lancia questo incantesimo deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti è trattenuta dai vegetali intralcianti finché l'incantesimo non termina. Una creatura trattenuta dai vegetali può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, si libera.

Quando l'incantesimo termina, i vegetali evocati avvizziscono.

Inversione della Gravità

Trasmutazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e limatura di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Questo incantesimo inverte la gravità all'interno di un cilindro del raggio di 15 metri e alto 30 metri, centrato su un punto situato entro gittata. Tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno all'interno dell'area cadono verso l'alto e arrivano in cima all'area quando l'incantesimo viene lanciato. Una creatura può effettuare un tiro salvezza su Destrezza per afferrare un oggetto ancorato entro portata, evitando in questo modo la caduta.

Se un oggetto solido di qualche tipo (come per esempio un soffitto) viene urtato durante questa caduta, gli oggetti e le creature subiscono un impatto identico a quello che subirebbero durante una normale caduta verso il basso. Se un oggetto o una creatura arriva in cima all'area senza colpire niente, rimane lassù a oscillare leggermente per la durata dell'incantesimo.

Alla fine della durata, gli oggetti e le creature influenzate ricadono a terra.

Inviare

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Illimitata
Componenti: V, S, M (un pezzo di cavo di rame)
Durata: 1 round

L'incantatore invia un breve messaggio di un massimo di venticinque parole a una creatura che gli sia familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, riconosce l'incantatore come colui che l'ha inviato e può rispondere immediatamente allo stesso modo. L'incantesimo consente alle creature con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 1 di capire il significato del messaggio.

L'incantatore può inviare il messaggio a qualsiasi distanza e perfino sugli altri piani di esistenza, ma se il bersaglio si trova su un piano di esistenza diverso dal suo, c'è una probabilità del 5 per cento che il messaggio non arrivi.

Invisibilità

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un ciglio in uno strato di resina)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile finché l'incantesimo non termina. Anche tutto ciò che il bersaglio indossa o trasporta diventa invisibile finché rimane sulla sua persona. L'incantesimo termina per un bersaglio quando quel bersaglio attacca o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 2°.

Invisibilità Superiore

Illusione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore o la creatura da lui toccata diventa invisibile finché l'incantesimo non termina. Anche tutto ciò che il bersaglio indossa o trasporta diventa invisibile finché rimane sulla sua persona.

Invocare il Fulmine

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Una nube tempestosa a forma di un cilindro del raggio di 18 metri e alto 3 metri compare in un punto che l'incantatore sia in grado di vedere e situato a 30 metri direttamente sopra di lui. L'incantesimo fallisce se l'incantatore non è in grado di vedere il punto in cui la nube tempestosa potrebbe comparire (per esempio, se si trova all'interno di una stanza che non è in grado di contenere la nube).

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie un punto entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Una scarica di

fulmini si propaga dalla nube fino a quel punto. Ogni creatura entro 1,5 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d10 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. A ogni suo turno finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare la sua azione per invocare di nuovo il fulmine in questo modo, bersagliando lo stesso punto o un punto diverso.

Se l'incantatore si trova all'esterno durante una tempesta quando lancia questo incantesimo, ottiene il controllo della tempesta esistente anziché crearne una nuova. In queste condizioni, i danni dell'incantesimo aumentano di 1d10.

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°.

Labirinto

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore esilia una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere su un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane laggiù per la durata dell'incantesimo o finché non fugge dal labirinto.

Il bersaglio può usare la sua azione per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua una prova di Intelligenza con CD 20. Se ha successo, riesce a fuggire e l'incantesimo termina (un minotauro o un demone goristro hanno successo automaticamente).

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio ricompare nello spazio che ha lasciato o, se quello spazio è occupato, nella spazio libero più vicino.

Lama Infuocata

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una foglia di scotano)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore evoca una lama infuocata nella sua mano libera. La lama ha forma e dimensioni simili a quelle di una scimitarra e permane per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore la lascia andare, la lama scompare, ma può essere evocata di nuovo con un'azione bonus da parte dell'incantatore.

L'incantatore può usare la sua azione per effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo con la lama infuocata. Se colpisce, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco.

La lama infuocata proietta luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni due slot oltre il 2°.

Legame Planare

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un gioiello del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 24 ore

Con questo incantesimo, l'incantatore tenta di vincolare un celestiale, un elementale, un folletto o un immondo e di metterlo al suo servizio. La creatura deve trovarsi entro gittata per l'intero lancio dell'incantesimo. (Solitamente la creatura viene prima evocata al centro di un *cerchio magico* invertito per tenerlo intrappolato mentre questo incantesimo viene lanciato.) Completato il lancio, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, è obbligato a servire l'incantatore per la durata dell'incantesimo. Se la creatura è stata evocata o creata da un altro incantesimo, la durata di quell'incantesimo viene estesa per corrispondere alla durata di questo.

Una creatura vincolata deve eseguire le istruzioni dell'incantatore al meglio delle sue capacità. L'incantatore potrebbe ordinare alla creatura di accompagnarlo in un'avventura, di proteggere un luogo o di trasmettere un messaggio. La creatura obbedisce alla lettera alle sue istruzioni, ma se è ostile nei confronti dell'incantatore lotterà per interpretare a modo suo le parole di quest'ultimo e perseguire i suoi obiettivi personali. Se la creatura porta a termine le istruzioni dell'incantatore prima che l'incantesimo termini, si reca da lui per riferirgli di ciò che ha fatto, se si trova sul suo stesso piano di esistenza. Se l'incantatore si trova su un piano di esistenza diverso, la creatura torna nel luogo in cui è stata vincolata e vi rimane finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di un livello superiore, la durata aumenta a 10 giorni con uno slot di 6° livello, a 30 giorni con uno slot di 7° livello, a 180 giorni con uno slot di 8° livello e a un anno e un giorno con uno slot di 9° livello.

Legame Telepatico di Rary

Divinazione di 5° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo di due tipi di creature diverse)
Durata: 1 ora

L'incantatore stringe un legame telepatico con un massimo di otto creature consenzienti a sua scelta situate entro gittata, collegando fisicamente ogni creatura a tutte le altre per la durata dell'incantesimo. Le creature con un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 non sono influenzate da questo incantesimo.

Finché l'incantesimo non termina, i bersagli possono comunicare telepaticamente attraverso il legame, a prescindere che abbiano un linguaggio in comune o meno. La comunicazione è possibile attraverso qualsiasi distanza, ma non può estendersi ad altri piani di esistenza.

Lentezza

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore altera il tempo attorno a un massimo di sei creature a sua scelta all'interno di un cubo con spigolo di 12 metri situato entro gittata. Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è influenzato da questo incantesimo per la sua durata.

Un bersaglio influenzato subisce una penalità di –2 alla CA e ai tiri salvezza su Destrezza, non può usare reazioni e la sua velocità è dimezzata. Nel proprio turno, il bersaglio deve scegliere se usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. A prescindere dalle sue capacità e oggetti magici, non può effettuare più di un attacco in mischia o a distanza durante il suo turno.

Se la creatura tenta di lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione, deve tirare un d20. Con un risultato pari o superiore a 11, l'incantesimo non ha effetto

prima del turno successivo della creatura e quest'ultima deve usare la propria azione di quel turno per completare l'incantesimo. Se non può farlo, l'incantesimo va sprecato.

Una creatura influenzata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza alla fine del suo turno. Se lo supera, l'effetto per lei termina.

Levitazione

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo cappio di cuoio o un sottile cavo dorato piegato a forma di coppa con un lungo manico a un'estremità)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Una creatura o un oggetto a scelta dell'incantatore, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere, si solleva verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso lassù per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può far levitare un bersaglio che pesa fino a 250 kg. Una creatura non consenziente che supera un tiro salvezza su Costituzione non subisce l'effetto dell'incantesimo.

Il bersaglio può muoversi soltanto spingendosi o aggrappandosi a un oggetto fisso o a una superficie entro portata (come per esempio una parete o un soffitto), che gli permette di muoversi come se stesse scalando quella superficie. L'incantatore può variare l'altitudine del bersaglio di un massimo di 6 metri in ogni direzione nel proprio turno. Se il bersaglio è l'incantatore stesso, egli può muoversi su o giù come parte del suo movimento. Altrimenti può usare la sua azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere entro gittata.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio scende dolcemente fluttuando fino a terra, se era ancora sospeso.

Libertà di Movimento

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una cinghia di cuoio legata attorno al braccio o a un'appendice simile)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il movimento del bersaglio non è influenzato dal terreno difficile, e gli incantesimi e gli altri effetti magici non possono ridurre la velocità del bersaglio e non possono renderlo paralizzato o trattenuto.

Il bersaglio può inoltre spendere 1,5 metri di movimento per sfuggire automaticamente alle costrizioni non magiche, come un paio di manette o una creatura che lo abbia afferrato. Infine, se il bersaglio si trova sott'acqua, non subisce penalità al suo movimento e ai suoi attacchi.

Linguaggi

Divinazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (una piccola riproduzione in argilla di una ziggurat)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo consente alla creatura toccata dall'incantatore di comprendere qualsiasi linguaggio che essa senta parlare. Inoltre, quando il bersaglio parla, ogni creatura che conosca almeno un linguaggio e sia in grado di udirlo capisce ciò che esso sta dicendo.

Localizza Animali o Vegetali

Divinazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo strappato a un segugio)
Durata: Istantanea

L'incantatore descrive o nomina un tipo specifico di bestia o vegetale. Concentrandosi sulla voce della natura che echeggia attorno a lui, apprende la direzione e la distanza fino alla creatura o al vegetale di quel tipo più vicino entro 7,5 km, se ne è presente almeno uno.

Localizza Creatura

Divinazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo strappato a un segugio)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore descrive o nomina una creatura a lui familiare. Percepisce la direzione dell'ubicazione di quella creatura, purché essa si trovi entro 300 metri da lui. Se la creatura è in movimento, l'incantatore sa in che direzione si muove.

L'incantesimo può localizzare una creatura specifica nota all'incantatore, o la creatura più vicina di un tipo specifico (come per esempio un umano o un unicorno), purché l'incantatore abbia visto tale creatura da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. Se la creatura descritta o nominata dall'incantatore ha una forma diversa, per esempio se si trova sotto l'effetto di un incantesimo *metamorfosi*, questo incantesimo non localizza la creatura.

Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un corso d'acqua largo almeno 3 metri blocca il percorso diretto tra l'incantatore e la creatura.

Localizza Oggetto

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un rametto biforcuto)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore descrive o nomina un oggetto a lui familiare. Percepisce la direzione dell'ubicazione di quell'oggetto purché esso si trovi entro 300 metri da lui. Se l'oggetto è in movimento, l'incantatore sa in che direzione si muove.

L'incantesimo può localizzare un oggetto specifico noto all'incantatore, purché l'incantatore abbia visto tale oggetto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un tipo particolare, come un certo tipo di veste, gioiello, mobile, strumento o arma.

Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se una cortina di piombo di qualsiasi spessore, anche una sottile lamina, blocca il percorso diretto tra l'incantatore e l'oggetto.

Loquacità

Trasmutazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: 1 ora

Finché l'incantesimo non termina, quando l'incantatore effettua una prova di Carisma, può sostituire il risultato del tiro con un 15. Inoltre, a prescindere da ciò che dice, le magie in grado di determinare se un bersaglio dice o meno la verità indicheranno che ciò che l'incantatore sta dicendo è la verità.

Luce

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto non più grande di 3 metri in ogni dimensione. Finché l'incantesimo non termina, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore desiderato dall'incantatore. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o lo interrompe con un'azione.

Se l'incantatore bersaglia un oggetto impugnato o posseduto da una creatura ostile, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

Luce Diurna

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

Una sfera di luce del raggio di 18 metri si diffonde da un punto situato entro gittata scelto dall'incantatore. La sfera è pervasa da luce intensa e proietta luce fioca per altri 18 metri.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, la luce si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso. Coprire completamente la fonte di luce con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca la luce.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato l'oscurità è dissolto.

Luci Danzanti

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di fosforo, di legno wych o una lucciola)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come lanterne, torce o globi luminosi che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può anche fondere le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualunque sia la forma scelta, ogni luce proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Come azione bonus nel suo turno, l'incantatore può muovere le luci di un massimo di 18 metri fino a un nuovo punto entro gittata. Ogni luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata da questo incantesimo; una luce si spegne se esce dalla gittata dell'incantesimo.

Luminescenza

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Ogni oggetto contenuto in un cubo con spigolo di 6 metri entro gittata viene evidenziato da un alone di luce blu, verde o viola (a scelta dell'incantatore). Ogni creatura situata entro l'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene a sua volta evidenziata dall'alone di luce se fallisce un tiro salvezza su Destrezza. Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature influenzate proiettano luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Ogni tiro per colpire contro una creatura o un oggetto influenzato dispone di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederlo, e la creatura o l'oggetto influenzato non trae beneficio dal fatto di essere invisibile.

Mani Brucianti

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore apre le mani, punta i pollici l'uno contro l'altro e dalla punta delle sue dita protese si propaga un sottile velo di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

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°.

Mano di Bigby

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una mano di forza scintillante e trasparente di taglia Grande in uno spazio libero entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo e si muove a comando dell'incantatore, imitando i movimenti della sua mano.

La mano è un oggetto con CA 20 e un ammontare di punti ferita pari al massimo dei punti ferita dell'incantatore. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo termina. Possiede una Forza pari a 26 (+8) e una Destrezza pari a 10 (+0). La mano non riempie il suo spazio.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo e come azione bonus nei suoi turni successivi, può muovere la mano fino a un massimo di 18 metri e poi causare uno degli effetti seguenti a essa associati.

Mano Interposta. La mano si frappone tra l'incantatore e una creatura a sua scelta finché l'incantatore non impartisce alla mano un comando diverso. La mano si muove per rimanere tra l'incantatore e il bersaglio,

fornendo all'incantatore metà copertura contro di esso. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è pari o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il punteggio di Forza del bersaglio è superiore a quello della mano, il bersaglio può muoversi verso l'incantatore passando attraverso lo spazio della mano, ma quello spazio è considerato terreno difficile per il bersaglio.

Mano Possente. La mano tenta di spingere una creatura situata entro 1,5 metri da essa in una direzione a scelta dell'incantatore. Quest'ultimo effettua una prova con la Forza della mano contrapposta alla prova di Forza (Atletica) del bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, l'incantatore dispone di vantaggio alla prova. Se ha successo, la mano spinge il bersaglio fino a una distanza pari a 1,5 metri più altri 1,5 metri per ogni punto del suo modificatore di caratteristica da incantatore. La mano si muove assieme al bersaglio in modo da rimanere a 1,5 metri da esso.

Mano Stritolatrice. La mano tenta di afferrare una creatura di taglia Enorme o inferiore situata entro 1,5 metri da essa. L'incantatore usa il punteggio di Forza della mano per la prova di lotta. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, l'incantatore dispone di vantaggio alla prova. Finché la mano afferra il bersaglio, l'incantatore può usare un'azione bonus per ordinare alla mano di stritolarlo. Quando lo fa, il bersaglio subisce danni contundenti pari a 2d6 + il modificatore di caratteristica da incantatore.

Pugno Serrato. La mano colpisce una creatura o un oggetto situato entro 1,5 metri da essa. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo per la mano usando le proprie statistiche di gioco. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, i danni dell'opzione della mano stritolatrice aumentano di 2d6 e quelli di pugno serrato aumentano di 2d8 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Mano Magica

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto

Una mano spettrale fluttuante appare in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La mano permane per la durata dell'incantesimo o finché l'incantatore non la congeda con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 9 metri dall'incantatore o se quest'ultimo lancia di nuovo questo incantesimo.

L'incantatore può usare la sua azione per controllare la mano. Può usarla per maneggiare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non sia chiuso a chiave, estrarre o riporre un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto di una fiala. Può muovere la mano di un massimo di 9 metri ogni volta che la usa.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 kg.

Manto del Crociato

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Dall'incantatore si irradia un'aura del raggio di 9 metri che infonde coraggio nelle creature amiche. Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove assieme all'incantatore ed è centrata su di lui. Ogni creatura non ostile situata entro l'aura (incluso l'incantatore) infligge 1d4 danni radiosi extra quando colpisce con un attacco con un'arma.

Marchio del Cacciatore

Divinazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere e la marchia misticamente come sua preda. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio a ogni prova di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per trovarlo. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima che questo incantesimo termini, l'incantatore può usare un'azione bonus in un suo turno successivo per marchiare una nuova creatura.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 8 ore. Quando usa uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 24 ore.

Messaggio

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di un filo di rame)
Durata: 1 round

L'incantatore punta l'indice verso una creatura entro gittata e sussurra un messaggio. Il bersaglio (e soltanto il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che soltanto l'incantatore può udire.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo attraverso gli oggetti solidi, se ha familiarità con il bersaglio e sa che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve necessariamente seguire una linea retta e può svilupparsi liberamente oltre gli angoli e attraverso le aperture.

Metamorfosi

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (il bozzolo di un bruco)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Questo incantesimo impartisce una nuova forma a una creatura entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza per evitare l'effetto. L'incantesimo non ha effetto su un mutaforma o su una creatura con 0 punti ferita.

La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o non muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o al 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 il suo allineamento e la sua personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando torna alla sua forma normale, torna al numero di punti ferita che possedeva prima della trasformazione. Se riassume la sua forma normale per essere sceso a 0 punti ferita, ogni eventuale danno in eccesso si trasferisce alla sua forma normale. Fintanto che i danni in eccesso non portano la forma normale della creatura a 0 punti ferita, essa non cade priva di sensi.

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. La creatura non può attivare, usare o impugnare gli oggetti del suo equipaggiamento, né trarne benefici in altri modi.

Metamorfosi Pura

Trasmutazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio, una sfera di resina e uno sbuffo di fumo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura o un oggetto non magico situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere e trasforma la creatura in una creatura diversa o in un oggetto, oppure trasforma l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato o trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo, o finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita o non muore. Se l'incantatore si concentra su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione permane finché non viene dissolta.

Questo incantesimo non ha effetto su un mutaforma o su una creatura con 0 punti ferita. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, non è influenzata da questo incantesimo.

Creatura in Creatura. Se l'incantatore trasforma una creatura in un altro tipo di creatura, la nuova forma può essere di qualsiasi tipo a scelta dell'incantatore, purché il suo grado di sfida sia pari o inferiore a quello del bersaglio (o del suo livello, se il bersaglio non possiede un grado di sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio, inclusi i punteggi di caratteristica mentali, vengono sostituite dalle statistiche della nuova forma. Il bersaglio mantiene il suo allineamento e la sua personalità.

Il bersaglio assume i punti ferita della sua nuova forma. Quando torna alla sua forma normale, torna al numero di punti ferita che possedeva prima della trasformazione. Se riassume la sua forma normale per essere sceso a 0 punti ferita, ogni eventuale danno in eccesso si trasferisce alla sua forma normale. Fintanto che i danni in eccesso non portano la forma normale della creatura a 0 punti ferita, essa non cade priva di sensi.

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, a meno che la sua nuova forma non sia in grado di compiere tali azioni.

L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare o impugnare gli oggetti del suo equipaggiamento, né trarne benefici in altri modi.

Oggetto in Creatura. L'incantatore può trasformare un oggetto in una qualsiasi creatura, fintanto che la taglia della creatura non è superiore alla taglia dell'oggetto e il grado di sfida della creatura è pari o inferiore a 9. La creatura è amichevole nei confronti dell'incantatore e dei suoi compagni e agisce a ogni turno dell'incantatore, che decide quale azione effettua e come si muove. È il DM a possedere le sue statistiche e a risolvere le sue azioni e il suo movimento.

Se l'incantesimo diventa permanente, l'incantatore non controlla più la creatura, che potrebbe rimanere amichevole o meno nei suoi confronti, in base a come è stata trattata.

Creatura in Oggetto. Se l'incantatore trasforma una creatura in oggetto, tutto ciò che la creatura trasporta e indossa si fonde in quella forma. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto e la creatura non ricorderà nulla del tempo trascorso in questa forma quando l'incantesimo sarà terminato ed essa tornerà alla sua forma normale.

Miraggio Arcano

Illusione di 7° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: 10 giorni

L'incantatore fa in modo che il terreno entro un'area massima di un quadrato con lato di 1,5 km appaia, suoni, odori e perfino risulti al tatto come un altro tipo di terreno. La forma generica del terreno, tuttavia, non cambia. Un campo aperto o una strada potrebbe quindi sembrare una palude, una collina, un crepaccio o un qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Uno stagno potrebbe apparire come un prato erboso, un precipizio come un dolce pendio e un fosso erto di rocce come una strada ampia e accogliente.

L'incantatore può alterare allo stesso modo l'aspetto delle strutture presenti o aggiungerne altre dove non ce ne sono. L'incantesimo non può camuffare, occultare o aggiungere creature.

L'illusione include elementi auditivi, visivi, tattili e olfattivi, quindi può trasformare un terreno libero in terreno difficile (o viceversa) o ostacolare i movimenti attraverso l'area in altri modi. Ogni frammento del terreno illusorio (come per esempio una roccia o un bastone) che viene rimosso dall'area dell'incantesimo scompare immediatamente.

Le creature dotate di visione del vero sono in grado di vedere la vera forma del terreno attraverso l'illusione; tuttavia, tutti gli elementi dell'illusione permangono, quindi, nonostante sia consapevole della presenza dell'illusione, una creatura può comunque interagire fisicamente con essa.

Modificare Memoria

Ammaliamento di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tenta di alterare i ricordi di un'altra creatura che egli sia in grado di vedere, che dovrà effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se l'incantatore sta combattendo contro la creatura, essa dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, diventa affascinato dall'incantatore per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio affascinato è incapacitato e inconsapevole di ciò che accade attorno a lui, ma può ancora udire l'incantatore. Se subisce danni o se è bersagliato da un altro incantesimo, questo incantesimo termina e nessun ricordo del bersaglio viene modificato.

Finché questo ammaliamento permane, l'incantatore può alterare il ricordo che il bersaglio ha di un evento avvenuto entro le ultime 24 ore e della durata massima di 10 minuti. L'incantatore può eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, consentire al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta lucidità e in ogni dettaglio, alterare il ricordo di alcuni dettagli dell'evento o creare il ricordo di un evento diverso.

L'incantatore deve parlare con il bersaglio per descrivere in che modo i suoi ricordi vengono alterati e il bersaglio deve essere in grado di capire il linguaggio usato dall'incantatore affinché i ricordi modificati si radichino nella sua mente. La mente del bersaglio riempie le eventuali lacune presenti nella descrizione dell'incantatore. Se l'incantesimo termina prima che l'incantatore abbia finito di descrivere i ricordi modificati, i ricordi della creatura non subiscono alcuna alterazione. Altrimenti, i ricordi modificati si radicano nella mente del bersaglio quando l'incantesimo termina.

Un ricordo modificato non influenza necessariamente il comportamento di una creatura, specialmente se il ricordo contraddice le inclinazioni naturali, l'allineamento o le convinzioni della creatura. Un ricordo modificato illogicamente, come per esempio il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene ignorato e probabilmente bollato come un brutto sogno. Il DM potrebbe ritenere che un ricordo modificato sia troppo insensato per influenzare la creatura in modo significativo.

Un incantesimo *rimuovi maledizione* o *ristorare superiore* lanciato sul bersaglio ripristina i veri ricordi della creatura.

Ai Livelli Superiori. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, può alterare i ricordi del bersaglio relativi a un evento risalente fino a 7 giorni fa (6° livello), 30 giorni fa (7° livello), 1 anno fa (8° livello) o a un qualsiasi momento del suo passato (9° livello).

Morte Apparente

Necromanzia di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio prelevato da un cimitero)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente, ponendola in uno stato catatonico indistinguibile dalla morte.

Per la durata dell'incantesimo, o finché l'incantatore non usa un'azione per toccare il bersaglio e terminare l'incantesimo, il bersaglio appare morto a ogni ispezione esterna e agli incantesimi usati per determinare il suo status. Il bersaglio è accecato e incapacitato e la sua velocità scende a 0. Il bersaglio dispone di resistenza a tutti i danni tranne i danni psichici. Se il bersaglio è ammalato o avvelenato quando l'incantatore lancia l'incantesimo, o se diventa ammalato o avvelenato finché si trova sotto l'effetto dell'incantesimo, la malattia e il veleno non hanno effetto finché l'incantesimo non termina.

Movimenti del Ragno

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore ottiene la capacità di muoversi verticalmente e orizzontalmente sulle pareti e a testa in giù sui soffitti, mantenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene inoltre una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno.

Muovere il Terreno

Trasmutazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una lama di ferro e un sacchetto contenente un misto di terre: argilla, terriccio e sabbia)
Durata: Concentrazione, fino a 2 ore

L'incantatore sceglie un'area di terreno grande al massimo 12 metri per lato e situata entro gittata. Può modellare l'argilla, il terriccio o la sabbia entro l'area nella maniera che preferisce per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può aumentare o ridurre l'elevazione del terreno, creare o riempire una fossa, erigere o spianare una parete o innalzare una colonna. L'estensione di tali cambiamenti non può superare la metà della dimensione più grande dell'area. Quindi, se influenza un quadrato con lato di 12 metri, può creare una colonna alta fino a 6 metri, aumentare o ridurre l'elevazione del terreno di un massimo di 6 metri, scavare una fossa della profondità massima di 6 metri e così via. Servono 10 minuti prima che queste alterazioni siano completate.

Alla fine di ogni 10 minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, l'incantatore può scegliere una nuova area di terreno da influenzare.

Dal momento che la trasformazione del terreno si completa gradualmente, le creature nell'area solitamente non restano intrappolate o ferite dal movimento del terreno.

Questo incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si spostano per adattarsi al nuovo terreno. Se l'incantatore modella il terreno in un modo che renderebbe una struttura instabile, quella struttura potrebbe crollare.

Analogamente, questo incantesimo non influenza in modo diretto la crescita vegetale. La terra spostata trasporta con sé ogni vegetale presente.

Muro di Forza

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere ricavato dalla distruzione di una gemma trasparente)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un muro di forza invisibile si materializza in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Il muro appare nell'orientamento che l'incantatore desidera, come barriera orizzontale, verticale o inclinata. Può fluttuare nell'aria o poggiare su una superficie solida. L'incantatore può modellarlo in una semisfera o una sfera del raggio massimo di 3 metri, o come una superficie piatta composta di dieci pannelli quadrati con lato di 3 metri l'uno. Ogni pannello deve essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 0,5 cm e permane per la durata dell'incantesimo. Se il muro passa attraverso lo spazio di una creatura quando appare, la creatura viene spinta da un lato del muro a scelta dell'incantatore.

Nulla può attraversare fisicamente il muro, che è immune a tutti i danni e non può essere dissolto tramite *dissolvi magie*. Un incantesimo *disintegrazione*, tuttavia, distrugge il muro istantaneamente. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, bloccando i viaggi eterei che lo attraversano.

Muro di Fuoco

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di fosforo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un muro di fuoco su una superficie solida situata entro gittata. Il muro può essere lungo fino a 18 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm, oppure può essere un muro circolare del diametro massimo di 6 metri, alto 6 metri e spesso 30 cm. Il muro è opaco e permane per la durata dell'incantesimo.

Quando il muro appare, ogni creatura entro la sua area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 5d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Un lato del muro, scelto dall'incantatore al momento del lancio di questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ogni creatura che termina il suo turno entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce gli stessi danni quando entra nel muro per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno. L'altro lato del muro non infligge danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Muro di Ghiaccio

Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di quarzo)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un muro di ghiaccio su una superficie solida situata entro gittata, formando una semisfera o una sfera del raggio massimo di 3 metri o una superficie piatta composta da dieci pannelli quadrati con lato di 3 metri l'uno. Ogni pannello deve essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro è spesso 30 cm e permane per la durata dell'incantesimo.

Se il muro passa attraverso lo spazio di una creatura quando appare, la creatura entro la sua area viene spinta da un lato del muro e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e quindi infranto. Possiede CA 12 e 30 punti ferita per ogni sezione di 3 metri ed è vulnerabile ai danni da fuoco. Una sezione di 3 metri di muro ridotta a 0 punti ferita è distrutta. Nello spazio occupato da quella sezione resta solo una cortina d'aria gelida. Se una creatura attraversa la cortina d'aria gelida per la prima volta in un turno, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 5d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, i danni che il muro infligge quando compare aumentano di 2d6 e i danni subiti da chi passa attraverso la cortina d'aria gelida aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Muro di Pietra

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di granito)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un muro non magico di solida pietra si materializza partendo da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Il muro è spesso 15 cm e composto da dieci pannelli quadrati con lato di 3 metri l'uno. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, l'incantatore può creare dei pannelli di 3 metri per 6 metri dello spessore di soli 7,5 cm.

Se il muro attraversa lo spazio di una creatura nel momento in cui compare, quella creatura viene spinta da un lato del muro (a scelta dell'incantatore). Se una creatura sarebbe circondata su tutti i lati dal muro (o dal muro e da un'altra superficie solida), può effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo supera, può usare la sua reazione per muoversi fino alla sua velocità nel tentativo di non rimanere intrappolata dal muro.

Il muro può avere la forma desiderata dall'incantatore, ma non può occupare lo stesso spazio di una creatura o di un oggetto. Non è necessario che il muro sia verticale o poggi su fondamenta solide. Deve però fondersi ed essere solidamente sorretto da una massa di pietra già esistente. Quindi è possibile usare questo incantesimo per creare una rampa o un ponte che attraversi un baratro.

Se l'incantatore crea un'arcata di lunghezza superiore a 6 metri, deve dimezzare le dimensioni di ogni pannello per creare dei sostegni. Può rozzamente modellare il muro per creare feritoie, spalti e così via.

Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e quindi sfondato. Ogni pannello ha CA 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Quando un pannello scende a 0 punti ferita è distrutto e potrebbe provocare anche il crollo di altri pannelli, a discrezione del DM.

Se l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo per l'intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro scompare quando l'incantesimo termina.

Muro di Spine

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di spine)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea un fitto muro di rovi, resistente, flessibile ed erto di spine affilate. Il muro appare su una superficie solida entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo. Il muro può essere lungo fino a 18 metri, alto 3 metri e spesso 1,5 metri, oppure può essere un muro circolare del diametro di 6 metri, alto fino a 6 metri e spesso 1,5 metri. Il muro blocca la linea di vista.

Quando il muro appare, ogni creatura entro la sua area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 7d8 danni perforanti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Una creatura può muoversi attraverso il muro, anche se lentamente e dolorosamente. Per ogni 30 cm di muro che attraversa, la creatura deve spendere 120 cm di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro in un turno o vi termina il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 7d8 danni taglienti, mentre se lo supera, subisce solo la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, entrambi i tipi di danno aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Muro di Vento

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un muro di vento forte si solleva dal terreno in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Il muro può essere lungo fino a 15 metri, alto 4,5 metri e spesso 30 cm. L'incantatore può modellare il muro nel modo che preferisce, purché formi un percorso continuo lungo il terreno. Il muro permane per la durata dell'incantesimo.

Quando il muro appare, ogni creatura entro la sua area deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il vento forte tiene lontana la nebbia, il fumo e gli altri gas. Le creature o gli oggetti volanti di taglia Piccola o inferiore non possono passare attraverso il muro. I materiali leggeri e non fissati in qualche modo volano verso l'alto una volta portati all'interno del muro. Le frecce, i quadrelli e gli altri proiettili ordinari lanciati ai bersagli dietro il muro vengono deviati verso l'alto e mancano automaticamente. (I macigni scagliati dai giganti o dalle macchine d'assedio e altri proiettili simili non sono influenzati dal muro.) Le creature in forma gassosa non possono attraversare il muro.

Muro Prismatico

Abiurazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

Un piano di luce dai numerosi colori scintillanti forma un muro opaco verticale (che può misurare fino a 27 metri di lunghezza, 9 metri di altezza e 2,5 cm di spessore), centrato su un punto entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. In alternativa, l'incantatore può modellare il muro in una sfera del diametro massimo di 9 metri centrata su un punto a sua scelta entro gittata. Il muro rimane al suo posto per la durata dell'incantesimo. Se l'incantatore posiziona il muro in modo che passi attraverso uno spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e sia l'azione dell'incantatore che il suo slot incantesimo vanno sprecati.

Il muro emana luce intensa entro un raggio di 30 metri e luce fioca per altri 30 metri. L'incantatore e le creature da lui designate al momento del lancio dell'incantesimo possono passare attraverso il muro o rimanervi accanto senza subire danni. Se un'altra creatura in grado di vedere il muro giunge entro 6 metri da esso o vi comincia il proprio turno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è accecata per 1 minuto.

Il muro è composto da sette strati, ognuno di un colore diverso. Quando una creatura tenta di protendersi oltre il muro o di attraversarlo, lo fa di uno strato alla volta, fino ad attraversare tutti gli strati del muro. Quando si protende o attraversa ogni strato, deve effettuare un tiro salvezza su

Destrezza, altrimenti sarà influenzata dalle proprietà di quello strato, come descritto di seguito.

Il muro può essere distrutto, anche in questo caso uno strato alla volta, procedendo in ordine dal rosso al viola, tramite un modo specifico per ogni strato. Quando uno strato è distrutto, resta distrutto per la durata dell'incantesimo. Un incantesimo *campo anti-magia* non ha alcun effetto sul muro e *dissolvi magie* può influenzare solo lo strato viola.

1. Rosso. La creatura subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o soltanto la metà di quei danni se lo supera. Finché questo strato è al suo posto, gli attacchi a distanza non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da freddo.

2. Arancione. La creatura subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o soltanto la metà di quei danni se lo supera. Finché questo strato è al suo posto, gli attacchi a distanza magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un vento forte.

3. Giallo. La creatura subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o soltanto la metà di quei danni se lo supera. Questo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 60 danni da forza.

4. Verde. La creatura subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o soltanto la metà di quei danni se lo supera. Un incantesimo *passapareti* o un altro incantesimo di livello pari o superiore in grado di aprire un portale su una superficie solida distrugge questo strato.

5. Blu. La creatura subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o soltanto la metà di quei danni se lo supera. Questo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.

6. Indaco. In caso di tiro salvezza fallito, la creatura è trattenuta. Deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se supera il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se lo fallisce tre volte, si trasforma in pietra permanentemente ed è soggetta alla condizione di pietrificato. Non è necessario che i successi e i fallimenti siano consecutivi; si tiene conto di entrambi finché il bersaglio non ne accumula tre di un tipo.

Finché questo strato è al suo posto, non è possibile lanciare incantesimi attraverso il muro. Questo strato è distrutto da una luce intensa emanata da un incantesimo *luce diurna* o un incantesimo analogo di livello pari o superiore.

7. Viola. In caso di tiro salvezza fallito, la creatura è accecata. Deve quindi effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se lo supera, non è più accecata, mentre se lo fallisce, viene trasportata su un altro piano di esistenza a scelta del DM, e non è più accecata. (Solitamente, una creatura che si trova su un piano diverso dal suo piano di origine viene esiliata sul suo piano di origine, mentre le altre creature solitamente vengono inviate sul Piano Astrale o sul Piano Etereo.) Questo strato è distrutto da un incantesimo *dissolvi magie* o da un incantesimo simile di livello pari o superiore che sia in grado di porre termine agli incantesimi e agli effetti magici.

Nube di Nebbia

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore crea una sfera di nebbia del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. La sfera si diffonde oltre gli angoli e la sua area risulta pesantemente oscurata. La nebbia permane per la durata dell'incantesimo o finché un

vento moderato o superiore (almeno 15 km all'ora) non la disperde.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il raggio della sfera di nebbia aumenta di 6 metri per ogni slot di livello superiore al 1°.

Nube di Pugnali

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una scheggia di vetro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore riempie l'aria di pugnali turbinanti in un cubo con spigolo di 1,5 metri, centrato su un punto a sua scelta entro gittata. Una creatura subisce 4d4 danni taglienti quando entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno al suo interno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di 2d4 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Nube Incendiaria

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una nube turbinante di fumo mista a un nugolo di tizzoni incandescenti appare in una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto entro gittata. La nube si diffonde oltre gli angoli ed è pesantemente oscurata. Permane per la durata dell'incantesimo o finché un vento moderato o superiore (almeno 15 km all'ora) non la disperde.

Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno.

La nube si muove di 3 metri allontanandosi direttamente dall'incantatore, in una direzione a scelta di quest'ultimo all'inizio di ogni suo turno.

Nube Maleodorante

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un uovo marcio o alcune foglie di cavolfiore)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una sfera del raggio di 6 metri composta di gas nauseante giallastro, centrata su un punto situato entro gittata. La nube si diffonde oltre gli angoli e la sua area è pesantemente oscurata. La nube permane nell'aria per la durata dell'incantesimo.

Ogni creatura situata completamente all'interno della nube all'inizio del suo turno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro veleno. Se lo fallisce, spende la sua azione di quel turno a vomitare in preda al dolore. Le creature che non hanno bisogno di respirare o sono immuni al veleno superano automaticamente questo tiro salvezza.

Un vento moderato (almeno 15 km all'ora) disperde la nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 km all'ora) la disperde dopo 1 round.

Nube Mortale

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea una sfera di velenosa nebbia giallo-verdastra del raggio di 6 metri, centrata su un punto a sua scelta entro gittata. La nebbia si diffonde oltre gli angoli e permane per la durata dell'incantesimo o finché un vento forte non la disperde, terminando l'incantesimo. La sua area è pesantemente oscurata.

Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 5d8 danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Le creature sono influenzate dall'incantesimo anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare.

La nebbia si muove allontanandosi di 3 metri dall'incantatore all'inizio di ogni turno di quest'ultimo, strisciando lungo il terreno. I vapori sono più pesanti dell'aria e rimangono al livello del terreno; possono persino scendere nelle aperture.

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°.

Occhio Arcano

Divinazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo di pipistrello)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore crea un occhio magico invisibile entro gittata che fluttua nell'aria per la durata dell'incantesimo.

L'incantatore riceve mentalmente una serie di informazioni visive dall'occhio, che è dotato di visione normale e scurovisione fino a 9 metri. L'occhio può guardare in ogni direzione.

Con un'azione, l'incantatore può muovere l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite alla distanza di cui l'occhio può allontanarsi dall'incantatore, ma esso non può entrare su un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, che però può passare attraverso un'apertura del diametro minimo di 2,5 cm.

Onda Distruttiva

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore colpisce il terreno, generando un'ondata di energia divina che si diffonde da lui. Ogni creatura scelta dall'incantatore e situata entro 9 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 5d6 danni radiosi o necrotici (a scelta dell'incantatore) e cade a terra prona. Se una creatura supera il tiro salvezza, subisce solo metà di quei danni e non cade a terra prona.

Onda Tonante

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cubo con spigolo di 4,5 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un'ondata di energia tonante si propaga dall'incantatore. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 4,5 metri originato dall'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da tuono e viene spinta di 3 metri più lontana dall'incantatore, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non viene spinta.

Inoltre, gli oggetti non fissati e completamente situati all'interno dell'area di effetto vengono automaticamente spinti 3 metri più lontani dall'incantatore a seguito dell'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo emette un rombo tonante udibile fino a 90 metri di distanza.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Oscurità

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (pelo di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore sceglie un punto situato entro gittata da cui si diffonde un'oscurità magica che riempie una sfera del raggio di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. Una creatura dotata di scurovisione non è in grado di vedere attraverso questa oscurità e le luci non magiche non possono illuminarla.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, l'oscurità si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca l'oscurità.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce è dissolto.

Palla di Fuoco

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sfera di sterco di pipistrello e zolfo)
Durata: Istantanea

Una scia di luce parte dall'indice dell'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, dove detona con un profondo boato generando un'esplosione di fiamme. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 8d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco si diffonde oltre gli angoli e incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Palla di Fuoco Ritardata
Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sfera di sterco di pipistrello e zolfo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un raggio di luce gialla si sprigiona dal dito indice dell'incantatore per condensarsi in un punto a sua scelta situato entro gittata, fino a formare una perla scintillante per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina perché la concentrazione dell'incantatore è stata interrotta o perché l'incantatore ha deciso di terminarlo, la perla deflagra con un cupo boato in un'esplosione di fiamme che si diffonde oltre gli angoli. Ogni creatura entro un raggio di 6 metri centrato su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce danni da fuoco pari al totale dei danni accumulati, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

I danni base dell'incantesimo sono pari a 12d6. Se alla fine del turno dell'incantatore la perla non è ancora detonata, i danni aumentano di 1d6.

Se la perla scintillante viene toccata prima che l'intervallo termini, la creatura che la tocca deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, l'incantesimo termina immediatamente e la perla deflagra in un'esplosione di fiamme, mentre se lo supera, può scagliare la perla fino a una distanza di 12 metri. Quando la perla colpisce una creatura o un oggetto solido, l'incantesimo termina e la perla esplode.

Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 8° livello o superiore, i danni base aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 7°.

Parlare con gli Animali
Divinazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

L'incantatore ottiene la capacità di comprendere le bestie e comunicare verbalmente con loro per la durata dell'incantesimo. Le conoscenze e la consapevolezza di molte bestie sono limitate alla loro intelligenza, ma l'incantatore può apprendere da loro quanto meno alcune informazioni sui luoghi o sui mostri nelle vicinanze, o su ciò che esse sono in grado di percepire o hanno percepito nell'ultimo giorno. L'incantatore potrebbe anche persuadere una bestia a fargli un piccolo favore, a discrezione del DM.

Parlare con i Morti
Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (incenso bruciato)
Durata: 10 minuti

L'incantatore conferisce una parvenza di vita e di intelligenza a un cadavere a sua scelta situato entro gittata, permettendogli di rispondere alle domande che egli gli pone. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non deve essere un non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato il bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può porre al cadavere un massimo di cinque domande. Il cadavere sa solo quello che sapeva in vita, inclusi i linguaggi che conosceva. Le risposte sono generalmente brevi, criptiche o ripetitive e il cadavere non è obbligato in alcun modo a fornire risposte sincere se l'incantatore gli è ostile o se lo riconosce come nemico. L'incantesimo non riporta l'anima della creatura nel suo corpo, ma soltanto lo spirito animante. Quindi il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non conosce nulla di ciò che è accaduto dopo la sua morte e non può speculare sugli eventi futuri.

Parlare con i Vegetali
Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (raggio di 9 metri)
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

L'incantatore infonde nei vegetali entro 9 metri da sé una parvenza di animazione e di volontà, nonché la capacità di comunicare con lui e di obbedire ai suoi comandi più semplici. L'incantatore può interrogare i vegetali sugli eventi avvenuti entro l'area dell'incantesimo nella giornata passata, ottenere informazioni sulle creature che sono transitate al suo interno, il clima e altre circostanze.

L'incantatore può anche trasformare un terreno reso difficile dalla crescita vegetale (come per esempio arbusti e sottobosco) in un terreno ordinario che permane per la durata dell'incantesimo. In alternativa può trasformare un terreno ordinario dove siano presenti dei vegetali in un terreno difficile che permane per la durata dell'incantesimo, ordinando per esempio a rami e rampicanti di ostacolare gli inseguitori.

I vegetali potrebbero essere in grado di effettuare altri compiti per conto dell'incantatore, a discrezione del DM. L'incantesimo non consente alle piante di sradicarsi e di deambulare, ma consente loro di muovere liberamente rami, rampicanti e viticci.

Se una creatura vegetale si trova nell'area, l'incantatore può comunicare con essa come se entrambi condividessero un linguaggio, ma non ottiene alcuna capacità magica di influenzarla.

Questo incantesimo può fare in modo che i vegetali creati dall'incantesimo *intralciare* liberino una creatura trattenuta.

Parola del Potere Guarire
Invocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un'onda di energia curativa investe la creatura toccata dall'incantatore. Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita. Se la creatura è affascinata, paralizzata, spaventata o stordita, quella condizione termina. Se la creatura è prona, può usare la sua reazione per rialzarsi. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Parola del Potere Stordire
Ammaliamento di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una parola del potere che può sopraffare la mente di una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere, lasciandola in uno stato confusionale. Se il bersaglio possiede 150 punti ferita o meno, è stordito. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Il bersaglio stordito deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, l'effetto di stordimento termina.

Parola del Potere Uccidere

Ammaliamento di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una parola del potere che può uccidere istantaneamente una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Se la creatura scelta possiede 100 punti ferita o meno, muore. Altrimenti, l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Ritiro

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore e un massimo di cinque creature consenzienti entro 1,5 metri da lui si teletrasportano istantaneamente in un santuario designato in precedenza. L'incantatore e le creature che si teletrasportano con lui compaiono nello spazio libero più vicino al punto designato quando egli ha preparato il suo santuario (vedi sotto). Se lancia questo incantesimo prima di avere preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.

L'incantatore deve designare un santuario lanciando questo incantesimo all'interno di un luogo dedicato alla sua divinità o fortemente legato a essa, come per esempio un tempio. Se tenta di lanciare l'incantesimo in questo modo in un'area che non è dedicata alla sua divinità, l'incantesimo non ha effetto.

Parola Divina

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una parola divina, pervasa dal potere che plasmò il mondo all'alba della creazione, scegliendo un qualsiasi numero di creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Ogni creatura che è in grado di sentire l'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, subisce un effetto basato sui suoi punti ferita attuali:

- 50 punti ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 punti ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 punti ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 punti ferita o meno: uccisa istantaneamente

A prescindere dai suoi punti ferita attuali, un celestiale, un elementale, un folletto o un immondo che fallisce il suo tiro salvezza viene respinto sul suo piano di origine (se non si trova già laggiù) e non può fare ritorno al piano attuale dell'incantatore per 24 ore in alcun modo ad eccezione di un incantesimo *desiderio*.

Parola Guaritrice

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

Una creatura scelta dall'incantatore entro gittata e che egli sia in grado di vedere recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 1°.

Parola Guaritrice di Massa

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore pronuncia una serie di parole risananti, e fino a sei creature a sua scelta situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere recuperano un ammontare di punti ferita pari a 1d4 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'ammontare di guarigione aumenta di 1d4 punti ferita per ogni slot di livello superiore al 3°.

Passapareti

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)
Durata: 1 ora

Un passaggio si apre in un punto scelto dall'incantatore su una superficie di legno, di pietra o di intonaco e che egli sia in grado di vedere (come per esempio una parete, un soffitto o un pavimento) entro gittata. Il passaggio permane per la durata dell'incantesimo. L'incantatore decide le dimensioni dell'apertura, che può essere al massimo larga 1,5 metri, alta 2,4 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non genera alcuna instabilità nella struttura che lo circonda.

Quando l'apertura scompare, ogni creatura o oggetto ancora all'interno del passaggio creato dall'incantesimo viene espulso senza subire danni nello spazio libero più vicino alla superficie in cui l'incantesimo è stato lanciato.

Passare Senza Tracce

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (cenere di una foglia di vischio bruciata e un rametto di abete)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore è avvolto da un velo d'ombra e di silenzio che impedisce a lui e ai suoi compagni di essere individuati. Per la durata dell'incantesimo, ogni creatura da lui scelta e situata entro 9 metri da lui (incluso se stesso) ottiene un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce sono impossibili da seguire se non tramite mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia impronte o altre tracce del suo passaggio.

Passo Velato
Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che egli sia in grado di vedere.

Passo Veloce
Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura, la cui velocità aumenta di 3 metri finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantatore può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 1°.

Paura
Illusione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 9 metri)
Componenti: V, S, M (una piuma bianca o un cuore di pollo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore proietta un'immagine illusoria delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura entro un cono di 9 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti lascia cadere ciò che tiene in mano e diventa spaventata per la durata dell'incantesimo.

Finché è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve effettuare l'azione di Scatto e muoversi per allontanarsi dall'incantatore lungo il percorso più sicuro possibile a ogni suo turno, a meno che non ci sia alcun posto dove andare. Se la creatura termina il suo turno in un luogo dove non possiede linea di vista fino all'incantatore, può effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo termina per lei.

Pelle Coriacea
Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un frammento di corteccia di quercia)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Finché l'incantesimo non termina, la pelle del bersaglio assume un aspetto ruvido simile alla corteccia e la sua CA non può essere inferiore a 16, a prescindere dal tipo di armatura che esso indossa.

Pelle di Pietra
Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Questo incantesimo rende la carne di una creatura consenziente toccata dall'incantatore dura come la pietra. Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio ottiene resistenza ai danni non magici contundenti, perforanti e taglienti.

Percezione delle Bestie

Divinazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore tocca una bestia consenziente. Per la durata dell'incantesimo, può usare la sua azione per vedere attraverso gli occhi della bestia e sentire ciò che essa sente, e continuerà a farlo finché non usa la propria azione per tornare ai suoi sensi normali. Finché percepisce il mondo attraverso i sensi della bestia, l'incantatore ottiene i benefici di qualsiasi senso speciale posseduto da quella creatura, ma resta accecato e assordato nei confronti di ciò che accade attorno a lui.

Piaga degli Insetti

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (alcuni granelli di zucchero, alcuni chicchi di grano e un pezzetto di grasso animale)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Uno sciame di locuste fameliche riempie una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a scelta dell'incantatore entro gittata. La sfera si diffonde oltre gli angoli, permane per la durata dell'incantesimo e la sua area è leggermente oscurata. L'area della sfera è considerata terreno difficile.

Quando la sfera compare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 4d10 danni perforanti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche quando entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 5°.

Porta Dimensionale

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 150 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore si teletrasporta dal suo luogo attuale a un qualsiasi altro punto entro gittata. Arriva esattamente nel punto desiderato, che può trattarsi di un luogo che è in grado di vedere o uno che è in grado di descrivere dichiarandone la distanza e la direzione, come per esempio "60 metri in linea retta verso il basso" o "verso nordovest, a un'angolazione ascendente di 45 gradi per 90 metri".

L'incantatore può portare con sé degli oggetti, purché il loro peso non superi quello che egli è in grado di trasportare. Può inoltre portare con sé una creatura consenziente di taglia pari o inferiore alla sua, che trasporti equipaggiamento che non superi la sua capacità di trasporto. La creatura deve trovarsi entro 1,5 metri dall'incantatore quando questi lancia l'incantesimo.

Se l'incantatore dovesse arrivare in un luogo già occupato da un oggetto o da una creatura, sia l'incantatore che ogni creatura che viaggia assieme a lui subiscono 4d6 danni da forza ciascuno e l'incantesimo di teletrasporto fallisce.

Portale

Evocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 5.000 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca un portale che collega uno spazio libero entro gittata e che egli sia in grado di vedere a un punto preciso di un diverso piano di esistenza. Il portale è un'apertura circolare del diametro variabile tra 1,5 e 6 metri, a scelta dell'incantatore. Il portale può essere orientato in qualsiasi direzione a scelta dell'incantatore e permane per la durata dell'incantesimo.

Il portale ha un lato anteriore e un lato posteriore su ogni piano in cui appare. Viaggiare attraverso il portale è possibile solo attraversandolo dal lato anteriore. Tutto ciò che lo attraversa in questo modo viene trasportato istantaneamente sull'altro piano, dove compare nello spazio libero più vicino al portale.

Le divinità e gli altri signori planari possono impedire che i portali creati da questo incantesimo si aprano in loro presenza o in qualsiasi punto dei loro domini.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può pronunciare il nome di una creatura specifica (pseudonimi, titoli o soprannomi non funzionano). Se quella creatura si trova su un piano diverso da quello in cui si trova l'incantatore, il portale si apre nelle immediate vicinanze della creatura nominata e attira la creatura attraverso di esso, fino allo spazio libero più vicino sul lato del portale in cui si trova l'incantatore. L'incantatore non ottiene alcun potere speciale sulla creatura, che rimane libera di agire come il DM ritiene più appropriato. Potrebbe andarsene, aiutare l'incantatore o attaccarlo.

Portale Arcano

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 150 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore crea dei portali di teletrasporto collegati che rimangono aperti per la durata dell'incantesimo. L'incantatore sceglie due punti sul terreno che sia in grado di vedere: un punto entro 3 metri da lui e un punto entro 150 metri da lui. Un portale circolare, del diametro di 3 metri, si apre su ognuno dei punti scelti. Se il portale si aprirebbe in uno spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e il lancio è perduto.

I portali sono anelli bidimensionali scintillanti al cui interno si agita una coltre di nebbia; fluttuano a pochi centimetri dal suolo e sono perpendicolari al terreno nei punti scelti dall'incantatore. Un anello è visibile soltanto da un lato (a scelta dell'incantatore), che è il lato che funziona come portale.

Qualsiasi creatura o oggetto che entra nel portale esce dall'altro portale come se i due fossero adiacenti l'uno all'altro. Passare attraverso un portale dal lato che non è un portale non produce alcun effetto. La nebbia che riempie ogni portale è opaca e blocca la visione attraverso di esso. Nel proprio turno, l'incantatore può ruotare gli anelli come azione bonus in modo che il lato attivo si orienti in una direzione diversa.

Preghiera di Guarigione

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

Fino a sei creature scelte dall'incantatore, situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere, recuperano un ammontare di punti ferita a testa pari a 2d8 + il modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Presagio

Divinazione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (bastoncini, ossa o amuleti analoghi ricoperti di segni e del valore di almeno 25 mo)
Durata: Istantanea

Lanciando bastoncini incastonati di gemme o ossa di drago, rivelando carte illustrate o usando altri strumenti di divinazione, l'incantatore riceve un segno da un'entità ultraterrena riguardo al risultato di un corso d'azione specifico che intende intraprendere entro i prossimi 30 minuti. Il DM sceglie tra i seguenti presagi possibili:

- *Ventura*, se l'azione fornisce risultati positivi
- *Sventura*, se l'azione fornisce risultati negativi
- *Ventura* e *sventura*, se l'azione fornisce sia risultati positivi che negativi
- *Nulla*, se l'azione non fornisce risultati positivi o negativi in modo rilevante

L'incantesimo non prende in considerazione quelle potenziali circostanze che potrebbero alterare l'esito, come per esempio il lancio di incantesimi aggiuntivi o la perdita o l'acquisizione di un compagno.

Se l'incantatore lancia l'incantesimo due o più volte prima di completare il suo riposo lungo successivo, esiste una probabilità cumulativa del 25 per cento per ogni lancio dopo il primo di ottenere un responso casuale. Il DM effettua questo tiro in segreto.

Prestidigitazione

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Fino a 1 ora

Questo incantesimo è un trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. L'incantatore crea uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore.
- Accende o spegne istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo.
- Pulisce o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm.

- Riscalda, raffredda o condisce materiale non vivente del volume massimo di un cubo con spigolo di 30 cm per 1 ora.
- Fa comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora.
- Crea un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che può stare nella sua mano e che permane fino alla fine del suo turno successivo.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente, e può congedare ognuno di questi effetti con un'azione.

Previsione

Divinazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma di colibrì)
Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente e le conferisce una capacità limitata di prevedere il futuro prossimo. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio non può essere sorpreso e dispone di vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza. Inoltre, le altre creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo termina immediatamente se l'incantatore lo lancia di nuovo prima che la sua durata termini.

Produrre Fiamma

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

Una fiamma tremolante compare nella mano dell'incantatore. La fiamma permane per la durata dell'incantesimo e non infligge danni né all'incantatore né al suo equipaggiamento. La fiamma proietta luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. L'incantesimo termina se l'incantatore lo interrompe con un'azione o se lo lancia di nuovo.

L'incantatore può anche attaccare con la fiamma, ponendo termine all'incantesimo. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, o usando un'azione in un turno successivo, può scagliare la fiamma contro una creatura situata entro 9 metri da lui. Effettua un attacco a distanza con questo incantesimo. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Proibizione

Abiurazione di 6° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno spruzzo d'acqua santa, incenso raro e polvere di rubino del valore di almeno 1.000 mo)
Durata: 1 giorno

L'incantatore crea un'interdizione ai viaggi magici che protegge un'area di terreno quadrata con lato di 200 metri fino a un'altezza di 9 metri. Per la durata dell'incantesimo, le creature non possono teletrasportarsi in quell'area o entrarvi usando portali come quelli creati dall'incantesimo *portale*. L'incantesimo isola l'area dai viaggi planari, quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo, la Selva Fatata, la Coltre Oscura o l'incantesimo *spostamento planare*.

L'incantesimo inoltre infligge danni ai tipi di creature scelti dall'incantatore al momento del lancio. L'incantatore sceglie uno o più tipi di creature tra celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti. Quando una delle creature scelte entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta o vi inizia il proprio turno, subisce 5d10 radiosi o necrotici (a scelta dell'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo).

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, può designare una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine quando entra nell'area non subisce danni dall'incantesimo.

L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo *proibizione*. Se l'incantatore lancia *proibizione* ogni giorno nello stesso luogo per 30 giorni, l'incantesimo permane finché non viene dissolto, e le componenti materiali vengono consumate al momento dell'ultimo lancio.

Proiezione Astrale

Necromanzia di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (per ogni creatura influenzata da questo incantesimo, l'incantatore deve fornire un giacinto del valore di almeno 1.000 mo e un lingotto d'argento finemente decorato del valore di almeno 100 mo, entrambi consumati dall'incantesimo)
Durata: Speciale

L'incantatore e fino a un massimo di otto creature consenzienti entro gittata proiettano i loro corpi astrali sul Piano Astrale (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato se l'incantatore si trova già su quel piano). Il corpo materiale che l'incantatore si lascia indietro cade privo di sensi ed entra in uno stato di animazione sospesa; non ha bisogno di cibo o di aria e non invecchia.

Il corpo astrale dell'incantatore assomiglia alla sua forma mortale in quasi ogni modo, replicandone le statistiche di gioco e le proprietà. La differenza principale consiste nell'aggiunta di un cordone argentato che parte dalle sue scapole e fluttua alle sue spalle, diventando invisibile dopo circa 30 cm. Questo cordone tiene ancorato l'incantatore al suo corpo materiale. Fintanto che il cordone rimane intatto, l'incantatore è in grado di trovare la via del ritorno. Se il cordone viene reciso (cosa che accade quando un effetto lo dichiara specificamente), l'anima e il corpo dell'incantatore si separano e l'incantatore muore sul colpo.

La forma astrale dell'incantatore può viaggiare liberamente per il Piano Astrale e può passare attraverso i portali di quel piano che conducono a qualsiasi altro piano. Se l'incantatore si sposta su un nuovo piano o torna sul piano dove si trovava quando aveva lanciato questo incantesimo, il suo corpo e le sue proprietà vengono trasportati lungo il cordone argentato, consentendo all'incantatore di rientrare nel suo corpo nel momento in cui accede al nuovo piano. La forma astrale dell'incantatore è un'incarnazione separata. Qualsiasi danno o altro effetto che si applichi a essa non ha effetto sul suo corpo fisico e non persiste quando la forma astrale vi fa ritorno.

L'incantesimo permane per l'incantatore e i suoi compagni fino a quando l'incantatore usa la sua azione per terminarlo. Quando l'incantesimo termina, la creatura influenzata fa ritorno al suo corpo fisico e si sveglia.

L'incantesimo potrebbe terminare prematuramente per l'incantatore o uno dei suoi compagni. Un incantesimo *dissolvi magie* usato con successo contro una forma astrale o un corpo fisico termina l'incantesimo per quella creatura. Se il corpo originale o la forma astrale di una creatura scende a 0 punti ferita, l'incantesimo termina per quella creatura. Se l'incantesimo termina e il cordone argentato è intatto, il cordone trascina la forma astrale della creatura all'interno del suo corpo, cosa che pone fine allo stato di animazione sospesa.

Se l'incantatore fa ritorno al suo corpo prematuramente, i suoi compagni rimangono nelle loro forme astrali e devono trovare da soli il modo di rientrare nei loro corpi, solitamente scendendo a 0 punti ferita.

Protezione dai Veleni

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura. Se quella creatura è avvelenata, il veleno è neutralizzato. Se il bersaglio è afflitto da più veleni, l'incantatore neutralizza un veleno di cui conosce la presenza, oppure ne neutralizza uno a caso.

Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere avvelenato e di resistenza ai danni da veleno.

Protezione dal Bene e dal Male

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (acqua santa o polvere d'argento e di ferro, che l'incantesimo consuma)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è protetta da certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti.

La protezione conferisce vari benefici. Le creature di quei tipi subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre, il bersaglio non può essere affascinato, posseduto o spaventato da quelle creature. Se il bersaglio è già affascinato, posseduto o spaventato da una di quelle creature, dispone di vantaggio al nuovo tiro salvezza contro l'effetto rilevante.

Protezione dall'Energia

Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, una creatura consenziente toccata dall'incantatore dispone di resistenza a un tipo di danni scelto dall'incantatore: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Punizione Accecante

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, l'arma in questione emette un lampo di luce intensa e l'attacco infligge 3d8 danni radiosi extra al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti rimarrà accecato finché l'incantesimo non termina.

Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se lo supera, non è più accecata.

Punizione Collerica

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, infligge 1d6 danni psichici extra. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà spaventato dall'incantatore finché l'incantesimo non termina. Con un'azione, la creatura può effettuare una prova di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per rafforzare la sua determinazione e terminare questo incantesimo.

Punizione Demoralizzante

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, la sua arma penetra sia il corpo che la mente, e l'attacco infligge 4d6 danni psichici extra al bersaglio, che deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica e non può effettuare reazioni fino alla fine del proprio turno successivo.

Punizione Esiliante

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma entro la durata di questo incantesimo, la sua arma crepita di energia e l'attacco infligge 5d10 danni da forza extra al bersaglio. Inoltre, se questo attacco riduce il bersaglio a 50 punti ferita o meno, lo esilia. Se il bersaglio è originario di un piano di esistenza diverso da quello in cui l'incantatore si trova, il bersaglio scompare e ritorna sul suo piano natio. Se il bersaglio è originario del piano in cui l'incantatore si trova, esso svanisce in un semipiano innocuo. Finché si trova laggiù, il bersaglio è incapacitato. Rimane lì finché l'incantesimo non termina, nel qual caso ricompare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio libero più vicino se quello spazio è occupato.

Punizione Incandescente
Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, l'arma diventa incandescente e l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio, oltre che incendiarlo. All'inizio di ogni suo turno finché l'incantesimo non termina, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 1d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, l'incantesimo termina. Se il bersaglio o una creatura situata entro 1,5 metri da lui usa un'azione per estinguere le fiamme, o se qualche altro effetto sopprime le fiamme (per esempio se il bersaglio viene immerso nell'acqua), l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni extra iniziali inferti dall'attacco aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Punizione Marchiante
Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un attacco con un'arma entro la durata di questo incantesimo, l'arma risplende di un bagliore astrale al momento di colpire. L'attacco infligge 2d6 danni radiosi extra al bersaglio, che diventa visibile se è invisibile, proietta luce fioca in un raggio di 1,5 metri attorno a sé, e non può diventare invisibile finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

Punizione Tonante
Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce con un attacco con un'arma da mischia entro la durata di questo incantesimo, la sua arma vibra di un rombo di tuono udibile entro 90 metri e l'attacco infligge 2d6 danni da tuono extra al bersaglio. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti è spinto 3 metri più lontano dall'incantatore e buttato a terra prono.

Purificare Cibo e Bevande
Trasmutazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Tutti i cibi e le bevande non magici entro una sfera del raggio di 1,5 metri centrata su un punto a scelta dell'incantatore entro gittata sono purificati e liberati dai veleni e dalle malattie.

Raffica di Spine
Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

La prossima volta che l'incantatore colpisce una creatura con un'arma a distanza entro la durata di questo incantesimo, una raffica di spine si sprigiona dalla sua arma a distanza o dalle sue munizioni. In aggiunta al normale effetto dell'attacco, il bersaglio e ogni creatura entro 1,5 metri da esso devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Chi lo fallisce subisce 1d10 danni perforanti, mentre chi lo supera subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1° (fino a un massimo di 6d10).

Raggio di Affaticamento
Necromanzia di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un raggio nero di energia logorante scaturisce dal dito dell'incantatore e punta verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio infligge soltanto la metà dei danni con gli attacchi con le armi basati sulla Forza, finché l'incantesimo non termina.

Alla fine di ogni proprio turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Raggio di Gelo
Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un raggio gelido di luce azzurra e biancastra sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Raggio di Infermità
Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un raggio di nauseante energia verdastra sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo

fallisce, è avvelenato fino alla fine del turno successivo dell'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Raggio Rovente

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre raggi di fuoco e li scaglia contro uno o più bersagli entro gittata.

L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo per ogni raggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, crea un raggio aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

Ragnatela

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di ragnatela comune)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore evoca una massa di spessi e viscosi filamenti di ragnatela in un punto a sua scelta situato entro gittata. Le ragnatele riempiono un cubo con spigolo di 6 metri generato da quel punto per la durata dell'incantesimo. Le ragnatele sono terreno difficile e la loro area è considerata leggermente oscurata.

Se le ragnatele non sono ancorate tra due masse solide (per esempio pareti o alberi) o stese su un pavimento, un muro o un soffitto, collassano su se stesse e l'incantesimo termina all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Le ragnatele stese su una superficie piatta hanno una profondità di 1,5 metri.

Ogni creatura che inizia il suo turno nelle ragnatele o che vi entra durante il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, la creatura è trattenuta fintanto che rimane tra le ragnatele o finché non si libera spezzandole.

Una creatura trattenuta dalle ragnatele può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, non è più trattenuta.

Le ragnatele sono infiammabili. Un cubo di ragnatele con spigolo di 1,5 metri brucia in 1 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a ogni creatura che inizi il suo turno tra le fiamme.

Rampicante Afferrante

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca un rampicante che spunta dal terreno in uno spazio libero entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore può ordinare al rampicante di avvinghiarsi a una creatura situata entro 9 metri da esso e che l'incantatore sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su

Destrezza, altrimenti viene tirata di 6 metri direttamente verso il rampicante.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può ordinare al rampicante di avvinghiare la stessa creatura o un'altra creatura come azione bonus a ogni suo turno.

Randello Incantato

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di trifoglio e un randello o un bastone ferrato)
Durata: 1 minuto

Il legno di un randello o di un bastone ferrato impugnato dall'incantatore è pervaso dal potere della natura. Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può usare la sua caratteristica da incantatore anziché la Forza per i tiri per colpire e i tiri per i danni effettuati negli attacchi in mischia usando quell'arma; inoltre, i danni dell'arma diventano un d8. L'arma diventa magica se già non lo era. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o se lascia andare l'arma.

Reggia Meravigliosa di Mordenkainen

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un frammento di marmo lucido, un cucchiaino d'argento; ognuno di questi oggetti deve avere un valore di almeno 5 mo)
Durata: 24 ore

L'incantatore evoca entro gittata una dimora extradimensionale che permane per la durata dell'incantesimo. L'incantatore sceglie l'ubicazione dell'entrata, che risplende di un debole bagliore di luce ed è larga 1,5 metri e alta 3 metri. L'incantatore e ogni creatura da lui designata al momento del lancio dell'incantesimo possono entrare nella dimora extradimensionale fintanto che il portale resta aperto. L'incantatore può aprire o chiudere il portale se si trova entro 9 metri da esso. Finché è chiuso, il portale è invisibile.

Oltre il portale si trova uno sfarzoso atrio circondato da numerose stanze. L'atmosfera è fresca, pulita e accogliente.

L'incantatore può definire la planimetria della dimora come preferisce, ma lo spazio occupato non può superare 50 cubi con spigolo di 3 metri ciascuno. La dimora è arredata e decorata in base ai desideri dell'incantatore. Contiene cibo a sufficienza da servire un banchetto di 9 portate per un massimo di 100 persone. Un personale di 100 servitori semitrasparenti si prende cura di tutti coloro che entrano nella dimora. L'incantatore decide l'aspetto e la tenuta di questi servitori, che obbediscono a ogni suo ordine. Ogni servitore può eseguire qualsiasi compito che un normale servitore umano sarebbe in grado di eseguire, ma non può attaccare o effettuare qualsiasi altra azione che ferirebbe in modo diretto un'altra creatura. Quindi i servitori possono portare oggetti, pulire, riparare, ripiegare abiti, accendere fuochi, servire pietanze, versare vino e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo si dissolvono in fumo se rimossi dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, tutte le creature all'interno dello spazio extradimensionale vengono espulse negli spazi liberi più vicini all'entrata.

Regressione Mentale

Ammaliamento di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di argilla, cristallo, vetro o sfere minerali)
Durata: Istantanea

L'incantatore assale la mente di una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere, nel tentativo di infrangere il suo intelletto e la sua personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni psichici e deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza.

Se lo fallisce, i suoi punteggi di Intelligenza e di Carisma diventano 1. Il bersaglio non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici, capire linguaggi o comunicare in alcun modo intelligibile. La creatura è in grado, tuttavia, di identificare i suoi amici, seguirli e perfino proteggerli.

Alla fine di ogni 30 giorni, la creatura può ripetere il suo tiro salvezza contro questo incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Anche gli incantesimi *desiderio*, *guarigione* o *ristorare superiore* possono terminare questo incantesimo.

Reincarnazione

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca un umanoide morto o una parte di un umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo forma un nuovo corpo adulto per quell'umanoide e poi richiama la sua anima all'interno di quel corpo. Se l'anima del bersaglio non è consenziente o libera di tornare, l'incantesimo fallisce.

La magia produce un nuovo corpo in cui la creatura possa vivere, cosa che probabilmente costringe la creatura a cambiare razza. Il DM tira un d100 e consulta la tabella seguente per determinare quale forma assume la creatura quando ritorna in vita; in alternativa, il DM può scegliere la forma.

d100	Razza
01–04	Dragonide
05–13	Elfo alto
14–21	Elfo dei boschi
22–25	Elfo oscuro
26–29	Gnomo delle foreste
30–35	Gnomo delle rocce
36–43	Halfling piedelesto
44–51	Halfling tozzo
52–55	Mezzelfo
56–59	Mezzorco
60–68	Nano delle colline
69–76	Nano delle montagne
77–80	Tiefling
81–00	Umano

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate. Conserva le capacità che possedeva nella sua forma originale, ad eccezione della razza originale, che viene sostituita dalla nuova, e dei suoi tratti razziali, che cambiano di conseguenza.

Resistenza
Trucchetto di Abiurazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Per una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il risultato ottenuto a un tiro salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo avere effettuato il tiro salvezza. Dopodiché l'incantesimo termina.

Respirare sott'Acqua
Trasmutazione di 3° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo giunco o una paglia)
Durata: 24 ore

Questo incantesimo conferisce a un massimo di dieci creature consenzienti entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere la capacità di respirare sott'acqua finché l'incantesimo non termina. Le creature influenzate conservano anche la loro normale modalità di respirazione.

Resurrezione
Necromanzia di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta da non più di un secolo, che non sia morta di vecchiaia e che non sia un non morto. Se la sua anima è libera e consenziente, essa torna in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo neutralizza ogni veleno e cura le normali malattie che affliggevano la creatura al momento della morte. Tuttavia non rimuove le malattie magiche, le maledizioni e altre afflizioni analoghe; se tali effetti non vengono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, il bersaglio ne sarà afflitto quando tornerà in vita.

Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali e ripristina le eventuali parti del corpo mancanti.

Il ritorno dalla morte è una vera e propria ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di –4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio completa un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non sparisce del tutto.

Lanciare questo incantesimo per riportare in vita una creatura morta da un anno o più risulta molto logorante per l'incantatore. Finché non completa un riposo lungo, egli non può lanciare di nuovo incantesimi e subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

Resurrezione Pura
Necromanzia di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno spruzzo d'acqua santa e diamanti del valore di almeno 25.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta da non più di 200 anni a causa di un qualsiasi effetto al di fuori della vecchiaia. Se la sua anima è libera e consenziente, essa torna in vita con tutti i suoi punti ferita.

Questo incantesimo chiude tutte le ferite, neutralizza ogni veleno, cura tutte le malattie e annulla ogni maledizione che affliggeva il bersaglio al momento della morte. L'incantesimo ripristina inoltre gli eventuali organi e arti danneggiati e scomparsi. Se la creatura era un non morto, viene restituita alla forma originaria che aveva in vita.

L'incantesimo può perfino fornire alla creatura un nuovo corpo, se l'originale non esiste più, nel qual caso l'incantatore deve pronunciare il nome della creatura. La creatura appare in uno spazio libero a scelta dell'incantatore e situato entro 3 metri da lui.

Rianimare Morti
Necromanzia di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore riporta in vita una creatura morta da lui toccata, purché non sia morta da più di 10 giorni. Se l'anima della creatura è consenziente ed è libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita.

Questo incantesimo neutralizza inoltre qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che influenzavano la creatura al momento della morte. Tuttavia, questo incantesimo non rimuove le malattie magiche, le maledizioni e le altre afflizioni analoghe; se non vengono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, il bersaglio ne sarà afflitto quando tornerà in vita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta.

Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se una creatura è priva di parti del corpo o di organi essenziali per la sua sopravvivenza (come per esempio la testa), l'incantesimo fallisce automaticamente.

Il ritorno dalla morte è una vera e propria ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di –4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica. Ogni volta che il bersaglio completa un riposo lungo, la penalità viene ridotta di 1 finché non sparisce del tutto.

Rigenerazione
Trasmutazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una ruota della preghiera e acqua santa)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca una creatura e amplifica le sue capacità curative naturali. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 punti ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ogni suo turno (10 punti ferita al minuto).

Se al bersaglio sono state recise delle parti del corpo (dita, gambe, coda e così via), quelle parti ricrescono dopo 2 minuti. Se il bersaglio è in possesso della parte recisa e la appoggia al troncone, l'incantesimo rinsalda istantaneamente l'arto reciso al troncone.

Rimuovi Maledizione
Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Al tocco dell'incantatore, tutte le maledizioni che affliggono una creatura o un oggetto terminano. Se l'oggetto è un oggetto magico maledetto, la sua maledizione rimane, ma l'incantesimo spezza la sintonia del suo proprietario con quell'oggetto, consentendogli di rimuoverlo o di scartarlo.

Rinascita

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (diamanti del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultimo minuto. Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.

Riparare

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (due calamite)
Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola crepa o uno squarcio in un oggetto toccato dall'incantatore, come l'anello spezzato di una catena, due metà di una chiave spezzata, un mantello strappato o un otre forato. Fintanto che la crepa o lo squarcio non è più grande di 30 cm in ogni dimensione, l'incantatore lo ripara senza lasciare traccia del danno precedente.

Questo incantesimo può fisicamente riparare un oggetto magico o un costrutto, ma non può ripristinare la magia in un oggetto del genere.

Riposo Inviolato

Necromanzia di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e due monete di rame da collocare sugli occhi del cadavere, che devono rimanere in quella posizione per la durata dell'incantesimo)
Durata: 10 giorni

L'incantatore tocca un cadavere o dei resti di altro tipo. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio è protetto dalla decomposizione e non può diventare un non morto.

Inoltre, l'incantesimo estende a tutti gli effetti il limite di tempo entro cui rianimare il bersaglio dalla morte, dal momento che i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non contano al fine di determinare il limite di tempo di incantesimi come *rianimare morti*.

Risata Incontenibile di Tasha

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di briciole e una piuma da agitare in aria)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura a scelta dell'incantatore, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere, percepisce ogni cosa come esilarante ed è scossa da una spasmodica risata se questo incantesimo la influenza. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti cade a terra prono, diventa incapacitato e non è in grado di rialzarsi per la durata dell'incantesimo. Una creatura con un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 4 non è influenzata dall'incantesimo.

Alla fine di ogni suo turno e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Il bersaglio dispone di vantaggio al tiro salvezza se esso è innescato dai danni. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Riscaldare il Metallo

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie un oggetto artificiale di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere, e fa in modo che quell'oggetto diventi incandescente. Ogni creatura a contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando l'incantesimo viene lanciato. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno successivo per infliggere di nuovo quei danni.

Se una creatura indossa o impugna l'oggetto e ne subisce i danni, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione o lasciare cadere l'oggetto, se può farlo. Se non lascia cadere l'oggetto, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

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°.

Ristorare Inferiore

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura e può porre termine a una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato.

Ristorare Superiore

Abiurazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

L'incantatore infonde energia positiva in una creatura toccata per disfare un effetto debilitante. L'incantatore può ridurre di uno il livello di indebolimento del bersaglio o terminare uno degli effetti seguenti su di esso:

- Un effetto che ha affascinato o pietrificato il bersaglio
- Una maledizione, inclusa la sintonia del bersaglio con un oggetto magico maledetto
- Una qualsiasi riduzione di un punteggio di caratteristica del bersaglio
- Un effetto che riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio

Risveglio

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 8 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea

Dopo avere trascorso il tempo di lancio a tracciare un percorso magico su una pietra preziosa, l'incantatore tocca una bestia o un vegetale di taglia Enorme o inferiore. Il bersaglio deve essere privo di un punteggio di Intelligenza o avere Intelligenza pari o inferiore a 3. Il bersaglio ottiene Intelligenza pari a 10 e la capacità di parlare un linguaggio noto all'incantatore. Se il bersaglio è un vegetale, ottiene la capacità di muovere i suoi rami, radici, liane, rampicanti e così via e sviluppa sensi simili a quelli degli umani. Il DM sceglie le statistiche appropriate al vegetale risvegliato, come per esempio nel caso di un cespuglio o di un albero risvegliato.

La bestia o il vegetale risvegliato è affascinato dall'incantatore per 30 giorni o finché l'incantatore o i suoi compagni non lo danneggiano in qualche modo. Quando la condizione di affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanere amichevole o meno nei confronti dell'incantatore, in base a come è stata trattata quando era affascinata.

Ritirata Rapida

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Questo incantesimo consente all'incantatore di muoversi a una velocità straordinaria. Quando lancia questo incantesimo, e poi come azione bonus a ogni suo turno finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può effettuare l'azione di Scatto.

Saltare

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)
Durata: 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura. La distanza coperta dai salti di quella creatura è triplicata finché l'incantesimo non termina.

Salvare i Morenti

Trucchetto di Necromanzia

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura vivente a 0 punti ferita. Quella creatura diventa stabile. Questo incantesimo non ha effetto sui costrutti o sui non morti.

Santificare

Invocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 24 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore tocca un punto e infonde un flusso di potere sacro (o sacrilego) in un'area del raggio massimo di 18 metri. L'incantesimo fallisce se il raggio include già un'area sotto l'effetto di un incantesimo *santificare*. L'area influenzata è soggetta agli effetti seguenti.

Per prima cosa, celestiali, elementali, folletti, immondi e non morti non possono entrare nell'area e non possono affascinare, spaventare o possedere le creature all'interno dell'area. Ogni creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura del genere non è più affascinata, spaventata e posseduta una volta entrata nell'area. L'incantatore può escludere uno o più tipi di creature da questo effetto.

Secondariamente, l'incantatore può vincolare un effetto extra all'area, scegliendolo dalla lista sottostante o usando un effetto offerto dal DM. Alcuni effetti si applicano alle creature nell'area; l'incantatore può designare se si applica a tutte le creature, alle creature che seguono un capo o una divinità specifica o alle creature di un tipo specifico, come gli orchi o i troll. Quando una creatura che sarebbe influenzata entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, può effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo supera, ignora l'effetto extra finché non esce dall'area.

Coraggio. Le creature influenzate non possono essere spaventate finché si trovano nell'area.

Eterno Riposo. I corpi senza vita sepolti nell'area non possono essere trasformati in non morti.

Interferenza Extradimensionale. Le creature influenzate non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o mezzi extradimensionali o interplanari.

Linguaggi. Le creature influenzate possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono un linguaggio comune.

Luce Diurna. L'area è pervasa di luce intensa. L'oscurità magica creata dagli incantesimi di livello inferiore rispetto allo slot usato dall'incantatore per lanciare questo incantesimo non possono sopprimere la luce.

Oscurità. L'area si riempie di oscurità. La luce normale, nonché la luce magica creata dagli incantesimi di livello inferiore rispetto allo slot usato dall'incantatore per lanciare questo incantesimo non possono illuminare l'area.

Paura. Le creature influenzate sono spaventate finché si trovano nell'area.

Protezione dall'Energia. Le creature influenzate entro l'area ottengono resistenza a un tipo di danno a scelta dell'incantatore, ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti.

Silenzio. Nessun suono può provenire dall'interno dell'area e nessun suono esterno può penetrare al suo interno.

Vulnerabilità all'Energia. Le creature influenzate entro l'area ottengono vulnerabilità a un tipo di danno a scelta dell'incantatore, ad eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti.

Santuario

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (uno specchietto d'argento)
Durata: 1 minuto

L'incantatore protegge una creatura situata entro gittata dagli attacchi. Finché l'incantesimo non termina, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con un attacco o un incantesimo che infligge danni deve prima effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco. Questo incantesimo non protegge la creatura bersaglio dagli effetti ad area come l'esplosione di una *palla di fuoco*.

Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica, questo incantesimo termina.

Santuario Privato di Mordenkainen

Abiurazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una sottile lamina di piombo, un pezzo di vetro opaco, un pezzo di cotone o di stoffa e un crisolito polverizzato)
Durata: 24 ore

L'incantatore rende un'area entro gittata magicamente sicura. L'area in questione è un cubo le cui dimensioni possono variare da uno spigolo minimo di 1,5 metri a uno spigolo massimo di 30 metri. L'incantesimo permane per tutta la sua durata o finché l'incantatore non usa un'azione per interromperlo.

Quando lancia l'incantesimo, l'incantatore decide che tipo di sicurezza esso fornisce, scegliendo una o più delle proprietà seguenti:

- I suoni non possono oltrepassare la barriera ai confini dell'area protetta.
- La barriera dell'area protetta appare oscura e nebulosa, rendendo impossibile vedere oltre di essa (anche a chi è dotato di scurovisione).
- I sensori creati dagli incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o oltrepassare il perimetro della barriera.
- Le creature all'interno dell'area non possono essere bersagliate dagli incantesimi di divinazione.
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dall'area protetta.
- Il viaggio planare è bloccato all'interno dell'area protetta.

Lanciando ogni giorno questo incantesimo nello stesso punto per un anno si rende questo effetto permanente.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può aumentare le dimensioni dello spigolo del cubo di 30 metri per ogni slot incantesimo superiore al 4°. Quindi un incantatore può proteggere un cubo con spigolo lungo fino a 60 metri usando uno slot incantesimo di 5° livello.

Scagliare Maledizione

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore tocca una creatura che deve superare un tiro salvezza su Saggezza per non essere maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, sceglie la natura della maledizione tra le opzioni seguenti:

- L'incantatore sceglie un punteggio di caratteristica. Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati con quel punteggio di caratteristica.
- Finché è maledetto, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'incantatore.
- Finché è maledetto, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio di ogni suo turno. Se lo fallisce, spreca la sua azione di quel turno e non fa niente.
- Finché il bersaglio è maledetto, gli attacchi e gli incantesimi dell'incantatore infliggono 1d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Un incantesimo *rimuovi maledizione* pone fine a questo effetto. A discrezione del DM, l'incantatore può scegliere un effetto alternativo per la maledizione, che però non dovrebbe risultare più potente di quelli descritti sopra. Il DM ha l'ultima parola su tali effetti della maledizione.

Ai Livelli Superiori. Se l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, la durata diventa concentrazione, fino a 10 minuti. Se usa uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, la durata diventa 8 ore. Se usa uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, la durata è 24 ore. Se usa uno slot incantesimo di 9° livello o superiore, l'incantesimo dura finché non viene dissolto. L'uso di uno slot incantesimo di 5° livello o superiore conferisce una durata che non richiede concentrazione.

Scassinare

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore sceglie un oggetto entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Può trattarsi di una porta, uno scrigno, un forziere, un paio di manette, un lucchetto o un altro oggetto dotato di un mezzo normale o magico per impedire l'accesso.

Un bersaglio tenuto chiuso da una serratura magica, incastrato o sbarrato cessa di essere tale. Se l'oggetto è protetto da più serrature, soltanto una di esse viene sbloccata.

Se l'incantatore sceglie un bersaglio tenuto chiuso da *serratura arcana*, quell'incantesimo è soppresso per 10 minuti, un periodo in cui può essere aperto e chiuso normalmente.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, l'oggetto emette un forte rumore simile al bussare, udibile fino a una distanza di 90 metri.

Sciame di Meteore

Invocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 1,5 km
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Globi rocciosi infuocati precipitano a terra in quattro punti diversi situati entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 12 metri centrata su ogni punto scelto dall'incantatore deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. La sfera si diffonde oltre gli angoli. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura entro l'area di più esplosioni infuocate ne subisce l'effetto una volta sola.

L'incantesimo infligge danni agli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Scolpire Pietra

Trasmutazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (argilla duttile, che deve essere plasmata nella forma dell'oggetto desiderato)
Durata: Istantanea

L'incantatore tocca un oggetto di pietra di taglia Media o inferiore o una sezione di pietra che non deve essere più grande di 1,5 metri in ogni dimensione e lo modella nella forma che desidera. Potrebbe per esempio modellare una grossa roccia per realizzare un'arma, un idolo o un forziere, o aprire un piccolo passaggio lungo una parete, purché quella parete non sia spessa più di 1,5 metri. Potrebbe anche modellare una porta di pietra o i suoi stipiti per sigillare la porta. L'oggetto creato dall'incantatore può avere un massimo di due cardini e un coperchio, ma non può essere dotato di meccanismi più raffinati.

Scopri il Percorso

Divinazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una serie di strumenti da divinazione, come ossa, bastoncini d'avorio, carte, denti o incisioni runiche, del valore di 100 mo e un oggetto proveniente dal luogo che si desidera trovare)
Durata: Concentrazione, fino a 1 giorno

Questo incantesimo consente all'incantatore di scoprire il percorso fisico più breve e diretto verso un determinato luogo fisso che gli sia familiare e che si trovi sul suo stesso piano di esistenza. Se l'incantatore nomina una destinazione su un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come per esempio una fortezza mobile) o una destinazione troppo generica (come per esempio la tana di un drago verde), l'incantesimo fallisce.

Per la durata dell'incantesimo, fintanto che l'incantatore si trova sullo stesso piano di esistenza della destinazione, egli sa quanto la destinazione è lontana e in che direzione si trova. Mentre viaggia verso quella destinazione, ogni volta che gli si presentano più sentieri tra cui scegliere lungo il cammino, l'incantatore determina automaticamente il sentiero più breve e più diretto (ma non necessariamente il più sicuro) che lo porterà a destinazione.

Scopri Trappole

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore percepisce la presenza di ogni trappola entro gittata ed entro linea di vista. Ai fini di questo incantesimo, per trappola si intende ogni cosa che infliggerebbe un effetto improvviso o inaspettato considerato dannoso o indesiderabile dall'incantatore e specificamente inteso come tale dal suo creatore. Quindi questo incantesimo sarebbe in grado di individuare un'area sotto l'effetto di un incantesimo *allarme*, un *glifo di interdizione* o una fossa ad apertura meccanica, ma non rivelerebbe un cedimento naturale nel pavimento, un soffitto instabile o un buco nascosto nel terreno.

Questo incantesimo rivela semplicemente che una trappola è presente. L'incantatore non apprende l'ubicazione di ogni trappola, ma solo la natura generale del pericolo posto dalla trappola che percepisce.

Scrigno Segreto di Leomund

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno scrigno di fattura pregiata che misura 90 x 60 x 60 cm, fatto di materiali rari del valore di almeno 5.000 mo, e una riproduzione Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50 mo)
Durata: Istantanea

L'incantatore nasconde uno scrigno e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Deve toccare lo scrigno e la riproduzione in miniatura che funge da componente materiale dell'incantesimo. Lo scrigno può contenere fino a 90 x 60 x 60 cm di materiale non vivente.

Finché lo scrigno rimane sul Piano Etereo, l'incantatore può usare un'azione e toccare la riproduzione per richiamare a sé lo scrigno, che appare a terra, in uno spazio libero entro 1,5 metri dall'incantatore. L'incantatore può rimandare lo scrigno sul Piano Etereo usando un'azione e toccando sia lo scrigno che la riproduzione.

Dopo 60 giorni si applica una probabilità cumulativa del 5 per cento al giorno che l'effetto dell'incantesimo termini. Questo effetto termina se l'incantatore lancia questo incantesimo di nuovo, se la riproduzione più piccola del forziere viene distrutta o se l'incantatore sceglie di terminare l'incantesimo con un'azione. Se lo scrigno più grande si trova sul Piano Etereo quando l'incantesimo termina, è perduto irrimediabilmente.

Scritto Illusorio

Illusione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: S, M (inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 10 giorni

L'incantatore scrive qualcosa su carta, pergamena o un altro materiale adatto alla scrittura e infonde in quello scritto una potente illusione che permane per la durata dell'incantesimo.

Agli occhi dell'incantatore e di ogni creatura da lui designata al momento del lancio dell'incantesimo, lo scritto appare normale, stilato con la calligrafia dell'incantatore e trasmette il significato che l'incantatore intendeva trasmettere quando ha scritto il testo. Agli occhi di tutti gli altri, il messaggio appare come se fosse stato scritto in un linguaggio magico o ignoto, impossibile da decifrare. In alternativa, l'incantatore può fare in modo che il messaggio appaia come qualcosa di completamente diverso, stilato in una calligrafia e in un linguaggio diverso, che deve però trattarsi di un linguaggio da lui conosciuto.

Se l'incantesimo viene dissolto, sia il messaggio originale che l'illusione scompaiono.

Una creatura dotata di vista pura può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare

Divinazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1.000 mo, come una sfera di cristallo, uno specchio d'argento o un bacile pieno di acqua santa)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore può vedere e udire una particolare creatura a sua scelta situata sul suo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza,

modificato dalla conoscenza e dal tipo di legame che l'incantatore ha nei confronti del bersaglio. Se il bersaglio sa che l'incantatore sta lanciando questo incantesimo, può fallire il tiro salvezza volontariamente se desidera essere osservato.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza
Informazioni indirette (solo sentito parlare del bersaglio)	+5
Informazioni dirette (si è incontrato il bersaglio)	+0
Familiarità (si conosce bene il bersaglio)	-5

Legame	Modificatore al tiro salvezza
Descrizione o immagine	-2
Oggetto personale o abito	-4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc.	-10

In caso di tiro salvezza superato, il bersaglio non è influenzato e l'incantatore non può più usare questo incantesimo contro di lui per 24 ore.

In caso di tiro salvezza fallito, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio. L'incantatore può vedere e sentire attraverso il sensore come se si trovasse sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da esso per la durata dell'incantesimo. Una creatura in grado di vedere gli oggetti invisibili vede il sensore come un globo luminoso delle dimensioni approssimative di un pugno umano.

Anziché bersagliare una creatura, l'incantatore può scegliere un luogo che abbia già visto in precedenza come bersaglio di questo incantesimo. Quando lo fa, il sensore appare in quel luogo e non si muove.

Scudo

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando è colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo *dardo incantato*
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: 1 round

Una barriera di forza magica invisibile si materializza e protegge l'incantatore. Fino all'inizio del proprio turno successivo, l'incantatore ottiene un bonus di +5 alla CA da applicare anche all'attacco innescante e non subisce danni da *dardo incantato*.

Scudo della Fede

Abiurazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una piccola pergamena su cui sia stato scritto un frammento di un testo sacro)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Un campo di energia scintillante si materializza attorno a una creatura scelta dall'incantatore entro gittata, conferendole un bonus di +2 alla CA per la durata dell'incantesimo.

Scudo di Fuoco

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un frammento di zolfo o una lucciola)
Durata: 10 minuti

Per la durata dell'incantesimo il corpo dell'incantatore è avvolto da un sottile alone di fiamme spettrali che proiettano luce intensa entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. L'incantatore può terminare l'incantesimo prematuramente usando un'azione.

Le fiamme conferiscono all'incantatore uno scudo ardente o uno scudo gelido, a sua scelta. Lo scudo ardente gli conferisce resistenza ai danni da freddo mentre lo scudo gelido gli conferisce resistenza ai danni da fuoco.

Inoltre, ogni volta che una creatura entro 1,5 metri dall'incantatore lo colpisce con un attacco in mischia, dallo scudo si sprigiona una fiammata. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco nel caso di uno scudo ardente o 2d8 danni da freddo nel caso di uno scudo gelido.

Scurovisione

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di carota essiccata o un'agata)
Durata: 8 ore

L'incantatore tocca una creatura consenziente per conferirle la capacità di vedere nell'oscurità. Per la durata dell'incantesimo, quella creatura è dotata di scurovisione fino a 18 metri.

Segugio Fedele di Mordenkainen

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un fischietto d'argento, un pezzo d'osso e un filo)
Durata: 8 ore

L'incantatore evoca un cane da guardia fantasma in uno spazio libero entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Il segugio rimarrà in quel punto per la durata dell'incantesimo, finché l'incantatore non lo congeda con un'azione o finché non si allontana a più di 30 metri dal segugio.

Il segugio è invisibile a tutte le creature tranne l'incantatore e non può essere danneggiato. Quando una creatura di taglia Piccola o superiore giunge entro 9 metri da esso senza pronunciare la parola d'ordine specificata dall'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo, il segugio inizia a latrare a piena voce. Il segugio vede le creature invisibili, può vedere il Piano Etereo e ignora le illusioni.

All'inizio di ogni turno dell'incantatore, il segugio tenta di mordere una creatura situata entro 1,5 metri da lui e che sia ostile all'incantatore. Il bonus di attacco del segugio è pari al modificatore di caratteristica da incantatore + il bonus di competenza dell'incantatore. Se colpisce, infligge 4d8 danni perforanti.

Sembrare

Illusione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 8 ore

Questo incantesimo consente all'incantatore di alterare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere, impartendo a ognuna di esse un nuovo aspetto illusorio. Un bersaglio non consenziente può effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo supera, non è influenzato da questo incantesimo.

Questo incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre agli abiti, l'armatura, le armi e l'equipaggiamento. Ogni creatura può apparire 30 cm più alta o più bassa e apparire magra, grassa, o di corporatura normale. Non è possibile cambiare il tipo di corpo, quindi ogni creatura deve adottare una forma che usi la stessa disposizione basilare degli arti. Entro questi limiti, la natura dell'illusione dipende dall'incantatore.

I cambiamenti apportati da questo incantesimo non passano il vaglio di un'ispezione fisica. Per esempio, se l'incantatore usa questo incantesimo per aggiungere un cappello sulla testa di una creatura, gli oggetti passerebbero attraverso il cappello e chiunque tocchi la creatura non sentirebbe nulla o toccherebbe la sua testa e i capelli. Se l'incantatore usa questo incantesimo per fare apparire la creatura più magra rispetto alla realtà, quando qualcuno protende la mano per toccarla, urta la creatura quando la sua mano è apparentemente ancora a mezz'aria.

Una creatura può usare la sua azione per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se ha successo, capisce che il bersaglio è camuffato.

Semipiano

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: 1 ora

L'incantatore crea una porta d'ombra su una superficie solida e piatta, situata entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La porta è abbastanza grande da consentire alle creature Medie di attraversarla senza difficoltà. Quando è aperta, la porta conduce a un semipiano che appare come una stanza vuota fatta di legno o di pietra che misura 9 metri in ogni dimensione. Quando l'incantesimo termina, la porta scompare e ogni creatura o oggetto che si trovavano all'interno del semipiano vi rimangono intrappolati, in quanto la porta scompare anche sul lato opposto.

Ogni volta che l'incantatore lancia questo incantesimo, può creare un nuovo semipiano o fare in modo che la porta d'ombra si colleghi a un semipiano da lui creato con un precedente lancio di questo incantesimo. Inoltre, se l'incantatore conosce la natura e i contenuti di un semipiano creato dal lancio di questo incantesimo da parte di un'altra creatura, può fare in modo che la porta d'ombra si colleghi invece a quel semipiano.

Serratura Arcana

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore tocca una porta, una finestra, un portale, un forziere o un altro punto di accesso chiuso, che diventa chiuso a chiave. L'incantatore e le creature da lui designate al momento del lancio dell'incantesimo possono aprire l'oggetto normalmente. L'incantatore può anche stabilire una parola d'ordine che, una volta pronunciata entro 1,5 metri dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'oggetto è impenetrabile finché non viene rotto o finché l'incantesimo non viene dissolto o soppresso. Lanciare *scassinare* sull'oggetto sopprime la *serratura arcana* per 10 minuti.

Finché è influenzato da questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da rompere o da aprire a viva forza; la CD per romperlo o per scassinare le eventuali serrature presenti aumenta di 10.

Servitore Inosservato

Evocazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un filo di spago e un pezzo di legno)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo crea una forza invisibile, amorfa e priva di volontà propria che svolge i compiti più semplici su ordine dell'incantatore finché l'incantesimo non termina. Il servitore si materializza sul terreno, in uno spazio libero entro gittata. Possiede CA 10, 1 punto ferita, una Forza pari a 2 e non può attaccare. Se scende a 0 punti ferita, l'incantesimo termina.

Una volta in ogni suo turno, come azione bonus, l'incantatore può ordinare mentalmente al servitore di muoversi fino a 4,5 metri e di interagire con un oggetto. Il servitore può effettuare compiti semplici come portare oggetti, pulire, riparare, ripiegare abiti, accendere fuochi, servire pietanze, versare vino e così via. Una volta impartito l'ordine, il servitore svolge il compito al meglio delle sue capacità finché non lo porta a termine, poi attende il comando successivo dell'incantatore.

Se l'incantatore ordina al servitore di svolgere un compito che lo porterebbe a più di 18 metri da lui, l'incantesimo termina.

Sfera Congelante di Otiluke

Invocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)
Durata: Istantanea

Un globo ghiacciato carico di energia fredda parte dalla punta delle dita dell'incantatore e sfreccia verso un punto a sua scelta situato entro gittata, dove esplode in una sfera del raggio di 18 metri. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 10d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Se il globo colpisce una massa d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (questo non include le creature basate sull'acqua), congela quel liquido fino a una profondità di 15 cm su un'area quadrata con lato di 9 metri. Questo strato di ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua gelata sono intrappolate nel ghiaccio. Una creatura può usare un'azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per liberarsi.

L'incantatore può trattenersi dallo scagliare il globo quando completa l'incantesimo, se lo desidera. Un piccolo globo grande all'incirca quanto una pietra da fionda e freddo al tatto compare nella sua mano. In qualsiasi momento, l'incantatore o una creatura a cui egli porga il globo può lanciarlo (entro una gittata di 12 metri) o scagliarlo con una fionda (entro la normale gittata della fionda). Il globo si frantuma all'impatto, con lo stesso effetto del normale lancio dell'incantesimo. L'incantatore può anche poggiare il globo a terra senza frantumarlo. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esplode.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 6°.

Sfera Elastica di Otiluke

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una semisfera di cristallo trasparente e una semisfera corrispondente di resina)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una sfera di forza scintillante racchiude una creatura o un oggetto di taglia Grande o inferiore entro gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, è rinchiusa nella sfera per la durata dell'incantesimo.

Nulla può attraversare la barriera in entrata e in uscita (oggetti fisici, energia, o altri effetti magici), ma una creatura all'interno della sfera può respirare liberamente. La sfera è immune a tutti i danni e una creatura o un oggetto all'interno non può essere danneggiato dagli attacchi o dagli effetti che hanno origine all'esterno; analogamente, una creatura all'interno della sfera non può danneggiare nulla all'esterno.

La sfera non ha peso ed è grande quanto basta da contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura rinchiusa può usare la sua azione per spingere la sfera dall'interno e farla rotolare a metà della propria velocità. Analogamente, la sfera può essere sollevata e mossa dalle altre creature.

Un incantesimo *disintegrazione* che bersaglia la sfera la distrugge senza danneggiare ciò che essa contiene.

Sfera Infuocata

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di sego, un pizzico di zolfo e una manciata di polvere di ferro)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una sfera di fuoco del diametro di 1,5 metri appare in uno spazio libero a scelta dell'incantatore, situato entro gittata, dove permane per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che termina il suo turno entro 1,5 metri dalla sfera deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Con un'azione bonus, l'incantatore può muovere la sfera di un massimo di 9 metri. Se urta una creatura con la sfera, quella creatura deve effettuare il tiro salvezza contro i danni della sfera e la sfera non può muoversi ulteriormente per quel turno.

Quando l'incantatore muove la sfera, può dirigerla oltre le barriere alte fino a 1,5 metri e farla saltare oltre le fosse larghe fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati e trasportati e proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

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°.

Sfocatura

Illusione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Il corpo dell'incantatore diventa sfocato, instabile e ondeggiante agli occhi di tutti coloro che sono in grado di vederlo. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui. Un attaccante è immune a questo effetto se non si affida alla vista, per esempio se è dotato di vista cieca o se è in grado di vedere attraverso le illusioni, per esempio tramite vista pura.

Sguardo Penetrante

Necromanzia di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Per la durata dell'incantesimo, gli occhi dell'incantatore diventano neri, vacui e pervasi da una sinistra energia. Una creatura a sua scelta entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è influenzata da uno degli effetti seguenti a scelta dell'incantatore per la durata dell'incantesimo. In ogni suo turno, finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare la sua azione per bersagliare un'altra creatura, ma non può bersagliare di nuovo una creatura che abbia superato un tiro salvezza contro questo lancio di *sguardo penetrante*.

Addormentato. Il bersaglio cade privo di sensi. Si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa la sua azione per risvegliarlo scuotendolo.

In Preda al Panico. Il bersaglio è spaventato dall'incantatore. In ogni suo turno, la creatura spaventata deve effettuare l'azione di Scatto e muoversi per allontanarsi dall'incantatore lungo il percorso più breve e più sicuro possibile, a meno che non ci sia alcun luogo dove andare. Se il bersaglio si muove fino a un luogo lontano almeno 18 metri dall'incantatore in cui non è più in grado di vederlo, questo effetto termina.

Nauseato. Il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica. Alla fine di ogni suo turno, può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'effetto termina.

Silenzio

Illusione di 2° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore genera una sfera del raggio di 6 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata. Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno di quella sfera o attraversarla. Ogni creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono e ogni creatura interamente all'interno della sfera è assordata. All'interno dell'area è impossibile lanciare un incantesimo che includa una componente verbale.

Simbolo

Abiurazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e polvere di opale e diamante per un valore totale di almeno 1.000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto o innescato

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, traccia un glifo nocivo su una superficie (come un tavolo, una sezione di pavimento o una parete) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso nascondendo il glifo (come un

libro, una pergamena o un forziere del tesoro). Se sceglie una superficie, il glifo può coprire un'area massima del diametro di 3 metri. Se sceglie un oggetto, quell'oggetto deve rimanere al suo posto; se l'oggetto viene spostato per più di 3 metri dal punto in cui l'incantatore ha lanciato questo incantesimo, il glifo si infrange e l'incantesimo termina senza essere innescato.

Il glifo è pressoché invisibile: per trovarlo è necessario superare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

L'incantatore decide cosa innesca il glifo quando lancia l'incantesimo. Nel caso dei glifi tracciati su una superficie, gli inneschi più comuni includono toccare il glifo, camminare sul glifo, rimuovere un oggetto che copre il glifo, giungere entro una certa distanza dal glifo o manipolare l'oggetto su cui il glifo è stato tracciato. Nel caso di un glifo tracciato su un oggetto, gli inneschi più comuni includono aprire quell'oggetto, giungere entro una certa distanza dall'oggetto, vedere o leggere il glifo.

L'incantatore può affinare ulteriormente l'innesco in modo che l'incantesimo si attivi solo in certe circostanze o in base a certe caratteristiche fisiche (come per esempio l'altezza o il peso), il tipo della creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe essere regolata per influenzare le megere o i mutaforma). L'incantatore può anche stabilire le condizioni per quelle creature che non innescano il glifo, come per esempio quelle che pronunceranno una certa parola d'ordine.

Quando l'incantatore traccia il glifo, sceglie il suo effetto tra una delle opzioni sottostanti. Una volta innescato, il glifo risplende e proietta luce fioca in una sfera del raggio di 18 metri per 10 minuti, dopodiché l'incantesimo termina. Ogni creatura entro la sfera quando il glifo si attiva è bersagliata da questo effetto, come anche una creatura che entra nella sfera per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno.

Discordia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, il bersaglio si mette a discutere e a litigare con le altre creature per 1 minuto. In questo periodo non è in grado di comunicare in modo sensato e subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Disperazione. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, è sopraffatto dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, il bersaglio non può attaccare o bersagliare nessuna creatura con capacità, incantesimi o altri effetti magici.

Dolore. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, è soggetto a un dolore lancinante e diventa incapacitato per 1 minuto.

Morte. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 10d10 danni necrotici, mentre se lo supera, subisce solo la metà di quei danni.

Paura. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa spaventato per 1 minuto. Finché è spaventato, il bersaglio lascia cadere ciò che impugnava e deve muoversi di almeno 9 metri ogni turno allontanandosi dal glifo, se possibile.

Pazzia. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. Se lo fallisce, il bersaglio impazzisce per 1 minuto. Una creatura impazzita non può effettuare azioni, non capisce ciò che le altre creature dicono, non può leggere e dice solo cose senza senso quando parla. Il DM controlla i suoi movimenti, che sono imprevedibili.

Sonno. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, cade privo di sensi per 10 minuti. Una creatura si sveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarla, scuotendola o schiaffeggiandola.

Stordimento. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa stordito per 1 minuto.

Simulacro

Illusione di 7° livello

Tempo di Lancio: 12 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (neve o ghiaccio sufficienti a effettuare una copia a grandezza naturale della creatura da duplicare; una ciocca di capelli, un'unghia tagliata o un altro pezzo del corpo della creatura da collocare in mezzo al ghiaccio o alla neve, polvere di rubino del valore di 1.500 mo da spruzzare sul duplicato, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore realizza un duplicato illusorio di una bestia o di un umanoide che deve rimanere entro gittata per tutto il lancio dell'incantesimo. Il duplicato è una creatura parzialmente reale fatta di ghiaccio o di neve che può effettuare azioni ed essere influenzata come una creatura normale. Ha lo stesso aspetto dell'originale, ma possiede la metà del suo massimo dei punti ferita e viene formata priva di equipaggiamento. Sotto ogni altro aspetto, l'illusione usa tutte le statistiche della creatura che duplica.

Il simulacro è amichevole nei confronti dell'incantatore e delle creature da lui designate. Obbedisce ai comandi vocali dell'incantatore, si muove e agisce in ottemperanza ai suoi desideri e in combattimento agisce nel turno dell'incantatore. Il simulacro non è in grado di apprendere o di diventare più potente, quindi non aumenta mai di livello, le sue caratteristiche non aumentano e non può recuperare gli slot incantesimo spesi.

Se il simulacro subisce danni, l'incantatore può ripararlo in un laboratorio alchemico usando minerali ed erbe rare del valore di 100 mo per ogni punto ferita che esso recupera. Il simulacro permane finché non scende a 0 punti ferita, nel qual caso si ritrasforma in neve e si scioglie istantaneamente.

Se l'incantatore lancia di nuovo questo incantesimo, il duplicato attualmente attivo da lui creato viene istantaneamente distrutto.

Sogno

Illusione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Speciale
Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una goccia d'inchiostro o una penna strappata da un uccello che dorme)
Durata: 8 ore

Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. L'incantatore sceglie una creatura che conosce come bersaglio. La creatura bersaglio deve trovarsi sullo stesso piano di esistenza dell'incantatore. Le creature che non dormono, come gli elfi, non possono essere contattate da questo incantesimo. L'incantatore, o una creatura consenziente da lui toccata, entra in uno stato di trance e funge da messaggero. Finché è in trance, il messaggero percepisce l'ambiente circostante ma non è in grado di intraprendere azioni o di muoversi.

Se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei suoi sogni e può conversare con lui fintanto che esso continua a dormire, per tutta la durata dell'incantesimo. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando paesaggi, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in ogni momento terminando l'effetto dell'incantesimo prematuramente. Il bersaglio ricorda il sogno alla perfezione quando si risveglia. Se il bersaglio è sveglio quando l'incantatore lancia l'incantesimo, il messaggero lo apprende e può scegliere se porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che si addormenti, nel qual caso il messaggero appare nei sogni del bersaglio.

L'incantatore può fare in modo che il messaggero appaia mostruoso e terrificante agli occhi del bersaglio. Se lo fa, il messaggero può trasmettere un messaggio di un massimo di dieci parole; il bersaglio deve quindi effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, l'eco di un'allucinazione mostruosa genera un incubo che permane per la durata del sonno del bersaglio e gli impedisce di trarre qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni psichici.

Se l'incantatore possiede una parte del corpo, una ciocca di capelli, un'unghia tagliata o una parte analoga del corpo del bersaglio, il bersaglio subisce svantaggio al suo tiro salvezza.

Sonno

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia finissima, petali di rosa o un grillo)
Durata: 1 minuto

Questo incantesimo fa in modo che le creature siano vittime di un sonno magico. L'incantatore tira 5d8; il totale ottenuto è l'ammontare di creature in punti ferita che questo incantesimo può influenzare. Le creature entro 6 metri da un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata sono influenzate in ordine crescente dei loro punti ferita attuali (ignorando le creature prive di sensi).

A partire dalla creatura che possiede meno punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo cade priva di sensi finché l'incantesimo non termina, il dormiente non subisce danni o qualcuno non usa un'azione per scuotere o schiaffeggiare il dormiente per svegliarlo. Si sottraggono i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con l'ammontare immediatamente superiore di punti ferita. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente affinché quella creatura possa essere influenzata.

Le creature non morte e quelle immuni all'essere affascinate non sono influenzate da questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, tira 2d8 aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 1°.

Sortilegio

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (l'occhio pietrificato di un girino)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore scaglia una maledizione su una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni necrotici extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco. Inoltre, quando l'incantatore lancia l'incantesimo, sceglie una caratteristica. Il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica effettuate con la caratteristica scelta.

Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima che questo incantesimo termini, l'incantatore può usare un'azione

bonus in un suo turno successivo per maledire una nuova creatura.

Un incantesimo *rimuovi maledizione* lanciato sul bersaglio termina questo incantesimo prematuramente.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 8 ore. Quando usa uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, può mantenere la concentrazione sull'incantesimo fino a un massimo di 24 ore.

Spada di Mordenkainen

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura dall'impugnatura e dal pomolo di rame e di zinco, del valore di 250 mo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un piano di forza a forma di spada che fluttua entro gittata e permane per la durata dell'incantesimo.

Quando la spada appare, l'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro un bersaglio a sua scelta situato entro 1,5 metri dalla spada. Se colpisce, il bersaglio subisce 3d10 danni da forza. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può usare un'azione bonus a ogni suo turno per muovere la spada di un massimo di 6 metri fino a un punto che egli sia in grado di vedere e ripetere questo attacco contro lo stesso bersaglio o un bersaglio diverso.

Spostamento Planare

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una verga biforcuta di metallo del valore di almeno 250 mo, in sintonia con un particolare piano di esistenza)
Durata: Istantanea

L'incantatore e un massimo di otto creature consenzienti che si tengono per mano formando un cerchio vengono trasportati su un piano di esistenza diverso. L'incantatore può specificare una destinazione bersaglio in termini generici, come la Città d'Ottone sul Piano Elementale del Fuoco o il palazzo di Dispater sul secondo livello dei Nove Inferi, e apparirà in quella destinazione o nelle immediate vicinanze. Se cerca di raggiungere la Città d'Ottone, per esempio, potrebbe arrivare nella Via dell'Acciaio, davanti alla Porta delle Ceneri, o nei pressi della città in mezzo al Mare di Fuoco, a discrezione del DM.

In alternativa, se l'incantatore conosce la sequenza di simboli di un cerchio di teletrasporto su un altro piano di esistenza, questo incantesimo può portarlo fino a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature trasportate dall'incantatore, esse appariranno negli spazi liberi più vicini al cerchio.

L'incantatore può usare questo incantesimo per esiliare una creatura non consenziente su un altro piano. Sceglie una creatura entro la sua portata ed effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro di essa. Se colpisce, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, viene trasportata in un luogo casuale sul piano di esistenza specificato dall'incantatore. Una creatura trasportata in questo modo dovrà trovare da sola il modo di tornare sul piano di esistenza attuale dell'incantatore.

Spruzzo Colorato

Illusione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)
Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia o di polvere colorata di rosso, giallo e blu)
Durata: 1 round

Dalla mano dell'incantatore si sprigiona un lampo abbagliante di luce multicolore. L'incantatore tira 6d10; il totale indica l'ammontare di creature in punti ferita che questo incantesimo può influenzare. Le creature situate entro un cono di 4,5 metri che ha origine dall'incantatore sono influenzate in ordine crescente basato sui loro punti ferita attuali (ignorando le creature prive di sensi e quelle che non sono in grado di vedere).

A partire dalla creatura che possiede meno punti ferita attuali, ogni creatura influenzata da questo incantesimo è accecata finché l'incantesimo non termina. Si sottraggono i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con l'ammontare immediatamente superiore di punti ferita. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente affinché quella creatura possa essere influenzata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, tira 2d10 aggiuntivi per ogni slot di livello superiore al 1°.

Spruzzo Prismatico

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore (cono di 18 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Otto raggi di luce multicolore si sprigionano dalla mano dell'incantatore. Ogni raggio è di un colore diverso e ha un potere e una funzione diversa. Ogni creatura situata entro un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Per ogni bersaglio si tira un d8 per determinare da quale raggio colorato viene influenzato.

1. Rosso. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, ma soltanto la metà di quei danni se lo supera.

2. Arancione. Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il tiro salvezza, ma soltanto la metà di quei danni se lo supera.

3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, ma soltanto la metà di quei danni se lo supera.

4. Verde. Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, ma soltanto la metà di quei danni se lo supera.

5. Blu. Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, ma soltanto la metà di quei danni se lo supera.

6. Indaco. In caso di tiro salvezza fallito, il bersaglio è trattenuto. Deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione alla fine di ogni suo turno. Se supera il tiro salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se lo fallisce tre volte, si trasforma in pietra permanentemente ed è soggetto alla condizione di pietrificato. Non è necessario che i successi

e i fallimenti siano consecutivi; si tiene conto di entrambi finché il bersaglio non ne accumula tre di un tipo.

7. Viola. In caso di tiro salvezza fallito, il bersaglio è accecato. Deve quindi effettuare un tiro salvezza su Saggezza all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Se lo supera, non è più accecato, mentre se lo fallisce, viene trasportato su un altro piano di esistenza a scelta del DM, e non è più accecato. (Solitamente, una creatura che si trova su un piano diverso dal suo piano di origine viene esiliata sul suo piano di origine, mentre le altre creature solitamente vengono inviate sul Piano Astrale o sul Piano Etereo.)

8. Speciale. Il bersaglio è colpito da due raggi. Si tira altre due volte, ignorando i risultati di 8.

Spruzzo Velenoso

Trucchetto di Evocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

L'incantatore allunga la mano verso una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere e proietta uno sbuffo di gas velenoso dal suo palmo. La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti subisce 1d12 danni da veleno.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d12 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d12), 11° livello (3d12) e 17° livello (4d12).

Stretta Folgorante

Trucchetto di Invocazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Un fulmine si sprigiona dalla mano dell'incantatore per trasmettere una scarica folgorante a una creatura da lui toccata. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro il bersaglio. Se il bersaglio indossa un'armatura fatta di metallo, l'incantatore dispone di vantaggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo turno successivo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Suggestione

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, M (una lingua di serpente e un frammento di un alveare o una goccia di olio dolce)
Durata: Concentrazione, fino a 8 ore

L'incantatore suggerisce un corso d'azione da intraprendere (limitandosi a una o due frasi) e influenza magicamente una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere. La creatura deve essere in grado di sentire l'incantatore e di capirlo. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere formulata in modo che il corso d'azione appaia ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, gettarsi su una lancia, immolarsi o compiere altri atti palesemente autolesionistici pone termine all'incantesimo.

Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve perseguire il corso d'azione descritto dall'incantatore al meglio delle sue capacità. Tale corso d'azione può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un periodo di tempo più breve, l'incantesimo termina quando il soggetto completa ciò che gli è stato chiesto di fare.

L'incantatore può anche specificare quali condizioni innescheranno un'attività speciale nel corso della durata. Per esempio, potrebbe suggerire che un cavaliere ceda il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se questa condizione non viene soddisfatta prima che l'incantesimo termini, quell'attività non viene effettuata.

Se l'incantatore o uno dei suoi compagni infliggono danni al bersaglio, l'incantesimo termina.

Suggestione di Massa

Ammaliamento di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (una lingua di serpente e un frammento di un alveare o una goccia di olio dolce)
Durata: 24 ore

L'incantatore suggerisce un corso d'azione da intraprendere (limitandosi a una o due frasi) e influenza magicamente fino a dodici creature a sua scelta entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Le creature devono essere in grado di sentire l'incantatore e di capirlo. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere formulata in modo che il corso d'azione appaia ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, gettarsi su una lancia, immolarsi o compiere altri atti palesemente autolesionistici nega automaticamente l'effetto dell'incantesimo.

Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve perseguire il corso d'azione descritto dall'incantatore al meglio delle sue capacità. Tale corso d'azione può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un periodo di tempo più breve, l'incantesimo termina quando il soggetto completa ciò che gli è stato chiesto di fare.

L'incantatore può anche specificare quali condizioni innescheranno un'attività speciale nel corso della durata. Per esempio, potrebbe suggerire che un gruppo di soldati ceda tutto il suo denaro al primo mendicante che incontra. Se questa condizione non viene soddisfatta prima che l'incantesimo termini, quell'attività non viene effettuata.

Se l'incantatore o uno dei suoi compagni infligge danni a una creatura influenzata da questo incantesimo, l'incantesimo termina per quella creatura.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 7° livello, la durata è pari a 10 giorni. Quando usa uno slot incantesimo di 8° livello, la durata è pari a 30 giorni. Quando usa uno slot incantesimo di 9° livello, la durata è pari a un anno e un giorno.

Sussurri Dissonanti

Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

L'incantatore sussurra una melodia dissonante che soltanto una creatura a sua scelta e situata entro gittata è in grado di udire; quella creatura sarà scossa da un dolore lancinante. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni psichici e, se disponibile, deve usare immediatamente la sua reazione per muoversi fin dove la sua velocità glielo consente, allontanandosi dall'incantatore. La creatura non si muove su terreno palesemente pericoloso come un

incendio o una fossa. Se invece supera il tiro salvezza, il bersaglio subisce soltanto la metà di quei danni e non deve muoversi per allontanarsi. Una creatura assordata supera automaticamente il tiro salvezza.

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°.

Taumaturgia

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Fino a 1 minuto

L'incantatore genera una meraviglia minore, una manifestazione di potere soprannaturale. Può creare uno degli effetti magici seguenti entro gittata:

- La sua voce rimbomba con potenza tre volte superiore rispetto al normale per 1 minuto.
- L'incantatore fa in modo che una fiamma tremi, si intensifichi, si affievolisca o cambi colore per 1 minuto.
- L'incantatore genera un tremito innocuo sul terreno per 1 minuto.
- L'incantatore crea un suono istantaneo che abbia origine da un punto entro gittata a sua scelta, come un rombo di tuono, il verso di un corvo o un sinistro sussurro.
- L'incantatore fa in modo che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo da sola.
- L'incantatore altera l'aspetto dei suoi occhi per 1 minuto.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può mantenere attivi fino a tre dei suoi effetti da 1 minuto simultaneamente e può congedare uno di quegli effetti con un'azione.

Telecinesi

Trasmutazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore ottiene la capacità di spostare o manipolare le creature o gli oggetti con la forza del pensiero. Quando lancia l'incantesimo e come sua azione ogni round per la durata dell'incantesimo, può proiettare la sua volontà su una creatura o un oggetto situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere, causando l'effetto appropriato sottostante. L'incantatore può influenzare lo stesso bersaglio round dopo round, oppure sceglierne uno nuovo in qualsiasi momento. Se cambia bersaglio, il bersaglio precedente non è più influenzato dall'incantesimo.

Creatura. L'incantatore può tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o inferiore, effettuando una prova di caratteristica con la propria caratteristica da incantatore contrapposta alla prova di Forza della creatura. Se vince la contesa, muove la creatura di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione, anche verticalmente, ma non oltre la gittata dell'incantesimo. Fino alla fine del turno successivo dell'incantatore, la creatura è trattenuta dalla morsa telecinetica. Una creatura sollevata verticalmente rimane sospesa a mezz'aria.

Nei round successivi, l'incantatore può usare la sua azione per tentare di mantenere la sua morsa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa.

Oggetto. L'incantatore può tentare di muovere un oggetto del peso massimo di 500 kg. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, l'incantatore può muoverlo automaticamente di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione, ma non oltre la gittata di questo incantesimo.

Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, l'incantatore deve effettuare una prova di caratteristica con la sua caratteristica da incantatore contrapposta a una prova di Forza di quella creatura. Se vince la contesa, strappa l'oggetto a quella creatura e può muoverlo di un massimo di 9 metri in qualsiasi direzione, ma non oltre la gittata di questo incantesimo.

L'incantatore può esercitare un controllo più preciso, come manipolare un semplice strumento, aprire una porta o un contenitore, riporre o prelevare un oggetto da un contenitore aperto o versare i contenuti di una fiala.

Telepatia

Invocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Illimitata
Componenti: V, S, M (un paio di anelli d'argento concatenati)
Durata: 24 ore

L'incantatore crea un legame telepatico tra se stesso e una creatura consenziente che gli è familiare. La creatura può trovarsi in qualsiasi punto dello stesso piano di esistenza dell'incantatore. L'incantesimo termina se l'incantatore o il bersaglio non si trovano più sullo stesso piano.

Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore e il bersaglio possono condividere istantaneamente parole, immagini, suoni e altri messaggi sensoriali attraverso il legame e il bersaglio riconosce l'incantatore come la creatura con cui sta comunicando. L'incantesimo consente a una creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 1 di capire il significato delle parole dell'incantatore e di assimilare il significato dei messaggi sensoriali che egli le invia.

Teletrasporto

Evocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea

Questo incantesimo trasporta immediatamente l'incantatore e un massimo di otto creature consenzienti a sua scelta, situate entro gittata e che egli sia in grado di vedere, oppure un singolo oggetto entro gittata e che egli sia in grado di vedere, in una destinazione a sua scelta. Se bersaglia un oggetto, quell'oggetto deve essere interamente contenuto in un cubo con spigolo di 3 metri e non può essere impugnato o trasportato da una creatura non consenziente.

La destinazione scelta deve essere nota all'incantatore e deve trovarsi sul suo stesso piano di esistenza. La familiarità dell'incantatore nei confronti della destinazione determina se l'incantatore riesce a raggiungerla. Il DM tira un d100 e consulta la tabella.

Familiarità	Errore	Area Simile	Fuori Bersaglio	Sul Bersaglio
Cerchio permanente	—	—	—	01–100
Oggetto associato	—	—	—	01–100
Molto familiare	01–05	06–13	14–24	25–100
Visto per caso	01–33	34–43	44–53	54–100
Visto una volta	01–43	44–53	54–73	74–100
Descrizione	01–43	44–53	54–73	74–100
Falsa destinazione	01–50	51–100	—	—

Familiarità. "Cerchio permanente" indica un cerchio di teletrasporto permanente di cui l'incantatore conosce la sequenza di simboli. "Oggetto associato" significa che l'incantatore è in possesso di un oggetto prelevato dalla destinazione desiderata da non più di sei mesi, come un libro dalla biblioteca di un mago, lenzuola da un alloggio reale o un frammento di marmo della tomba segreta di un lich.

"Molto familiare" è un luogo che l'incantatore ha visitato molto spesso, un luogo che ha studiato attentamente o un luogo che è in grado di vedere quando lancia l'incantesimo. "Visto per caso" è un luogo che l'incantatore ha visto più di una volta ma non gli è troppo familiare. "Visto una volta" è un luogo che l'incantatore ha visto una volta, probabilmente usando la magia. "Descrizione" è un luogo la cui ubicazione e apparenza sono noti all'incantatore grazie alla descrizione di qualcun altro, o forse grazie a una mappa.

"Falsa destinazione" è un luogo che non esiste. Forse l'incantatore ha cercato di scrutare il rifugio segreto di un nemico ma ha visto invece un'illusione, oppure tenta di teletrasportarsi in un luogo familiare che non esiste più.

Sul Bersaglio. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) compaiono dove l'incantatore desidera.

Fuori Bersaglio. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) compaiono a una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è pari a 1d10 × 1d10 per cento della distanza da percorrere. Per esempio, se un incantatore tenta di viaggiare di 180 km, arriva fuori bersaglio e ottiene un 5 e un 3 al tiro dei due d10, arriva fuori bersaglio del 15 per cento, vale a dire 27 km. Il DM determina la direzione fuori bersaglio tirando un d8, dove l'1 corrisponde al nord, il 2 al nordest, il 3 all'est e così via a indicare tutti i punti cardinali. Se l'incantatore voleva teletrasportarsi fino a una città costiera e finisce 27 km al largo della costa, è nei guai.

Area Simile. L'incantatore e il suo gruppo (o l'oggetto bersaglio) arrivano in un'area diversa che è visivamente o tematicamente simile all'area bersaglio. Per esempio, se è diretto al suo laboratorio personale, potrebbe finire nel laboratorio di un altro mago o in un negozio di sostanze alchemiche che contiene molti strumenti e materiali simili a quelli del suo laboratorio. In genere appare nel luogo simile più vicino, ma dal momento che l'incantesimo non ha limiti di gittata, in teoria potrebbe finire in un qualsiasi punto del piano.

Errore. La magia imprevedibile dell'incantesimo rende il viaggio più difficile. Ogni creatura che si teletrasporta (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza e il DM ripete il tiro sulla tabella per determinare dove arriverà (potrebbe verificarsi più di un errore, nel qual caso i danni vengono applicati ogni volta).

Tempesta di Fuoco

Invocazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea

Una tempesta composta da una cortina di fiamme rombanti compare in un luogo situato entro gittata a scelta dell'incantatore. L'area della tempesta è composta da dieci cubi con spigolo di 3 metri che l'incantatore può disporre come desidera. Ogni cubo deve avere almeno un lato adiacente al lato di un altro cubo. Ogni creatura entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 7d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco infligge danni agli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se l'incantatore lo desidera, le forme di vita vegetali nell'area non saranno influenzate da questo incantesimo.

Tempesta di Ghiaccio

Invocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)
Durata: Istantanea

Chicchi di grandine duri quanto pietre piovono sul terreno all'interno di un cilindro del raggio di 6 metri e alto 12 metri centrato su un punto entro gittata. Ogni creatura entro il cilindro deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni contundenti e 4d6 danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

La grandine trasforma l'area di effetto della tempesta in terreno difficile fino alla fine del turno successivo dell'incantatore.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, i danni contundenti aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 4°.

Tempesta di Nevischio

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Finché l'incantesimo non termina, una gelida pioggia di nevischio cade in un cilindro del raggio di 12 metri e alto 6 metri, centrato su un punto a scelta dell'incantatore e situato entro gittata. L'area è pesantemente oscurata e le fiamme scoperte vengono estinte.

Il terreno entro l'area è coperto di ghiaccio scivoloso e diventa terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, cade a terra prona.

Se una creatura cerca di concentrarsi nell'area dell'incantesimo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo lanciato dall'incantatore, altrimenti perderà la concentrazione.

Tempesta di Vendetta

Evocazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore genera una minacciosa nube tempestosa, che si espande fino a un raggio di 108 metri centrato su un punto che egli sia in grado di vedere. L'area è scossa da tuoni, fulmini e venti forti. Ogni creatura situata sotto la nube (a non più di 1.500 metri sotto di essa) nel momento in cui compare deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d6 danni da tuono e diventa assordata per 5 minuti.

Ogni round in cui l'incantatore mantiene la concentrazione su questo incantesimo, la tempesta produce ulteriori effetti nel suo turno.

Round 2. Dalla nube cade una pioggia acida. Ogni creatura e oggetto sotto di essa subisce 1d6 danni da acido.

Round 3. L'incantatore invoca sei fulmini che scendono dalla nube e colpiscono sei creature o oggetti a sua scelta situati sotto la nube. Una determinata creatura o oggetto non può essere colpita da più di un fulmine. Una creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 10d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Round 4. Dalla nube cade una violenta grandinata. Ogni creatura sotto la nube subisce 2d6 danni contundenti.

Round 5–10. L'area sotto la nube è attraversata da raffiche di vento e pioggia gelida. L'area diventa terreno difficile e pesantemente oscurato e ogni creatura al suo interno subisce 1d6 danni da freddo. Gli attacchi con le armi a distanza all'interno dell'area sono impossibili. Il vento e la pioggia contano come gravi distrazioni al fine di mantenere la concentrazione sugli incantesimi. Infine, raffiche di vento forte (variabili da 30 a 75 km all'ora) disperdono automaticamente nebbia, foschia e fenomeni simili nell'area, comuni o magici che siano.

Tentacoli Neri di Evard

Evocazione di 4° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di tentacolo appartenuto a una piovra o a una seppia gigante)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una massa di tentacoli brulicanti di color ebano riempiono un quadrato con lato di 6 metri situato sul terreno, entro gittata e che l'incantatore sia in grado di vedere. Per la durata dell'incantesimo, quei tentacoli trasformano il terreno di quell'area in terreno difficile.

Quando una creatura entra nell'area influenzata per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 3d6 danni contundenti ed è trattenuta dai tentacoli finché l'incantesimo non termina. Una creatura che inizia il suo turno nell'area ed è già trattenuta dai tentacoli subisce 3d6 danni contundenti.

Una creatura trattenuta dai tentacoli può usare la sua 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, si libera.

Terremoto

Invocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 150 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un frammento di pietra e un pezzo d'argilla)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una scossa sismica in un punto del terreno situato entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Per la durata dell'incantesimo, un intenso tremito scuote il terreno entro un raggio di 30 metri centrato su quel punto, coinvolgendo le creature e le strutture a contatto con il terreno in quell'area.

Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni creatura sul terreno che si stia concentrando deve superare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, la sua concentrazione è interrotta.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo e alla fine di ogni turno da lui trascorso a concentrarsi su di esso, ogni creatura sul terreno nell'area interessata deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, cade a terra prona. Questo incantesimo può avere degli effetti aggiuntivi in base al terreno dell'area, come determinato dal DM.

Crepe. In tutta l'area dell'incantesimo si aprono delle crepe a partire dall'inizio del turno successivo dell'incantatore a quello in cui l'incantesimo è stato lanciato. Un totale di 1d6 crepe di questo tipo si apre nei punti scelti dal DM. Ognuna è profonda 1d10 × 3 metri, larga 3 metri e si estende da un bordo dell'area dell'incantesimo fino al bordo opposto. Se una creatura si trova in un punto in cui si apre una crepa, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti vi cade dentro. Se la creatura supera il tiro salvezza, riesce a spostarsi assieme al bordo della crepa quando questa viene a crearsi.

Una crepa che si apre sotto una struttura fa crollare automaticamente quella struttura (vedi sotto).

Strutture. La scossa sismica infligge 50 danni contundenti a qualsiasi struttura a contatto con il terreno nell'area in cui è stato lanciato l'incantesimo e all'inizio di ogni turno dell'incantatore finché l'incantesimo non termina. Se una struttura scende a 0 punti ferita, essa crolla e potrebbe infliggere danni alle creature vicine. Una creatura situata entro una distanza pari a metà dell'altezza della struttura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 5d6 danni contundenti, cade a terra prona ed è seppellita dai detriti. Per liberarsi deve usare un'azione per effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 20. Il DM può aumentare o ridurre la CD, in base alla natura dei detriti. In caso di tiro salvezza superato, la creatura subisce soltanto la metà di quei danni, non cade a terra prona e non viene seppellita.

Terreno Illusorio

Illusione di 4° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e alcuni frammenti di un vegetale fresco)
Durata: 24 ore

L'incantatore fa in modo che un terreno naturale contenuto in un cubo con spigolo di 45 metri appaia, suoni e odori come un altro tipo di terreno naturale. Un campo aperto o una strada potrebbe quindi sembrare una palude, una collina, un crepaccio o un qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Uno stagno potrebbe apparire come un prato erboso, un precipizio come un dolce pendio e un fosso erto di rocce come una strada ampia e accogliente. Le strutture artificiali, l'equipaggiamento e le creature entro l'area non cambiano aspetto.

Le caratteristiche tattili del terreno non cambiano, quindi le creature che entrano nell'area hanno buone probabilità di capire che si tratta di un'illusione. Se la differenza non risulta evidente al tatto, una creatura che esamini attentamente l'illusione può effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per dubitare. Una creatura che riconosce l'illusione per ciò che è, la vede come immagine indistinta sovrapposta al vero terreno.

Tocco del Vampiro

Necromanzia di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Il tocco della mano dell'incantatore, avviluppata in una cortina d'ombra, può risucchiare l'energia vitale delle altre creature per curare le proprie ferite. L'incantatore effettua un attacco in mischia con questo incantesimo contro una creatura entro portata. Se colpisce, il bersaglio subisce 3d6

danni necrotici e l'incantatore recupera un ammontare di punti ferita pari alla metà dei danni necrotici inflitti. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può effettuare l'attacco di nuovo a ogni suo turno con un'azione.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

Tocco Gelido

Trucchetto di Necromanzia

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round

L'incantatore crea una mano scheletrica e spettrale nello spazio di una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro quella creatura per colpirla con un flusso di gelo sepolcrale. Se viene colpito, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Fino ad allora, la mano si avvinghia al bersaglio.

Se l'incantatore colpisce un bersaglio non morto, quel bersaglio subisce anche svantaggio ai suoi tiri per colpire contro l'incantatore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando l'incantatore arriva al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Trama Ipnotica

Illusione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 36 metri
Componenti: S, M (un bastoncino d'incenso acceso o una fiala di cristallo riempita di materiale fosforescente)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea un complicato intreccio di colori che si snoda nell'aria all'interno di un cubo con spigolo di 9 metri entro gittata. La trama appare soltanto per un istante, poi svanisce. Ogni creatura entro l'area che veda la trama deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa affascinata per la durata dell'incantesimo. Finché è affascinata da questo incantesimo, la creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0.

L'incantesimo su una creatura influenzata termina se la creatura subisce dei danni o se qualcun altro usa un'azione per scuotere la creatura, destandola dal suo stato confusionale.

Trasformazione

Trasmutazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un diadema di giada del valore di almeno 1.500 mo, che l'incantatore deve indossare prima di lanciare l'incantesimo)
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore assume la forma di una creatura diversa per la durata dell'incantesimo. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura con un grado di sfida pari o inferiore al livello dell'incantatore. La creatura non può essere un costrutto o un non morto e deve essere un tipo di creatura che l'incantatore abbia visto almeno una volta. L'incantatore si trasforma in un normale esemplare di quella creatura, privo di livelli di classe e del tratto "Incantesimi".

Le statistiche di gioco vengono sostituite dalle statistiche della creatura scelta, ma l'incantatore conserva il suo allineamento e i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Conserva inoltre tutte le sue competenze nelle abilità e nei tiri salvezza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede una competenza che anche l'incantatore possiede e il bonus elencato nelle sue statistiche è superiore a quello dell'incantatore, quest'ultimo usa il bonus della creatura al posto del proprio. L'incantatore non può usare nessuna azione leggendaria o di tana nella nuova forma.

L'incantatore assume i punti ferita e i Dadi Vita della nuova forma, e quando riassume la sua forma normale, ritorna al numero di punti ferita che possedeva prima di essere trasformato. Se riassume la sua forma normale per essere sceso a 0 punti ferita, ogni eventuale danno in eccesso si trasferisce alla sua forma normale. Fintanto che i danni in eccesso non portano la forma normale dell'incantatore a 0 punti ferita, l'incantatore non cade privo di sensi.

L'incantatore conserva il beneficio degli eventuali privilegi fornitigli dalla sua classe, razza o altre fonti, e può usarli, purché la sua nuova forma glielo consenta fisicamente. Non può usare alcun senso speciale che possieda (come per esempio la scurovisione), a meno che la sua nuova forma non lo possieda a sua volta. Può parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.

Quando l'incantatore si trasforma, sceglie se lasciare cadere a terra il suo equipaggiamento, se tale equipaggiamento si fonde nella sua nuova forma o se indossarlo. L'equipaggiamento indossato funziona normalmente, ma spetta al DM decidere se è pratico o meno che la nuova forma indossi ogni determinato oggetto di equipaggiamento, in base alla forma e alla taglia della creatura. L'equipaggiamento dell'incantatore non cambia taglia o forma per adattarsi alla nuova forma, e ogni oggetto di equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve cadere a terra o fondersi nella nuova forma dell'incantatore. L'equipaggiamento fuso alla nuova forma non ha alcun effetto in quello stato.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può usare la sua azione per assumere una forma diversa seguendo le stesse regole e restrizioni relative alla forma originale, con una eccezione: se la nuova forma possiede più punti ferita rispetto ai punti ferita attuali dell'incantatore, i punti ferita di quest'ultimo rimangono al suo valore attuale.

Traslazione Arborea

Evocazione di 5° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore ottiene la capacità di entrare in un albero e di muoversi dall'interno di quell'albero a un altro albero dello stesso tipo situato entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e di taglia pari o superiore a quella dell'incantatore. L'incantatore deve usare 1,5 metri di movimento per entrare in un albero. Apprende istantaneamente l'ubicazione di tutti gli altri alberi dello stesso tipo entro 150 metri e, come parte del movimento usato per entrare al suo interno, può scegliere se passare in uno di quegli alberi o emergere dall'albero in cui si trova. L'incantatore ricompare in un punto a sua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione usando ulteriori 1,5 metri di movimento. Se non gli rimane più alcun movimento, ricompare entro 1,5 metri dall'albero in cui è entrato.

L'incantatore può usare questa capacità di trasporto una volta per round per la durata dell'incantesimo. Deve concludere ogni suo turno fuori da un albero.

Trasporto Vegetale

Evocazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round

Questo incantesimo crea un legame magico tra un vegetale inanimato di taglia Grande o superiore situato entro gittata e un altro vegetale, situato a qualsiasi distanza sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore deve avere visto o toccato il vegetale di destinazione almeno una volta in precedenza. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi creatura può entrare nel vegetale bersaglio e uscire da quello di destinazione usando 1,5 metri di movimento.

Trova Cavalcatura

Evocazione di 2° 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 insolitamente forte, intelligente e fedele, stringendo con lei un legame duraturo. La cavalcatura appare in uno spazio libero entro gittata e assume una forma a scelta dell'incantatore tra un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino. (Il DM potrebbe consentire di evocare altri animali come cavalcature.) La cavalcatura usa le statistiche della forma scelta, anche se si tratta di un celestiale, un folletto o un immondo (a scelta dell'incantatore) anziché di un tipo normale. 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.

La cavalcatura serve l'incantatore sia in combattimento che in altri momenti, e grazie al legame istintivo che li unisce, i due combattono come un'unità perfettamente coesa. 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.

Quando la cavalcatura scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. L'incantatore può anche congedare la sua cavalcatura in qualsiasi momento con un'azione, facendola scomparire. In ogni caso, un nuovo lancio di questo incantesimo evocherà la stessa cavalcatura, riportata al massimo dei suoi punti ferita.

Finché la cavalcatura si trova entro 1,5 km dall'incantatore, questi può comunicare con lei telepaticamente.

L'incantatore non può legarsi a più di una cavalcatura alla volta tramite questo incantesimo. Con un'azione, può liberare la cavalcatura dal suo legame in qualsiasi momento, facendola scomparire.

Trova Famiglio

Evocazione di 1° livello (rituale)

Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (carbone, incenso ed erbe del valore di 10 mo da bruciare in un braciere d'ottone)
Durata: Istantanea

L'incantatore ottiene il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale a scelta dell'incantatore: cavalluccio marino, corvo, faina, falco, gatto, granchio, gufo, lucertola, pesce (quipper), piovra, pipistrello, ragno, rana (rospo), serpente velenoso, topo. Il famiglio compare in uno spazio libero entro gittata e possiede le statistiche della forma scelta, anche se si tratta di un celestiale, un folletto o un immondo (a scelta dell'incantatore) anziché di una bestia.

Il famiglio agisce in modo indipendente dall'incantatore, ma obbedisce sempre ai suoi comandi. In combattimento tira per la propria iniziativa e agisce nel proprio turno. Un famiglio non può attaccare ma può effettuare altre azioni normalmente.

Quando il famiglio scende a 0 punti ferita, scompare e non lascia dietro di sé alcuna forma fisica. Ricompare dopo che l'incantatore ha lanciato di nuovo questo incantesimo.

Finché il famiglio si trova entro 30 metri dall'incantatore, quest'ultimo può comunicare con lui telepaticamente. Inoltre, con un'azione, l'incantatore può vedere attraverso gli occhi del famiglio e sentire ciò che esso sente fino all'inizio del proprio turno successivo, beneficiando degli eventuali sensi speciali posseduti dal famiglio. Durante questo periodo, l'incantatore è sordo e cieco ai fini dei propri sensi.

Con un'azione, l'incantatore può temporaneamente congedare il suo famiglio, che scompare in una sacca dimensionale dove attende di essere richiamato. In alternativa, l'incantatore può congedarlo per sempre. Con un'azione, finché il famiglio è congedato temporaneamente, l'incantatore può farlo ricomparire in uno spazio libero entro 9 metri da lui.

Un incantatore non può avere più di un famiglio alla volta. Se lancia questo incantesimo quando già possiede un famiglio, impartisce a quel famiglio una nuova forma, scelta dalla lista soprastante. Il famiglio si trasforma nella creatura scelta.

Infine, quando l'incantatore lancia un incantesimo con gittata a contatto, il famiglio può trasmettere l'incantesimo come se fosse stato lui a lanciarlo. Il famiglio deve trovarsi entro 30 metri dall'incantatore e deve usare la sua reazione per trasmettere l'incantesimo quando l'incantatore lo lancia. Se l'incantesimo richiede un tiro per colpire, l'incantatore usa il suo modificatore di attacco per quel tiro.

Trucco della Corda

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (estratto di mais in polvere e un pezzo di pergamena annodato)
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un pezzo di corda di una lunghezza massima di 18 metri. Un'estremità della corda sale in aria finché essa non pende perpendicolarmente al terreno. All'estremità superiore della corda si apre un'entrata invisibile verso uno spazio extradimensionale che permane finché l'incantesimo non termina.

È possibile raggiungere lo spazio extradimensionale arrampicandosi in cima alla corda. Lo spazio può contenere un massimo di otto creature di taglia Media o inferiore. La corda può essere ritratta all'interno dello spazio, nel qual caso sparirà dalla vista di chi osserva all'esterno dello spazio.

Gli attacchi e gli incantesimi non possono attraversare in entrata o in uscita lo spazio extradimensionale, ma coloro che si trovano all'interno possono vedere all'esterno come

se osservassero da una finestra di 90 centimetri per 1,5 metri centrata sulla corda.

Tutto ciò che si trova all'interno dello spazio extradimensionale cade all'esterno quando l'incantesimo termina.

Tsunami

Evocazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, fino a 6 round

Un muro d'acqua si materializza in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. Il muro può avere dimensioni massime di 90 metri di lunghezza, 90 metri di altezza e 15 metri di spessore e permane per la durata dell'incantesimo.

Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un tiro salvezza su Forza. Se lo fallisce, subisce 6d10 danni contundenti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

All'inizio di ogni turno dell'incantatore, dopo che il muro è comparso, esso si muove di 15 metri allontanandosi dall'incantatore assieme alle creature che contiene. Ogni creatura di taglia Enorme o inferiore situata all'interno del muro e ogni creatura in uno spazio in cui il muro entra quando si muove, deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti subisce 5d10 danni contundenti. Una creatura può subire questi danni soltanto una volta per round. Alla fine del turno, l'altezza del muro si riduce di 15 metri e i danni che le creature subiscono dall'incantesimo nei round successivi sono ridotti di 1d10. Quando il muro scende a 0 metri di altezza, l'incantesimo termina.

Una creatura immersa nel muro può muoversi nuotando. Data la forza dell'onda, tuttavia, deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per muoversi. Se fallisce la prova, non può muoversi. Se una creatura muovendosi esce dall'area, cade a terra.

Unto

Evocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di grasso di maiale o di burro)
Durata: 1 minuto

Una patina viscida di unto ricopre un quadrato di terreno con lato di 3 metri, centrato in un punto entro gittata, trasformandolo in terreno difficile per la durata dell'incantesimo.

Quando l'unto compare, ogni creatura che si trova entro l'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti cade a terra prona. Anche una creatura che entra nell'area o vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza o cade a terra prona.

Vedere Invisibilità

Divinazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)
Durata: 1 ora

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore vede le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili e può vedere sul Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei gli appaiono spettrali e trasparenti.

Velocità

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una buccia di radice di liquirizia)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore sceglie una creatura consenziente entro gittata e che egli sia in grado di vedere. Finché l'incantesimo non termina, il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, la sua velocità raddoppia, e ottiene un'azione aggiuntiva a ogni suo turno. L'azione aggiuntiva può essere usata soltanto per effettuare un'azione di Attacco (solo attacchi con le armi), Disimpegno, Nascondersi, Scatto o Usare un Oggetto.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio non può muoversi o effettuare azioni fino alla fine del suo turno successivo, in quanto è sopraffatto da un'ondata di spossatezza.

Vigilanza e Interdizione

Abiurazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (incenso bruciato, piccole dosi di olio e zolfo, uno spago annodato, una piccola quantità di sangue di umber hulk e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)
Durata: 24 ore

L'incantatore crea un'interdizione che protegge un'area quadrata con lato di 15 metri, o cento quadrati con lato di 1,5 metri, o venticinque quadrati con lato di 3 metri. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e avere la forma desiderata dall'incantatore. È possibile proteggere vari piani di una roccaforte ripartendo l'area su più piani, purché l'incantatore possa camminare in ogni area contigua mentre lancia l'incantesimo.

Quando l'incantatore lancia l'incantesimo, può specificare quali individui non saranno influenzati da alcuni o da tutti gli effetti a sua scelta. Può anche specificare una parola d'ordine che, una volta pronunciata a voce alta, renderà immune a questi effetti chi la pronuncia.

Vigilanza e interdizione crea gli effetti seguenti all'interno dell'area protetta.

Corridoi. Tutti i corridoi protetti si riempiono di nebbia e diventano pesantemente oscurati. Inoltre, a ogni incrocio o diramazione che richieda di scegliere una direzione esiste una probabilità del 50 per cento che una creatura diversa dall'incantatore creda di andare nella direzione opposta rispetto a quella che ha scelto.

Porte. Tutte le porte entro l'area protetta sono chiuse a chiave magicamente, come se fossero sigillate da un incantesimo *serratura arcana*. Inoltre, l'incantatore può celare fino a dieci porte con un'illusione (equivalente alla funzione di oggetto illusorio dell'incantesimo *illusione minore*) per farle apparire come normali sezioni di muro.

Scale. Tutte le scale entro l'area protetta si riempiono di ragnatele da cima a fondo, con gli effetti dell'incantesimo *ragnatela*. Questi filamenti di ragnatela ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati, fintanto che *vigilanza e interdizione* permane.

Altro Effetto Magico. L'incantatore può collocare uno dei seguenti effetti magici a sua scelta entro l'area protetta della roccaforte.

- Collocare *luci danzanti* in quattro corridoi. L'incantatore può designare un semplice programma che le luci ripeteranno fintanto che *vigilanza* e *interdizione* permane.
- Collocare *bocca magica* in due luoghi.
- Collocare *nube maleodorante* in due luoghi. Il vapore compare nei luoghi designati dall'incantatore; tornano dopo 10 minuti se dispersi dal vento fintanto che *vigilanza* e *interdizione* permane.
- Collocare una *folata di vento* costante in un corridoio o in una stanza.
- Collocare una *suggestione* in un luogo. L'incantatore seleziona un'area massima pari a un quadrato con lato di 1,5 metri; ogni creatura che entra nell'area o l'attraversa riceve la *suggestione* mentalmente.

L'intera area protetta emana magia. Un incantesimo *dissolvi magie* lanciato con successo su un effetto specifico rimuove soltanto quell'effetto.

L'incantatore può creare una struttura permanentemente soggetta a *vigilanza* e *interdizione* lanciando questo incantesimo sulla struttura ogni giorno per un anno.

Vincolo di Interdizione

Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un paio di anelli di platino del valore di almeno 50 mo, che l'incantatore e il bersaglio devono portare per la durata dell'incantesimo)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo protegge una creatura consenziente toccata dall'incantatore e crea tra i due un legame mistico che permane finché l'incantesimo non termina. Finché il bersaglio si trova entro 18 metri dall'incantatore, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza e resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che subisce danni, l'incantatore subisce lo stesso ammontare di danni.

L'incantesimo termina se l'incantatore scende a 0 punti ferita, se l'incantatore e il bersaglio si separano a più di 18 metri di distanza o se l'incantesimo viene lanciato di nuovo su una delle due creature collegate. Inoltre, l'incantatore può interrompere l'incantesimo con un'azione.

Visione del Vero

Divinazione di 6° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi del costo di 25 mo, ricavato da polvere di funghi, zolfo e grasso, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata dall'incantatore la capacità di vedere le cose per ciò che effettivamente sono. Per la durata dell'incantesimo, la creatura è dotata di vista pura, nota le porte segrete nascoste dalla magia ed è in grado di vedere sul Piano Etereo, entro un raggio di 36 metri.

Vita Falsata

Necromanzia di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (una piccola quantità di alcol o di liquore distillato)
Durata: 1 ora

L'incantatore si rafforza con un duplicato necromantico di vita e ottiene 1d4 + 4 punti ferita temporanei per la durata dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni slot di livello superiore al 1°.

Volare

Trasmutazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (la piuma dell'ala di un qualsiasi uccello)
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore tocca una creatura consenziente. Il bersaglio ottiene una velocità di volare di 18 metri per la durata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio cade se era ancora sospeso in aria, a meno che non abbia modo di impedire la caduta.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, può bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni slot di livello superiore al 3°.

Vuoto Mentale

Abiurazione di 8° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 24 ore

Finché l'incantesimo non termina, una creatura consenziente toccata dall'incantatore è immune ai danni psichici, a qualsiasi effetto che percepirebbe le sue emozioni o leggerebbe i suoi pensieri, agli incantesimi di divinazione e alla condizione di affascinato. L'incantesimo neutralizza perfino gli incantesimi *desiderio* e gli incantesimi o effetti di potenza analoga usati per influenzare la mente del bersaglio o ottenere informazioni su quel bersaglio.

Zona di Verità

Ammaliamento di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

L'incantatore crea una zona magica protetta dagli inganni entro una sfera del raggio di 4,5 metri centrata su un punto a sua scelta situato entro gittata. Finché l'incantesimo non termina, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. Se lo fallisce, la creatura non può mentire deliberatamente finché si trova entro l'area. L'incantatore sa se ogni creatura ha superato o fallito il suo tiro salvezza.

Una creatura influenzata è consapevole dell'incantesimo e può quindi evitare di rispondere alle domande a cui normalmente risponderebbe mentendo. Una tale creatura può fornire risposte sfuggenti, purché rimanga entro i confini della verità.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Appendice A: Condizioni

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Le condizioni alterano le capacità di una creatura in molti modi e possono essere provocate da un incantesimo, un privilegio di classe, un attacco di un mostro o da altri effetti. La maggior parte delle condizioni, come per esempio quella di accecato, sono svantaggiose, ma alcune, come quella di invisibile, possono invece essere vantaggiose.

Una condizione permane finché non viene contrastata (la condizione di prono è contrastata rialzandosi in piedi, per esempio), o per una durata specificata dall'effetto che l'ha imposta.

Se più effetti impongono la stessa condizione su una creatura, ogni istanza di quella condizione ha una sua durata, ma gli effetti della condizione non peggiorano. Una creatura è soggetta a una certa condizione oppure no.

Le definizioni seguenti specificano cosa accade a una creatura soggetta a ogni specifica condizione.

Accecato

- Una creatura accecata non è in grado di vedere e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso della vista.
- I tiri per colpire contro la creatura dispongono di vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio.

Affascinato

- Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare colui che l'ha affascinata con capacità o effetti magici dannosi.
- Colui che ha affascinato la creatura dispone di vantaggio a qualsiasi prova di caratteristica effettuata per interagire socialmente con essa.

Afferrato

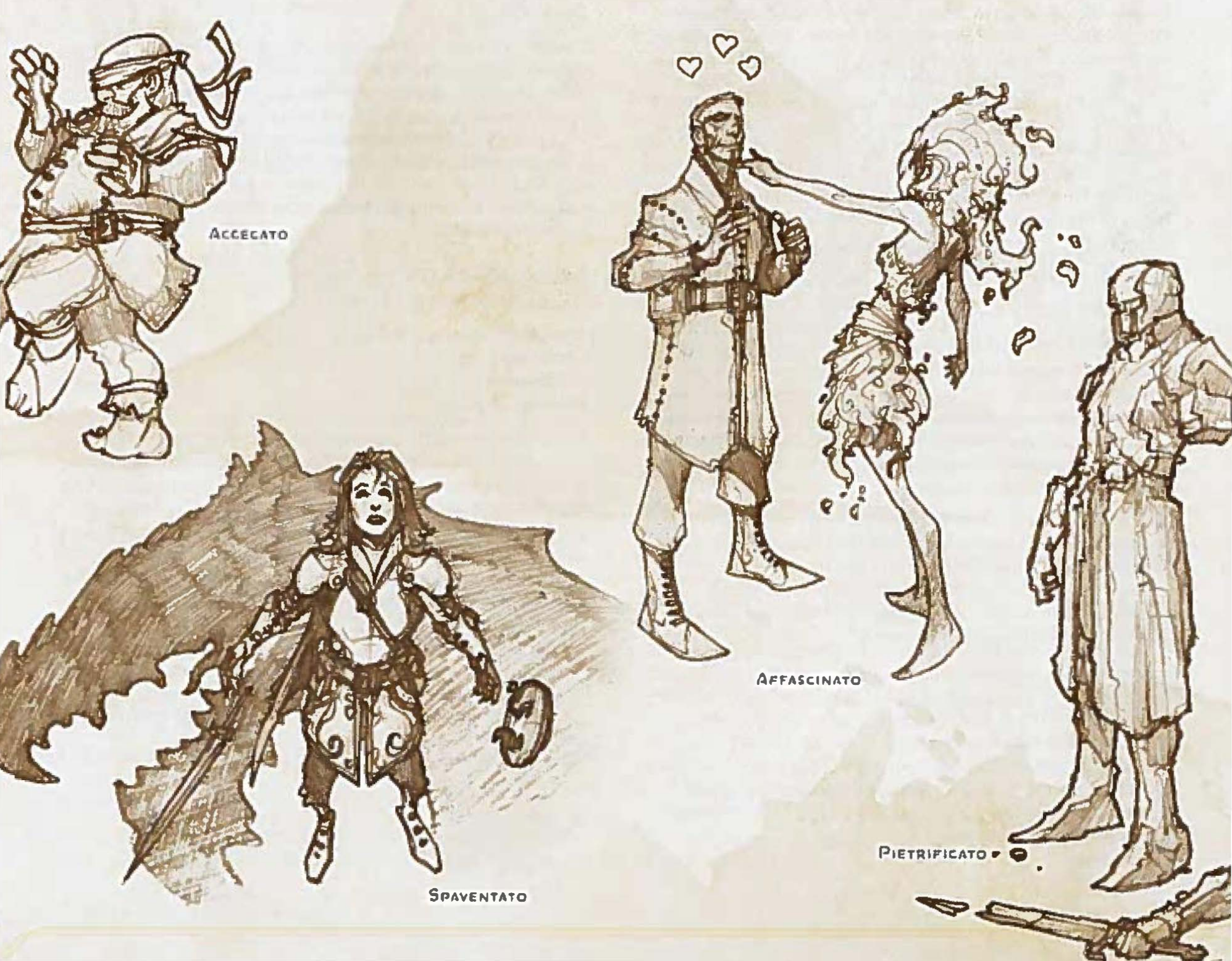
- La velocità di una creatura afferrata diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.
- La condizione termina se il lottatore che ha afferrato la creatura è incapacitato (vedi la relativa condizione).
- La condizione termina anche se un effetto rimuove la creatura afferrata dalla portata del lottatore che l'ha afferrata o dall'effetto afferrante, come per esempio quando una creatura viene scagliata via dall'incantesimo *onda tonante*.

Assordato

- Una creatura assordata non è in grado di sentire e fallisce automaticamente qualsiasi prova di caratteristica che richieda l'uso dell'udito.

Avvelenato

- Una creatura avvelenata subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.



Incapacitato

- Una creatura incapacitata non può effettuare azioni o reazioni.

Invisibile

- Una creatura invisibile è impossibile da vedere senza l'aiuto della magia o di sensi speciali. Agli effetti del nascondersi, una creatura invisibile è considerata pesantemente oscurata. L'ubicazione della creatura può essere intuita dai rumori che emette o dalle tracce che lascia.
- I tiri per colpire contro la creatura subiscono svantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura ottengono vantaggio.

Paralizzato

- Una creatura paralizzata è incapacitata (vedi la relativa condizione) e non può muoversi o parlare.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.

Pietrificato

- Una creatura pietrificata viene trasformata, assieme a ogni oggetto non magico che stia trasportando o indossando, in una sostanza solida inanimata (solitamente la pietra). La creatura cessa di invecchiare e il suo peso viene decuplicato.
- La creatura è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi o parlare e non è consapevole di ciò che accade attorno a lei.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- La creatura dispone di resistenza a tutti i danni.

Indebolimento

Alcune capacità speciali e pericoli ambientali, come la fame e gli effetti a lungo termine delle temperature gelide o roventi, possono indurre una condizione speciale chiamata indebolimento. L'indebolimento è misurato in sei livelli. Un effetto può imporre a una creatura uno o più livelli di indebolimento, come specificato nella descrizione dell'effetto.

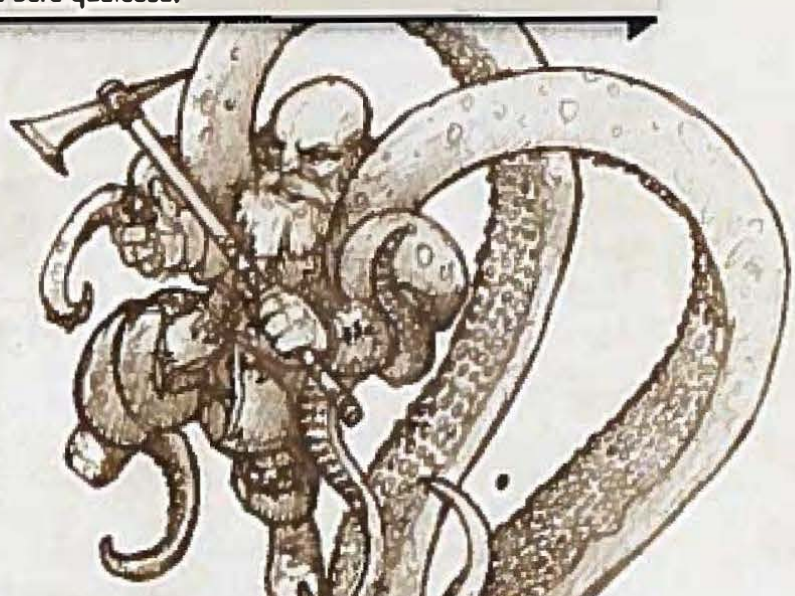
Livello	Effetto
1	Svantaggio alle prove di caratteristica
2	Velocità dimezzata
3	Svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza
4	Massimo dei punti ferita dimezzato
5	Velocità ridotta a 0
6	Morte

Se una creatura già sotto l'effetto di indebolimento subisce un ulteriore effetto di indebolimento, il suo attuale livello di indebolimento aumenta dell'ammontare specificato nella descrizione dell'effetto.

Una creatura subisce l'effetto del suo attuale livello di indebolimento nonché quelli relativi a tutti i livelli inferiori. Per esempio, se una creatura subisce un livello 2 di indebolimento, la sua velocità è dimezzata e le sue prove di caratteristica subiscono svantaggio.

Un effetto che rimuove l'indebolimento riduce il suo livello come specificato nella descrizione dell'effetto; se il livello di indebolimento di una creatura scende a meno di 1, tutti gli effetti di indebolimento terminano per quella creatura.

Completando un riposo lungo, una creatura riduce di 1 il suo livello di indebolimento, purché abbia anche avuto modo di mangiare e bere qualcosa.



Afferrato

Invisibile

Assordato

Paralizzato

- La creatura è immune ai veleni e alle malattie, ma gli eventuali veleni o malattie già presenti nel suo sistema vengono solo sospesi, non neutralizzati.

Privo di Sensi

- Una creatura priva di sensi è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi o parlare e non è consapevole di ciò che accade attorno a lei.
- La creatura lascia cadere tutto ciò che impugnava e cade a terra prona.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.
- Ogni attacco che colpisce la creatura è un colpo critico se l'attaccante è situato entro 1,5 metri dalla creatura.

Prono

- L'unica opzione di movimento di una creatura prona è strisciare, a meno che non si rialzi in piedi, ponendo in quel modo fine alla sua condizione.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri per colpire.
- Un tiro per colpire contro la creatura ottiene vantaggio se l'attaccante si trova entro 1,5 metri dalla creatura. Altrimenti, il tiro per colpire subisce svantaggio.

Spaventato

- Una creatura spaventata subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire finché la fonte della sua paura rimane entro linea di vista.
- La creatura non può muoversi per avvicinarsi volontariamente alla fonte della sua paura.

Stordito

- Una creatura stordita è incapacitata (vedi la relativa condizione), non può muoversi e può parlare soltanto a fatica.
- La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza su Forza e Destrezza.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio.

Trattenuto

- La velocità di una creatura trattenuta diventa 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla velocità.
- I tiri per colpire contro la creatura ottengono vantaggio, mentre i tiri per colpire della creatura subiscono svantaggio.
- La creatura subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Prono

Trattenuto

Stordito

Avvelenato

Privo di sensi

Appendice B: Divinità del Multiverso

La religione è un aspetto importante della vita nei mondi del multiverso di D&D. È difficile restare ambivalenti nei confronti delle divinità e negare la loro esistenza quando gli dèi si aggirano per il mondo, i chierici sono in grado di incanalare il potere divino, culti malvagi celebrano sacrifici oscuri nei loro rifugi sotterranei e fulgidi paladini si ergono come fari di luce contro l'avanzata dell'oscurità.

Molti abitanti dei mondi di D&D venerano divinità diverse in epoche e circostanze diverse. I popoli di Forgotten Realms, per esempio, possono pregare Sune per avere fortuna in amore, fare offerte a Waukeen prima di andare al mercato e implorare la clemenza di Talos quando scoppia una furibonda tempesta... tutto nell'arco della stessa giornata. Molti scelgono una divinità che prediligono più delle altre, adottando i suoi ideali e i suoi insegnamenti. Esiste anche chi dedica la sua intera vita a una singola divinità, solitamente prestando servizio come sacerdote o campione degli ideali di quel dio.

È il DM a determinare quali divinità (se ve ne sono) vengono venerate nella sua campagna. Ogni giocatore può scegliere tra le divinità disponibili una singola divinità che il suo personaggio possa servire, venerare o semplicemente rispettare in pubblico. In alternativa, può trattarsi semplicemente della divinità che il personaggio prega più spesso. Alcuni giocatori prendono nota delle divinità più venerate nella campagna del DM per invocare i loro nomi nei momenti più appropriati. Chi interpreta un chierico o un personaggio con il background di accolito può decidere quale divinità il personaggio serve o ha servito in passato e prendere in considerazione i domini suggeriti da quella divinità al momento di selezionare il dominio del personaggio.

I Pantheon di D&D

Ogni mondo del multiverso di D&D ha il suo pantheon di divinità, le cui dimensioni possono variare dagli affollati pantheon di Forgotten Realms e Greyhawk alle religioni più concentrate di Eberron e Dragonlance. Molte razze non umane venerano le stesse divinità su mondi diversi: Moradin, per esempio, è venerato dai nani di Forgotten Realms, Greyhawk e molti altri mondi.

Forgotten Realms

Dozzine di divinità sono venerate, adorate e temute in tutto il mondo di Forgotten Realms. Almeno trenta divinità sono note in tutti i Reami, ma molte altre sono venerate localmente da singole tribù, piccoli culti o specifiche sette di ordini religiosi più vasti.

Greyhawk

Le divinità di Greyhawk provengono da almeno quattro pantheon diversi che rappresentano le fedi dei vari gruppi etnici presenti sul continente di Oerik nelle varie ere. Di conseguenza, le loro aree di influenza tendono a sovrapporsi spesso. Per esempio, Pelor è il dio Flan del sole e Pholtus è il dio Oeridian del sole.

Dragonlance

Le divinità del mondo di Krynn sono riunite in tre famiglie: i sette dèi del bene sono guidati da Paladine e Mishakal, i sette dèi della neutralità sono guidati da Gilean e i sette dèi del male sono guidati da Takhisis e Sargonnas. Queste divinità sono state chiamate in molti modi diversi e venerate con vari gradi di popolarità da popoli e culture diverse nel corso della storia del mondo, ma sono gli unici dèi di questo mondo: i loro ruoli splendono fissi nel cielo come costellazioni.

Eberron

Il mondo di Eberron comprende molte religioni diverse, ma la più importante ruota attorno a un pantheon chiamato la Schiera Sovrana, e alla sua ombra malevola, i Sei Oscuri. Si crede che gli dèi della Schiera Sovrana esercitino il loro dominio su ogni aspetto dell'esistenza e parlino con una sola voce, mentre i Sei Oscuri sono divinità primitive, sanguinarie e crudeli che spesso parlano con voci discordanti.

Le altre religioni di Eberron sono molto diverse dai tradizionali pantheon di D&D. La Chiesa della Fiamma Argentea, un culto monoteistico, è votata alla lotta contro il male nel mondo, ma è divorata dalla corruzione interna. La filosofia del Sangue di Vol predica che ogni creatura mortale racchiuda una scintilla divina e per questa ragione venera i non morti, che hanno reclamato per loro quella scintilla di immortalità. Altri folli culti ruotano attorno ai demoni e agli orrori imprigionati nell'Underdark di Eberron (chiamato Khyber, il Drago Sotterraneo). I seguaci del Sentiero della Luce credono che il mondo sia destinato a un glorioso futuro in cui le ombre che ora lo attanagliano saranno trasformate in luce. Esistono infine due nazioni di elfi imparentate tra loro che venerano i loro spiriti ancestrali: la Corte Imperitura, che li preserva come spiriti o addirittura come non morti, e i gloriosi Spiriti del Passato, i grandi eroi delle guerre antiche.

Divinità Non Umane

Alcune divinità strettamente associate a certe razze non umane sono venerate su molti mondi diversi, anche se non sempre allo stesso modo. Le razze non umane di Forgotten Realms e di Greyhawk condividono le divinità seguenti.

Nella maggior parte dei casi, le razze non umane non hanno un pantheon intero da venerare. Per esempio, oltre a Moradin le divinità dei nani includono la moglie di Moradin, Berronar Truesilver, e numerosi altri dèi ritenuti i loro figli e nipoti: Abbathor, Clangeddin Silverbeard, Dugmaren Brightmantle, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Brightaxe, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr e Vergadain. Un particolare clan o regno nanico potrebbe adorare tutte queste divinità, nessuna divinità o parte di esse, e venerare altre divinità ignote (o note con altri nomi) agli stranieri.

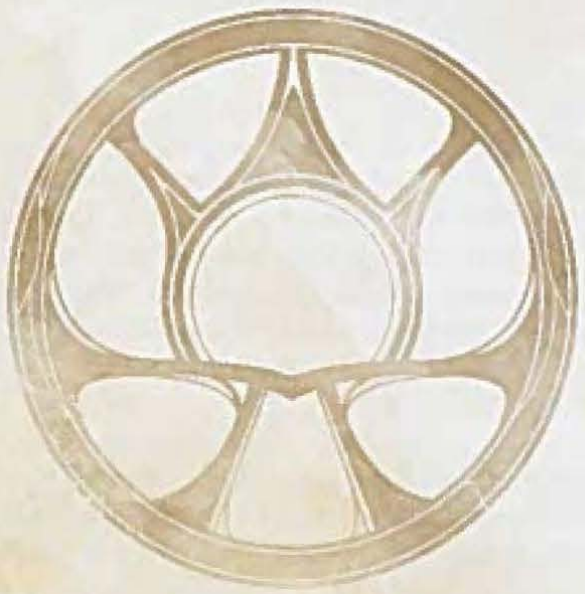
I Domini della Vita e della Morte

Molte divinità di questa sezione suggeriscono il dominio della Vita, specialmente se sono strettamente associate a temi come protezione, nascita, crescita e fertilità. Tuttavia, come descritto nel capitolo 3, il dominio della Vita è straordinariamente vasto e può essere scelto da qualsiasi chierico di una divinità che non sia malvagia.

Molte altre divinità, specialmente quelle malvagie, suggeriscono il dominio della Morte, descritto nella *Dungeon Master's Guide*. La maggior parte dei chierici che sceglie questo dominio è composta da PNG malvagi, ma se un giocatore desidera interpretare un personaggio che venera un dio della morte, può consultarsi con il suo Dungeon Master.

Divinità di Forgotten Realms

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Auril, dea dell'inverno	NM	Natura, Tempesta	Fiocco di neve a sei punte
Azuth, dio dei maghi	LN	Conoscenza	Mano sinistra che punta verso il cielo, avvolta nelle fiamme
Bane, dio della tirannia	LM	Guerra	Mano destra nera stretta a pugno
Beshaba, dea della sventura	CM	Inganno	Corna da cervo nere
Bhaal, dio dell'omicidio	NM	Morte	Teschio all'interno di un cerchio di gocce di sangue
Chauntea, dea dell'agricoltura	NB	Vita	Un covone di grano o una rosa sbocciata tra le spighe di grano
Cyric, dio delle menzogne	CM	Inganno	Teschio bianco senza mascella su sole fiammeggiante nero o viola
Deneir, dio della scrittura	NB	Conoscenza	Candela accesa su occhio aperto
Eldath, dea della pace	NB	Natura, Vita	Cascata che si tuffa in uno stagno
Gond, dio dell'artigianato	N	Conoscenza	Ingranaggio dentato con quattro spuntoni
Helm, dio della protezione	LN	Luce, Vita	Occhio spalancato su guanto d'arme destro
Ilmater, dio della sopportazione	LB	Vita	Mani legate ai polsi da una corda rossa
Kelemvor, dio dei morti	LN	Morte	Braccio scheletrico che sorregge una bilancia in equilibrio
Lathander, dio della nascita e del rinnovamento	NB	Luce, Vita	Strada che conduce verso il tramonto
Leira, dea delle illusioni	CN	Inganno	Triangolo rivolto verso il basso e contenente uno sbuffo di foschia
Lliira, dea della gioia	CB	Vita	Triangolo composto da tre stelle a sei punte
Loviatar, dea del dolore	LM	Morte	Gatto a nove code uncinato
Malar, dio della caccia	CM	Natura	Zampa artigliata
Mask, dio dei ladri	CN	Inganno	Maschera nera
Mielikki, dea delle foreste	NB	Natura	Testa di unicorno
Milil, dio del canto e della poesia	NB	Luce	Arpa a cinque corde fatta di foglie
Myrkul, dio della morte	NM	Morte	Teschio bianco umano
Mystra, dea della magia	NB	Conoscenza	Cerchio di sette o nove stelle attorno a un flusso di nebbia rossa o a una singola stella
Oghma, dio della conoscenza	N	Conoscenza	Pergamena vuota
Savras, dio delle divinazioni e del fato	LN	Conoscenza	Sfera di cristallo contenente molti occhi
Selûne, dea della luna	CB	Conoscenza, Vita	Due occhi circondati da sette stelle
Shar, dea dell'oscurità e della perdita	NM	Inganno, Morte	Disco nero all'interno di un altro cerchio
Silvanus, dio della natura selvaggia	N	Natura	Foglia di quercia
Sune, dea dell'amore e della bellezza	CB	Luce, Vita	Volto di una splendida donna dai capelli rossi
Talona, dea della malattia e dei veleni	CM	Morte	Tre lacrime su un triangolo
Talos, dio delle tempeste	CM	Tempesta	Tre fulmini che si irradiano da un punto centrale
Tempus, dio della guerra	N	Guerra	Spada fiammeggiante verticale
Torm, dio del coraggio e del sacrificio	LB	Guerra	Guanto d'arme destro bianco
Tymora, dea della buona sorte	CB	Inganno	Moneta sul lato della testa
Tyr, dio della giustizia	LB	Guerra	Bilancia in equilibrio poggiata su un martello da guerra
Umberlee, dea del mare	CM	Tempesta	Onda che si riversa a destra e a sinistra
Waukeen, dea del commercio	N	Conoscenza, Inganno	Moneta con il profilo di Waukeen rivolto verso sinistra



Divinità di Greyhawk

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Beory, dea della natura	N	Natura	Disco verde
Boccob, dio della magia	N	Conoscenza	Occhio all'interno di un pentacolo
Celestian, dio delle stelle e dei viaggiatori	N	Conoscenza	Arco di sette stelle all'interno di un cerchio
Ehlonna, dea dei boschi	NB	Natura, Vita	Corno di unicorno
Erythnul, dio dell'invidia e del massacro	CM	Guerra	Gocce di sangue
Fharlanghn, dio degli orizzonti e dei viaggi	NB	Conoscenza, Inganno	Cerchio attraversato dalla linea curva dell'orizzonte
Heironeous, dio della cavalleria e del valore	LB	Guerra	Fulmine
Hextor, dio della guerra e della discordia	LM	Guerra	Sei frecce disposte a ventaglio verso il basso
Kord, dio dell'atletica e della competizione	CB	Guerra, Tempesta	Quattro lance e quattro mazze che si irradiano da un punto centrale
Incabulos, dio della carestia e delle epidemie	NM	Morte	Occhio da rettile in un rombo orizzontale
Istus, dea del fato e del destino	N	Conoscenza	Fuso da tessitore con tre fili
Iuz, dio del dolore e dell'oppressione	CM	Morte	Teschio umano ghignante
Nerull, dio della morte	NM	Morte	Teschio con falce o falcetto
Obad-Hai, dio della natura	N	Natura	Foglia e ghianda di quercia
Olidammara, dio delle passioni sfrenate	CN	Inganno	Maschera che ride
Pelor, dio del sole e della guarigione	NB	Luce, Vita	Sole
Pholtus, dio della luce e della legge	LB	Luce	Sole argentato o luna piena parzialmente eclissata da una piccola falce di luna
Ralishaz, dio della malasorte e della follia	CN	Inganno	Tre ossa da veggente
Rao, dio della pace e della ragione	LB	Conoscenza	Cuore bianco
St. Cuthbert, dio del buon senso e dello zelo	LN	Conoscenza	Cerchio al centro di un'esplosione di linee
Tharizdun, dio dell'eterna oscurità	CM	Inganno	Spirale oscura su una ziggurat capovolta
Trithereon, dio della libertà e del castigo	CB	Guerra	Triskelion
Ulaa, dea delle colline e delle montagne	LB	Guerra, Vita	Montagna con un cerchio al centro
Vecna, dio dei segreti malvagi	NM	Conoscenza	Mano con un occhio nel palmo
Wee Jas, dea della magia e della morte	LN	Conoscenza, Morte	Teschio rosso su una palla di fuoco

Divinità di Dragonlance

Dèi del Bene	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Paladine, dio dei governanti e dei guardiani	LB	Guerra	Triangolo d'argento
Branchala, dio della musica	NB	Luce	Arpa bardica
Habbakuk, dio degli animali e del mare	NB	Natura, Tempesta	Uccello azzurro
Kiri-Jolith, dio dell'onore e della guerra	LB	Guerra	Corna di bisonte
Majere, dio della meditazione e dell'ordine	LB	Conoscenza	Ragno di rame
Mishakal, dea della guarigione	LB	Conoscenza, Vita	Simbolo azzurro dell'infinito
Solinari, dio della magia buona	LB	nessun chierico	Cerchio o sfera bianca

Dèi della Neutralità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Gilean, dio della conoscenza	N	Conoscenza	Libro aperto
Chislev, dea della natura	N	Natura	Piuma
Reorx, dio dell'artigianato	N	Conoscenza	Martello da forgiatore
Shinare, dea della ricchezza e del commercio	N	Conoscenza, Inganno	Ala da grifone
Sirrion, dio del fuoco e del cambiamento	N	Natura	Fiamma multicolore
Zivilyn, dio della saggezza	N	Conoscenza	Grande albero verde o dorato
Lunitari, dea della magia neutrale	N	nessun chierico	Cerchio o sfera rossa

Dèi del Male	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Takhisis, dea della notte e dell'odio	LM	Morte	Falce di luna nera
Chemosh, dio dei non morti	LM	Morte	Teschio giallo
Hiddukel, dio delle menzogne e dell'avidità	CM	Inganno	Bilancia da mercante rotta
Morgion, dio delle malattie e dei segreti	NM	Morte	Cappuccio con due occhi rossi
Sargonnas, dio della vendetta e del fuoco	LM	Guerra	Condor rosso stilizzato
Zeboim, dea del mare e delle tempeste	CM	Tempesta	Guscio di tartaruga
Nuitari, dio della magia malvagia	LM	nessun chierico	Cerchio o sfera nera

Divinità di Eberron

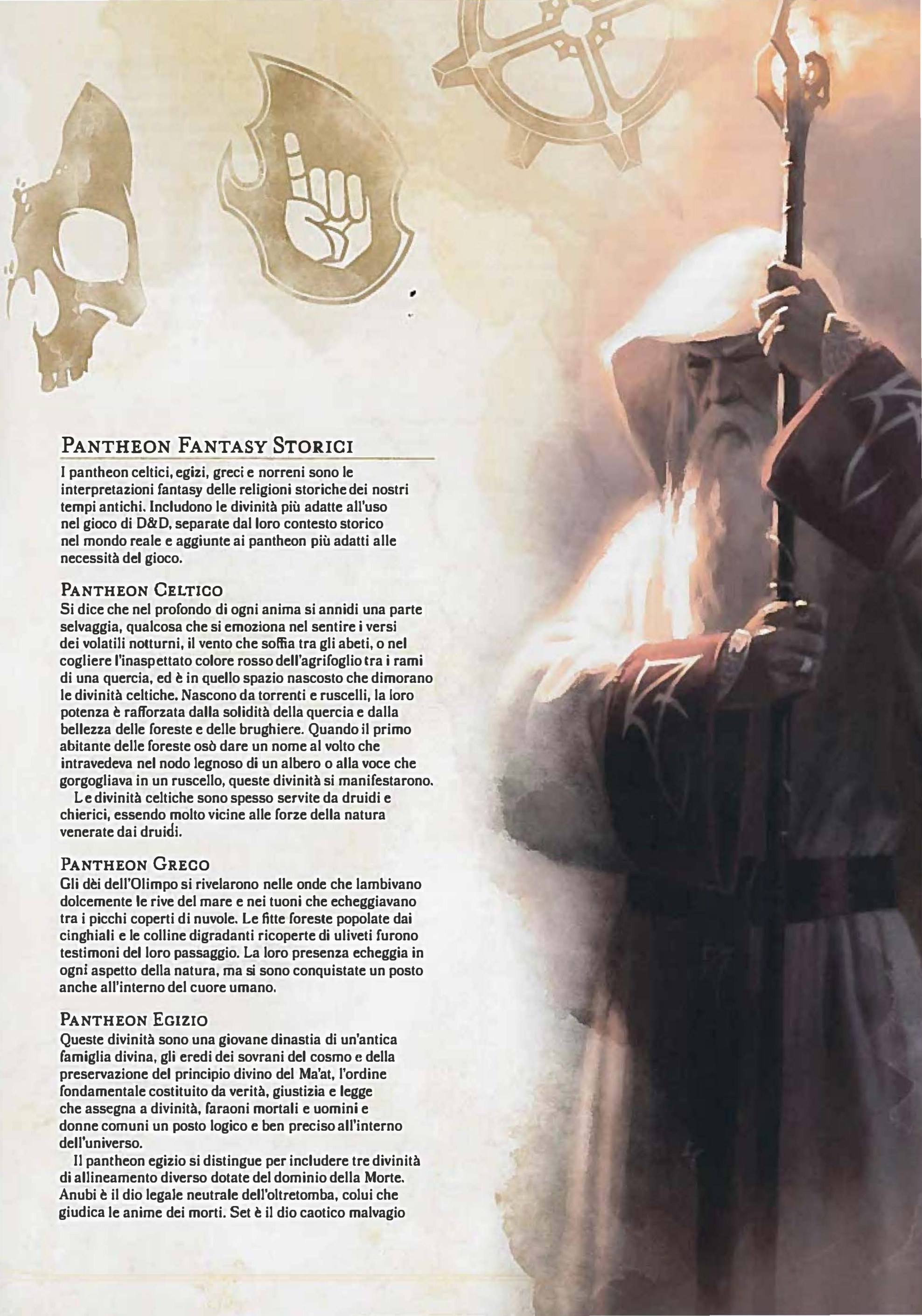
Schiera Sovrana	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Arawai, dea della fertilità	NB	Natura, Vita	Mazzo di frumento legato con nastro verde
Aureon, dio della legge e delle conoscenze	LN	Conoscenza	Tomo aperto
Balinor, dio delle bestie e della caccia	N	Natura, Vita	Due corna di cervo
Boldrei, dea della comunità e del focolare	LB	Vita	Fuoco in un focolare di pietra
Dol Arrah, dea della luce del sole e dell'onore	LB	Guerra, Luce	Sole nascente
Dol Dorn, dio della forza e delle armi	CB	Guerra	Spada lunga sovrapposta a uno scudo
Kol Korran, dio del commercio e della ricchezza	N	Inganno	Moneta d'oro ennagonale
Olladra, dea della buona sorte	NB	Inganno, Vita	Tessera del domino
Onatar, dio dell'artigianato	NB	Conoscenza	Tenaglie e martello incrociati

Sei Oscuri	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Il Custode, dio dell'avidità e della morte	NM	Morte	Frammento di pietra del drago a forma di zanna
Il Divoratore, dio della collera della natura	NM	Tempesta	Cinque ossa affilate incrociate
Il Simulacro, dio della violenza e del tradimento	NM	Guerra	Cinque strumenti sporchi di sangue
Il Viaggiatore, divinità del caos e del cambiamento	CN	Conoscenza, Inganno	Quattro ossa incrociate, ricoperte di incisioni runiche
L'Ombra, dio della magia oscura	CM	Conoscenza	Torre di ossidiana
La Furia, dea della collera e della follia	NM	Guerra	Dragone alato dalla testa e dalla parte superiore del corpo di donna

Altre Fedi di Eberron	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Culti del Drago Sotterraneo, divinità della follia	NM	Inganno	Variabile
Gli Spiriti del Passato, antenati elfici	CB	Guerra	Variabile
La Corte Imperitura, antenati elfici	NB	Conoscenza, Vita	Variabile
La Fiamma Argentea, divinità della protezione e del bene	LB	Guerra, Luce, Vita	Fiamma su sfondo argentato o plasmata in argento
Il Sangue di Vol, filosofia dell'immortalità e della non morte	LN	Morte, Vita	Teschio di drago stilizzato su gemma rossa a forma di goccia
Il Sentiero della Luce, filosofia della luce e del perfezionamento personale	LN	Luce, Vita	Cristallo luccicante

Divinità Non Umane

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Bahamut, dio-drago del bene	LB	Guerra, Vita	Profilo di testa di drago
Blibdoolpoolp, dea kuo-toa	NM	Morte	Testa di granchio o perla nera
Corellon Larethian, divinità elfica dell'arte e della magia	CB	Luce	Quarto di luna o stella splendente
Deep Sashelas, dio elfico del mare	CB	Natura, Tempesta	Delfino
Eadro, divinità marinide del mare	N	Natura, Tempesta	Spirale
Garl Glittergold, dio gnomesco dell'inganno e dell'astuzia	LB	Inganno	Pepita d'oro
Grolantor, dio gigante delle colline della guerra	CM	Guerra	Randello di legno
Gruumsh, dio orchesco delle tempeste e della guerra	CM	Guerra, Tempesta	Occhio senza palpebre
Hruggek, dio bugbear della violenza	CM	Guerra	Morning star
Kurtulmak, dio coboldo della guerra e dei minatori	LM	Guerra	Teschio di gnomo
Laogzed, dio troglodita della fame	CM	Morte	Immagine del dio rospo/lucertola
Lolth, dea drow dei ragni	CM	Inganno	Ragno
Maglubiyet, dio goblinoide della guerra	LM	Guerra	Ascia insanguinata
Moradin, dio nanico della creazione	LB	Conoscenza	Incudine e martello
Rillifane Rallathil, dio elfo silvano della natura	CB	Natura	Quercia
Sehanine Moonbow, dea elfica della luna	CB	Conoscenza	Falce di luna
Sekolah, dio sahuagin della caccia	LM	Natura, Tempesta	Squalo
Semuanya, divinità lucertoloide della sopravvivenza	N	Vita	Uovo
Skerrit, dio centauro e satiro della natura	N	Natura	Quercia cresciuta da ghianda
Skoraeus Stonebones, dio gigante della pietra e dell'arte	N	Conoscenza	Stalattite
Surtur, dio dei giganti del fuoco e della forgiatura	LM	Conoscenza, Guerra	Spada fiammeggiante
Thrym, dio dei giganti del gelo e della forza	CM	Guerra	Ascia bipenne bianca
Tiamat, dea-drago del male	LM	Inganno	Testa di drago con cinque segni di artigli
Yondalla, dea halfling della fertilità e della protezione	LB	Vita	Scudo



Pantheon Fantasy Storici

I pantheon celtici, egizi, greci e norreni sono le interpretazioni fantasy delle religioni storiche dei nostri tempi antichi. Includono le divinità più adatte all'uso nel gioco di D&D, separate dal loro contesto storico nel mondo reale e aggiunte ai pantheon più adatti alle necessità del gioco.

Pantheon Celtico

Si dice che nel profondo di ogni anima si annidi una parte selvaggia, qualcosa che si emoziona nel sentire i versi dei volatili notturni, il vento che soffia tra gli abeti, o nel cogliere l'inaspettato colore rosso dell'agrifoglio tra i rami di una quercia, ed è in quello spazio nascosto che dimorano le divinità celtiche. Nascono da torrenti e ruscelli, la loro potenza è rafforzata dalla solidità della quercia e dalla bellezza delle foreste e delle brughiere. Quando il primo abitante delle foreste osò dare un nome al volto che intravedeva nel nodo legnoso di un albero o alla voce che gorgogliava in un ruscello, queste divinità si manifestarono.

Le divinità celtiche sono spesso servite da druidi e chierici, essendo molto vicine alle forze della natura venerate dai druidi.

Pantheon Greco

Gli dèi dell'Olimpo si rivelarono nelle onde che lambivano dolcemente le rive del mare e nei tuoni che echeggiavano tra i picchi coperti di nuvole. Le fitte foreste popolate dai cinghiali e le colline digradanti ricoperte di uliveti furono testimoni del loro passaggio. La loro presenza echeggia in ogni aspetto della natura, ma si sono conquistate un posto anche all'interno del cuore umano.

Pantheon Egizio

Queste divinità sono una giovane dinastia di un'antica famiglia divina, gli eredi dei sovrani del cosmo e della preservazione del principio divino del Ma'at, l'ordine fondamentale costituito da verità, giustizia e legge che assegna a divinità, faraoni mortali e uomini e donne comuni un posto logico e ben preciso all'interno dell'universo.

Il pantheon egizio si distingue per includere tre divinità di allineamento diverso dotate del dominio della Morte. Anubi è il dio legale neutrale dell'oltretomba, colui che giudica le anime dei morti. Set è il dio caotico malvagio

dell'omicidio, noto soprattutto per avere ucciso suo fratello Osiride. E Nemi è la dea caotica buona del lutto. Quindi, sebbene molti chierici associati al dominio della Morte (descritto nella *Dungeon Master's Guide*) siano personaggi malvagi, i chierici al servizio di Anubi o di Nemi non devono necessariamente esserlo.

Pantheon Norreno

Là dove le distese collinari innevate precipitano a picco nei fiordi ghiacciati sottostanti, le navi lunghe vengono issate sulle spiagge e i ghiacciai avanzano inesorabili a ogni autunno per poi ritrarsi in primavera, si trova la terra dei Vichinghi, dimora del pantheon norreno. Il clima di quella terra è brutale e impone ai suoi abitanti una vita brutale. I guerrieri di quelle terre hanno imparato ad adattarsi alle condizioni più aspre pur di sopravvivere, ma non si sono lasciati corrompere eccessivamente dalle crudeli imposizioni delle loro terre. Considerata la necessità di razziare cibo e ricchezze, è sorprendente che i mortali del nord si siano rivelati un popolo di grande valore. I loro poteri simboleggiano la necessità di questi guerrieri di un capo volitivo e pronto all'azione. Di conseguenza, hanno imparato a riconoscere le loro divinità in ogni curva del fiume, a sentirle in ogni rombo dei tuoni e dei ghiacciai e a sentirne il profumo nel fumo di una casa comune incendiata.

Il pantheon norreno include due famiglie principali, gli Aesir (le divinità della guerra e del destino) e i Vanir (le divinità della fertilità e della prosperità). Le due famiglie, un tempo nemiche, ora sono saldamente alleate contro i loro comuni nemici, i giganti (che includono gli dèi Surtur e Thrym). Come gli dèi di Greyhawk, le divinità di diverse famiglie spesso si sovrappongono nelle varie sfere di influenza: per esempio, Frey (dei Vanir) e Odur (degli Aesir) sono entrambi associati al sole.

Divinità Celtiche

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Dagda, dio del tempo e dei raccolti	CB	Inganno, Natura	Calderone ribollente o scudo
Arawn, dio della vita e della morte	NM	Morte, Vita	Stella nera su sfondo grigio
Belenos, dio del sole, della luce e del calore	NB	Luce	Disco solare e pietre verticali
Brigantia, dea dei fiumi e del bestiame	NB	Vita	Ponte quadruplo
Dian Cecht, dio della medicina e della guarigione	LB	Vita	Rami di quercia e di vischio incrociati
Dunatis, dio delle montagne e dei picchi	N	Natura	Picco montano rosso davanti al sole
Goibhniu, dio dei fabbri e della guarigione	NB	Conoscenza, Vita	Magro gigante su una spada
Lug, dio delle arti, dei viaggi e del commercio	CN	Conoscenza, Vita	Due lunghe mani
Manannan mac Lir, dio degli oceani e delle creature marine	LN	Natura, Tempesta	Onda bianca d'acqua su campo verde
Math Mathonwy, dio della magia	NM	Conoscenza	Bastone
Morrigan, dea della battaglia	CM	Guerra	Tre corvi neri
Nuada, dio della guerra e dei guerrieri	N	Guerra	Mano d'argento su sfondo nero
Oghma, dio della parola e della scrittura	NB	Conoscenza	Pergamena srotolata
Silvanus, dio della natura e delle foreste	N	Natura	Foglia di quercia

Divinità Greche

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Zeus, dio del cielo, signore degli dèi	N	Tempesta	Pugno che stringe un fascio di fulmini
Ade, dio dei morti	LM	Morte	Ariete nero
Afrodite, dea dell'amore e della bellezza	CB	Luce	Colomba
Apollo, dio della luce, della musica e della guarigione	CB	Conoscenza, Luce, Vita	Lira
Ares, dio della guerra e dei conflitti	CM	Guerra	Lancia
Artemide, dea della caccia e delle nascite	NB	Natura, Vita	Arco e frecce su falce di luna
Atena, dea della saggezza e della civiltà	LB	Conoscenza, Guerra	Civetta
Demetra, dea dell'agricoltura	NB	Vita	Spighe
Dioniso, dio dei piaceri e del vino	CN	Vita	Tirso (un bastone sormontato da una pigna)
Ecate, dea della magia e della luna	CM	Conoscenza, Inganno	Labirinto circolare
Efesto, dio dei fabbri e dell'artigianato	NB	Conoscenza	Incudine e martello
Era, dea del matrimonio e degli intrighi	CN	Inganno	Ventaglio di piume di pavone
Ercole, dio della forza e dell'avventura	CB	Guerra, Tempesta	Testa di leone
Ermes, dio dei viaggi e del commercio	CB	Inganno	Caduceo (bastone alato e serpenti)
Estia, dea della famiglia e del focolare	NB	Vita	Focolare
Nike, dea della vittoria	LN	Guerra	Donna alata
Pan, dio della natura	CN	Natura	Siringa (flauto di pan)
Poseidone, dio del mare e dei terremoti	CN	Tempesta	Tridente
Tiche, dea della buona sorte	N	Inganno	Pentacolo rosso

Divinità Egizie

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Ra-Horakhty, dio del sole, sovrano degli dèi	LB	Luce, Vita	Disco del sole circondato da un serpente
Anubi, dio del giudizio e della morte	LN	Morte	Sciacallo nero
Apopi, dio del male, del fuoco e dei serpenti	NM	Inganno	Serpente infuocato
Bast, dea dei gatti e della vendetta	CB	Guerra	Gatto
Bes, dio della fortuna e della musica	CN	Inganno	Immagine deforme della divinità
Hathor, dea dell'amore, della musica e della maternità	NB	Luce, Vita	Testa cornuta di una mucca su una luna piena
Imhotep, dio dell'artigianato e della medicina	NB	Conoscenza	Piramide a gradoni
Iside, dea della fertilità e della magia	NB	Conoscenza, Vita	Ankh e stella
Nefti, dea della morte e del dolore	CB	Morte	Corna su luna piena
Osiride, dio della natura e dell'oltretomba	LB	Natura, Vita	Vincastro e flagello
Ptah, dio dell'artigianato, della conoscenza e dei segreti	LN	Conoscenza	Toro
Seth, dio dell'oscurità e delle tempeste di sabbia	CM	Inganno, Morte, Tempesta	Cobra raggomitolato
Sobek, dio dell'acqua e dei coccodrilli	LM	Natura, Tempesta	Testa di coccodrillo con corna e piume
Toth, dio della conoscenza e della saggezza	N	Conoscenza	Ibis

Divinità Norrene

Divinità	Allineamento	Domini Suggeriti	Simbolo
Odino, dio della conoscenza e della guerra	NB	Conoscenza, Guerra	Occhio azzurro spalancato
Aegir, dio del mare e delle tempeste	NM	Tempesta	Onde marine tempestose
Balder, dio della bellezza e della poesia	NB	Luce, Vita	Calice d'argento tempestato di gemme
Forseti, dio della giustizia e della legge	N	Luce	Volto maschile barbuto
Frey, dio della fertilità e del sole	NB	Luce, Vita	Spadone azzurro ghiaccio
Freya, dea della fertilità e dell'amore	NB	Vita	Falco
Frigga, dea della nascita e della fertilità	N	Luce, Vita	Gatto
Heimdall, dio della vigilanza e della fedeltà	LB	Guerra, Luce	Corno musicale arrotolato
Hel, dea dell'oltretomba	NM	Morte	Volto femminile putrefatto da un lato
Hermod, dio della fortuna	CN	Inganno	Pergamena alata
Loki, dio dei ladri e degli inganni	CM	Inganno	Serpente
Njord, dio del mare e del vento	NB	Natura, Tempesta	Moneta d'oro
Odur, dio della luce e del sole	CB	Luce	Disco del sole
Sif, dea della guerra	CB	Guerra	Spada brandita verso il cielo
Skadi, dea della terra e delle montagne	N	Natura	Picco montano
Surtur, dio dei giganti del fuoco e della guerra	LM	Guerra	Spada infuocata
Thor, dio del tuono e delle tempeste	CB	Guerra, Tempesta	Martello
Thrym, dio dei giganti del gelo e del freddo	CM	Guerra	Ascia bipenne bianca
Tyr, dio del coraggio e della strategia	LN	Conoscenza, Guerra	Lancia
Uller, dio della caccia e dell'inverno	CN	Natura	Arco lungo

Appendice C: Piani di Esistenza

Il cosmo del gioco di Dungeons & Dragons è incredibilmente vasto: pullula di una moltitudine di mondi e una miriade di dimensioni alternative della realtà chiamate **piani di esistenza**. Abbraccia ogni mondo in cui i Dungeon Master conducono le loro avventure, all'interno del reame relativamente realistico del Piano Materiale. Oltre quel piano si celano domini di materia ed energia elementale allo stato grezzo, reami di ethos e pensiero allo stato puro, le dimore dei demoni e degli angeli e i domini degli dèi.

Molti incantesimi e oggetti magici traggono energia da questi piani, evocano le creature che vi risiedono, comunicano con i loro abitanti e consentono agli avventurieri di viaggiare fin laggiù. Quando un personaggio raggiunge l'apice del suo potere ai livelli più alti, potrebbe intraprendere una missione per salvare un amico dalle orrende profondità dell'Abisso o sollevare un boccale per brindare con i giganti suoi amici su Ysgard. Potrebbe perfino aggirarsi per vie fatte di fuoco allo stato solido o dimostrare il suo valore su un campo di battaglia dove i caduti tornano in vita a ogni alba.

Il Piano Materiale

Il Piano Materiale è il fulcro in cui le forze filosofiche ed elementali che definiscono gli altri piani collidono: dalla loro mescolanza nasce la concitata vita dei mortali e la materia comune. Tutti i mondi di D&D si trovano sul Piano Materiale, cosa che ne fa il punto di partenza di buona parte delle avventure e delle campagne. Il resto del multiverso è definito in relazione al Piano Materiale.

I mondi del Piano Materiale sono infiniti e diversi tra loro, in quanto espressione dell'immaginazione dei DM che vi ambientano le loro partite, nonché dei giocatori che interpretano gli eroi nel corso delle varie avventure. Includono pianeti desertici devastati dalla magia e mondi acquatici dotati di poche isole di terra emersa, mondi in cui la magia si mescola alla tecnologia più avanzata e altri intrappolati in un'eterna Età della Pietra, mondi in cui gli dèi camminano in mezzo ai mortali e luoghi che invece le divinità hanno abbandonato definitivamente.

I mondi più famosi del multiverso sono quelli che sono stati pubblicati come ambientazioni ufficiali del gioco di D&D nel corso degli anni: Greyhawk, Blackmoor, Dragonlance, Forgotten Realms, Mystara, Birthright, Dark Sun ed Eberron, per citarne solo alcuni. Ognuno di questi mondi vanta una schiera di eroici avventurieri, subdoli nemici, antiche rovine, artefatti dimenticati, dungeon e draghi. Ma ogni campagna ambientata in uno di questi mondi appartiene al DM, che potrebbe immaginare quel mondo come uno tra le migliaia di varianti parallele dell'ambientazione originale, drasticamente diverso dalla versione pubblicata.

Echi Materiali

Il Piano Materiale è un luogo ricco di magia e la sua natura magica è riflessa nei due piani che condividono il suo posto al centro del multiverso. La Selva Fatata e la Coltre Oscura sono dimensioni parallele che occupano lo stesso spazio cosmologico, quindi sono spesso definiti i piani-eco o i piani speculari del Piano Materiale. I mondi e i territori di quei piani rispecchiano il mondo naturale del Piano Materiale, ma riflettono quei tratti in forme diverse: più magiche e meravigliose nella Selva Fatata, più distorte e incolori nella Coltre Oscura. Là dove sul Piano Materiale si erge un vulcano, nella Selva Fatata potrebbe sorgere una montagna sormontata da cristalli alti quanto grattacieli al cui interno arde una fiamma magica, mentre nella Coltre Oscura potrebbe sorgere un aspro promontorio roccioso dalla forma simile a quella di un teschio.

La **Selva Fatata**, nota anche come Piano di Faerie, è una terra di luce tenue e di mille meraviglie, una foresta abitata da un piccolo popolo dai grandi desideri, un luogo di musica e di pericoli letali. È un reame di eterno crepuscolo, di lanterne che oscillano pigramente nella dolce brezza della sera e di enormi lucciole che ronzano nei boschi e nei campi. Il cielo è illuminato dai colori sbiaditi del sole morente, o forse nascente. Ma in realtà il sole non tramonta e non sorge mai: rimane fisso all'orizzonte, proiettando una soffusa luce rossastra. Lontano dalle aree colonizzate della Corte dei Seelie, la terra è un groviglio di roveti pungenti e acquitrini viscosi dove la Corte degli Unseelie dà la caccia alle sue prede. La Selva Fatata è popolata da una miriade di creature fatate, come quelle evocate nel mondo da *evoca creature boschive* e altri incantesimi analoghi.

La **Coltre Oscura**, nota anche come Piano delle Ombre, è una dimensione immersa nelle tenebre, un mondo in bianco e nero dove ogni cosa è stata prosciugata del suo colore. È un luogo di oscurità nefasta che odia la luce, dove il cielo è una volta nera priva di sole e di stelle.

Piano Positivo e Piano Negativo

Il **Piano Positivo**, che sovrasta gli altri piani come una cupola, è la fonte dell'energia radiosa e della forza vitale allo stato puro che permea ogni essere vivente. Il suo riflesso oscuro è il **Piano Negativo**, la fonte di energia necrotica che distrugge i viventi e anima i non morti.

Oltre il Piano Materiale

Oltre il Piano Materiale esistono numerosi piani di esistenza dove regnano il mito e il mistero. Non si tratta semplicemente di altri mondi, bensì di diverse modalità di esistenza, formate e governate da principi spirituali ed elementali estranei al mondo ordinario.

Viaggi Planari

Quando gli avventurieri si recano su altri piani di esistenza, intraprendono un viaggio leggendario oltre le soglie dell'esistenza fino a una destinazione mitica dove tenteranno di portare a termine un'importante missione. Un viaggio di questo tipo è materia di leggenda. Sfidare i reami dei morti, mettersi in cerca dei servitori celestiali di una divinità o contrattare con un efreeti nella sua città di origine sono gesta che saranno narrate e cantate negli anni a venire.

È possibile viaggiare fino ai piani oltre il Piano Materiale in due modi: lanciando un incantesimo o usando un portale planare.

Incantesimi. Esistono vari incantesimi che consentono di accedere in modo diretto o indiretto agli altri piani di esistenza. *Spostamento planare* e *portale* possono trasportare gli avventurieri direttamente su un altro piano di esistenza, con vari gradi di precisione. *Forma eterea* consente agli avventurieri di entrare sul Piano Etereo e da lì di raggiungere qualsiasi piano da esso toccato (la Coltre Oscura, la Selva Fatata o i Piani Elementali). L'incantesimo *proiezione astrale* consente invece agli avventurieri di proiettarsi sul Piano Astrale e di viaggiare fino ai Piani Esterni.

Portali. Un portale è un termine generico che si riferisce a un collegamento stazionario interplanare tra un luogo specifico situato su un piano e un altro luogo specifico situato su un altro. Alcuni portali hanno l'aspetto di una soglia, una finestra aperta o un passaggio pieno di nebbia, ed è sufficiente varcarli per completare il viaggio interplanare. Altri sono dei luoghi specifici: cerchi di pietre verticali, torri svettanti, navi a vela o addirittura intere città che esistono su più piani simultaneamente o si spostano a intermittenza da un piano all'altro. Altri ancora sono vortici che solitamente collegano un Piano Elementale a un luogo simile del Piano Materiale, come il cuore di un vulcano (che condurrà al Piano del Fuoco) o le profondità dell'oceano (collegate al Piano dell'Acqua).

Piani di Transizione

Il Piano Etereo e il Piano Astrale sono chiamati Piani di Transizione. Si tratta di reami quasi privi di tratti distintivi, che fungono principalmente da mezzi per spostarsi da un piano all'altro. Incantesimi come *forma eterea* e *proiezione astrale* consentono ai personaggi di entrare su questi piani e di attraversarli per raggiungere i piani situati oltre di essi.

Il **Piano Etereo** è una dimensione indistinta e immersa nella nebbia che a volte viene descritta come un grande oceano. Le sue rive, chiamate il Confine Etereo, si sovrappongono al Piano Materiale e ai Piani Interni, quindi a ogni luogo di ognuno di quei piani corrisponde un luogo simile sul Piano Etereo. Certe creature sono in grado di vedere sul Confine Etereo e gli incantesimi *vedere invisibilità* e *visione del vero* conferiscono quella capacità. Alcuni effetti magici si protendono dal Piano Materiale al Confine Etereo, specialmente se si tratta di effetti che usano il tipo di energia forza, come *gabbia di forza* e *muro di forza*. Le profondità del piano, chiamate il Profondo Etereo, sono una regione di foschia turbinante e di nebbia colorata.

Il **Piano Astrale** è il reame del sogno e del pensiero, dove i visitatori viaggiano come anime disincarnate per raggiungere i piani del divino e del demoniaco. È un grande mare argentato che si estende sopra e sotto il viaggiatore, attraversato da sbuffi di foschia bianchi e argentati che sfrecciano tra remote scintille di luce simili a stelle. Alcuni vortici di colore vagano senza una meta fluttuando a mezz'aria come monete che ruotano su se stesse. Qua e là è possibile imbattersi in qualche frammento di terraferma, ma la maggior parte del Piano Etereo è un dominio aperto e sconfinato.

Piani Interni

I Piani Interni circondano e abbracciano il Piano Materiale e i suoi echi, fornendo le materie prime elementali da cui sono stati ricavati tutti i mondi. I quattro **Piani Elementali**, Acqua, Aria, Fuoco e Terra, compongono un cerchio attorno al Piano Materiale, sospeso nel turbolento **Caos Elementale**.

Ai loro confini interni, dove sono più vicini al Piano Materiale (in senso concettuale e non letteralmente geografico), i quattro Piani Elementali assomigliano a un mondo del Piano Materiale. I quattro elementi si mescolano assieme proprio come sul Piano Materiale, formando terra, mare e cielo. Più ci si allontana dal Piano Materiale, tuttavia, e più i Piani Elementali si fanno alieni e ostili. Laggiù gli elementi esistono nella loro forma più pura: vaste distese di terra solida, fiamme ardenti, acque cristalline e aria incontaminata. Queste regioni sono meno conosciute, quindi quando si parla del Piano del Fuoco è più probabile che un interlocutore si riferisca alla regione di confine. Nelle propaggini più remote dei Piani Interni, gli elementi allo stato puro si dissolvono e si riversano nel tumulto eterno delle energie in conflitto e delle sostanze in collisione noto come il Caos Elementale.

Piani Esterni

Se i Piani Interni sono composti dall'energia e dalle materie prime che compongono il multiverso, i Piani Esterni sono la guida, il pensiero e lo scopo che governa questa composizione. Di conseguenza, molti sapienti si riferiscono ai Piani Esterni come piani divini, piani spirituali o piani degli dèi, in quanto i Piani Esterni sono noti come le dimore delle divinità.

Quando si parla di qualsiasi cosa che riguardi le divinità è sempre necessario usare un linguaggio altamente metaforico. Le loro dimore non sono dei "luoghi" veri e propri, bensì l'esemplificazione del concetto che vede i Piani Esterni come reami del pensiero e dello spirito. Come nel caso dei Piani Elementali, è possibile immaginare la parte percepibile dei Piani Esterni come una sorta di regione di confine, mentre le vaste regioni spirituali che si estendono oltre di esse scompaiono oltre le normali esperienze sensoriali.

Anche in quelle regioni percepibili, le apparenze possono ingannare. Inizialmente, molti dei Piani Esterni appaiono ospitali e familiari ai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale, ma il territorio può cambiare in base all'umore delle potenti entità che vivono sui Piani Esterni. I desideri di quelle entità potrebbero rimodellare il piano completamente, cancellando e ricostruendo a tutti gli effetti l'esistenza stessa per adattarla alle loro necessità.

La distanza è un concetto pressoché insignificante sui Piani Esterni. Le regioni percepibili dei piani spesso sembrano molto piccole, ma possono protendersi per quella

che sembra un'infinità. Sarebbe possibile completare una visita guidata dei Nove Inferi, dal primo strato al nono, nel giro di un solo giorno... se le potenze degli Inferi lo desiderassero. Oppure potrebbero essere necessarie intere settimane di viaggio massacrante per attraversare un solo strato.

I Piani Esterni più noti sono un gruppo di sedici piani corrispondenti agli otto allineamenti (esclusa la neutralità pura) e le sfumature che li distinguono gli uni dagli altri.

Piani Esterni

Piano Esterno	Allineamento
Monte Celestia, i Sette Cieli Ascendenti	LB
Bytopia, i Paradisi Gemelli	NB, LB
Elysium, i Campi Benedetti	NB
Terre Bestiali, le Distese Selvagge	NB, CB
Arborea, le Foreste Olimpie	CB
Ysgard, i Domini Eroici	CN, CB
Limbo, il Caos Mutevole	CN
Pandemonium, le Profondità Ventose	CN, CM
L'Abisso, gli Infiniti Strati	CM
Carceri, le Profondità Tartariche	NM, CM
Ade, le Grigie Distese	NM
Gehenna, la Cupa Eternità	NM, LM
I Nove Inferi (di Baator)	LM
Acheronte, il Campo di Battaglia Infinito	LN, LM
Mechanus, il Nirvana Meccanico	LN
Arcadia, i Pacifici Regni	LN, LB

I piani con un elemento buono nella loro natura sono chiamati i **Piani Superiori** e sono popolati da creature celestiali come angeli e pegasi. I piani con un elemento malvagio nella loro natura sono noti come **Piani Inferiori** e sono popolati da immondi come demoni, diavoli e yugoloth. L'allineamento di un piano costituisce la sua essenza e un personaggio dall'allineamento in contrasto con le esperienze del piano prova un forte senso di disarmonia quando si trova su quel piano. Per esempio, quando una creatura buona visita l'Elysium, si sente in sintonia con quel piano, ma una creatura malvagia si sentirà in contrasto con quel luogo e proverà un certo disagio.

Altri Piani

Oltre i piani di esistenza noti (o nascosti tra un piano e l'altro) si trovano molti altri reami.

Sigil e le Terre Esterne

Le Terre Esterne sono il piano che circonda i Piani Esterni: è un piano di neutralità, ma non la neutralità del nulla. Incorpora invece un po' di tutto, mantenendolo in un paradossale equilibrio dove ogni cosa vive allo stesso tempo in concordia e in contrapposizione. È una vasta regione di territori variegati, ampie praterie, montagne torreggianti e sinuosi torrenti, in apparenza molto simile a un normale mondo del Piano Materiale.

Le Terre Esterne sono circolari, come una grande ruota: anzi, chi descrive i Piani Esterni come una Ruota, spesso porta l'esempio delle Terre Esterne a sostegno della sua teoria, definendole un microcosmo dei piani. Ma questa teoria potrebbe anche essere interpretata in senso inverso, in quanto è possibile che sia stata proprio la disposizione delle Terre Esterne a ispirare in primo luogo l'idea della Grande Ruota.

Lungo il margine esterno del cerchio, a intervalli regolari, sorgono le **città-portale**, sedici insediamenti sorti attorno ad altrettanti portali che conducono a uno dei Piani Esterni. Ogni città condivide alcune caratteristiche del piano a cui conduce il portale.

Al centro delle Terre Esterne, proprio come il perno di una ruota planare, sorge una guglia di altezza vertiginosa che arriva a sfiorare il cielo. Sulla cima di questo esile pinnacolo è situata Sigil, la Città delle Porte, un grande insediamento a forma di anello. Questa frenetica metropoli planare contiene innumerevoli portali collegati ad altri piani e altri mondi.

Sigil è una città mercantile. Oggetti, merci e informazioni di ogni genere giungono fino a essa da tutti i piani. Il commercio di informazioni relative ai piani è fiorente, specialmente quello relativo alle parole d'ordine o agli oggetti necessari per attivare certi portali. Queste chiavi dei portali sono altamente ricercate e molti viaggiatori all'interno della città vanno in cerca di un particolare portale o della chiave di un portale che consenta loro di proseguire il viaggio intrapreso.

Semipiani

I semipiani sono piccoli spazi extradimensionali dotati di regole proprie, frammenti di realtà che non sembrano appartenere ad alcun altro luogo. I semipiani possono venire a crearsi in molti modi diversi. Alcuni sono generati da incantesimi, come *semipiano*, o creati dal volere di una potente divinità o entità di altro tipo. Potrebbero esistere per puri motivi naturali, come pieghe della realtà esistente che sono state strappate dal resto del multiverso, o come minuscoli universi neonati destinati a crescere in potenza. L'accesso a uno specifico semipiano è possibile tramite un singolo punto in cui esso tocca un altro piano. In teoria, un incantesimo *spostamento planare* può trasportare un viaggiatore anche su un semipiano, ma la frequenza giusta richiesta per la verga biforcuta è estremamente difficile da ottenere. L'incantesimo *portale* è più affidabile, presumendo che l'incantatore sappia dell'esistenza del semipiano.

Il Reame Remoto

Il Reame Remoto si trova oltre il multiverso conosciuto. Anzi, potrebbe essere addirittura un multiverso a sé stante, dotato di leggi fisiche e magiche completamente diverse. Quando le energie incontrollate del Reame Remoto si riversano su un altro piano, la vita e la materia vengono alterate e deformate in forme aliene che sfidano la geometria e la biologia regolare.

Le entità che si annidano nel Reame Remoto sono troppo aliene perché una mente normale possa accettarle senza subire danni. Creature titaniche fluttuano nel nulla, immerse nei loro sogni di follia. Esseri indescrivibili sussurrano orrende verità a coloro che osano ascoltarli. Per un mortale, conoscere il Reame Remoto è un trionfo della mente sui rozzi confini della materia, dello spazio e della sanità mentale.

Non esistono portali conosciuti che conducano al Reame Remoto, o quanto meno che siano normalmente accessibili. Gli elfi dei tempi antichi penetrarono una volta i confini degli eoni con un vasto portale collegato a una montagna chiamata il Picco della Tempesta Infuocata, sul Reame Remoto, ma la loro civiltà implose in un terrificante massacro e il luogo dove si trovava il portale (o addirittura l'intero mondo in questione) scomparve nel nulla. Altri portali potrebbero ancora esistere, logorati da forze aliene che trapelano lentamente oltre il varco per corrompere il Piano Materiale circostante.

PIANO POSITIVO
PIANO ASTRALE
PIANI ESTERNI
BYTOPIA
ELYSIUM
TERRE BESTIALI
MONTE CELESTIA
PIANI SUPERIORI
ARBOREA
ARCADIA
CAOS ELEMENTALE
PIANI INTERNI
ARIA
ACQUA
YSGARD
PIANO ETEREO
SELVA FATATA
PIANO MATERIALE
COLTRE OSCURA
FUOCO
TERRA
PIANI DELLA LEGGE
MECHANUS
LIMBO
PIANI DEL CAOS
ACHERONTE
PANDEMONIUM
NOVE INFERI
PIANI INFERIORI
ABISSO
GEHENNA
ADE
CARCERI
PIANO NEGATIVO

Appendice D: Statistiche delle Creature

Alcuni incantesimi e privilegi di classe consentono ai personaggi di trasformarsi in animali, evocare delle creature al loro servizio come famigli e creare non morti. Le statistiche di queste creature sono presentate in questa appendice per facilitarne la consultazione. Le informazioni su come consultare una scheda delle statistiche sono contenute nel *Monster Manual*.

Aquila Gigante

Bestia Grande, neutrale buono

Classe Armatura 13
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 3 m, volare 24 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Aquila Gigante, capisce il Comune e l'Auran ma non li parla
Sfida 1 (200 PE)

Vista Acuta. L'aquila dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Cavallo da Galoppo

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Guerra

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura subito prima di colpirla con un attacco con gli zoccoli, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un'azione bonus per sferrare un altro attacco con gli zoccoli contro di esso.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Cinghiale

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Sensi Percezione passiva 9
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura subito prima di colpirla con un attacco con le zanne, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti extra e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Implacabile (si ricarica dopo che il cinghiale ha completato un riposo breve o lungo). Se il cinghiale subisce 7 o meno danni che lo porterebbero a 0 punti ferita, è ridotto invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanne. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Variante: Armatura per Cavallo da Guerra

Un cavallo da guerra corazzato possiede una Classe Armatura basata sul tipo di bardatura indossata (vedi il capitolo 5 per ulteriori informazioni sulle bardature). La Classe Armatura del cavallo include anche il suo modificatore di Destrezza, se applicabile.

CA	Bardatura	CA	Bardatura
12	Cuoio	16	Cotta di Maglia
13	Cuoio Borchiato	17	Corazza a Strisce
14	Giaco di Maglia	18	Armatura Completa
15	Corazza di Scaglie		

Coccodrillo

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 6 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Abilità Furtività +2
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Respiro. Il coccodrillo può trattenere il respiro per 15 minuti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d10 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché è afferrata, la creatura è trattenuta e il coccodrillo non può mordere un altro bersaglio.

Corvo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Imitare. Il corvo può imitare i suoni semplici che ha sentito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Falco

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Vista Acuta. Il falco dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Gatto

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 12 m, scalare 9 m

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

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Acuto. Il gatto dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Gufo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 1,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Furtività +3, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Volo Sfuggente. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Vista e Udito Acuti. Il gufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'udito.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Imp

Immondo Minuscolo (diavolo, mutaforma), legale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 10 (3d4 + 3)
Velocità 6 m, volare 12 m (6 m in forma di topo; 6 m, volare 18 m in forma di corvo; 6 m, scalare 6 m in forma di ragno)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Intuizione +3, Persuasione +4
Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche che non siano argentate
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, Comune
Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. L'imp può usare la sua azione per assumere la forma bestiale di un topo, un corvo, un ragno o riassumere la sua forma di diavolo. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma, ad eccezione dei cambiamenti di velocità annotati. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se l'imp muore, torna alla sua forma di diavolo.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione dell'imp.

Resistenza alla Magia. L'imp dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Pungiglione (Morso in Forma Bestiale). *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Invisibilità. L'imp diventa magicamente invisibile finché non attacca o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Gli oggetti che l'imp indossa o trasporta diventano invisibili assieme a lui.

Leone

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Imp

Olfatto Acuto. Il leone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Tattiche del Branco. Il leone dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio subito prima di colpirlo con un attacco con gli artigli, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un'azione bonus per sferrare un attacco con il morso contro di esso.

Balzo in Corsa. Come parte del suo movimento e dopo una rincorsa di 3 metri, il leone può effettuare un salto in lungo di un massimo di 7,5 metri.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Lupo

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Lupo Feroce

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.

Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Mastino

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il mastino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.

Mulo

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di trasporto.

Ben Piantato. Il mulo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro gli effetti che lo butterebbero a terra prono.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Orso Bruno

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 34 (4d10 + 12)
Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Acuto. L'orso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Orso Nero

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto Acuto. L'orso dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Pantera

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 15 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Abilità Furtività +6, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Acuto. La pantera dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Balzo. Se la pantera si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio subito prima di colpirlo con un attacco con gli artigli, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un'azione bonus per sferrare un attacco con il morso contro di esso.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Pipistrello

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 1,5 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 18 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Senso Radar. Se il pipistrello non può udire, è privo di vista cieca.

Udita Acuto. Il pipistrello dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 1 danno perforante.

Pseudodrago

Drago Minuscolo, neutrale buono

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 7 (2d4 + 2)
Velocità 4,5 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi capisce il Comune e il Draconico ma non li parla
Sfida 1/4 (50 PE)

Sensi Acuti. Lo pseudodrago dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista, l'udito o l'olfatto.

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati contro incantesimi e altri effetti magici.

Telepatia Limitata. Lo pseudodradgo può comunicare magicamente le idee, le emozioni e le immagini più semplici tramite telepatia a qualsiasi creatura entro 30 metri da esso e che sia in grado di capire un linguaggio.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti diventa avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, finché non subisce danni o finché un'altra creatura non usa un'azione per risvegliarlo.

Quasit

Immondo Minuscolo (demone, mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 7 (3d4)
Velocità 12 m (3 m, volare 12 m in forma di pipistrello; 12 m, scalare 12 m in forma di millepiedi; 12 m, nuotare 12 m in forma di rospo)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +5
Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da armi non magiche
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il quasit può usare la sua azione per assumere la forma bestiale di un pipistrello, un millepiedi o un rospo o riassumere la sua forma di demone. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma, ad eccezione dei cambiamenti di velocità annotati. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se il quasit muore, torna alla sua forma di demone.

Resistenza alla Magia. Il quasit dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Morso in Forma Bestiale). *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 o subirà 5 (2d4) danni da veleno e diventerà avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto prematuramente in caso di successo.

Spaventare (1/Giorno). Una creatura a scelta del quasit e situata entro 6 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il quasit si trova entro linea di vista, terminando l'effetto prematuramente in caso di successo.

Invisibilità. Il quasit diventa magicamente invisibile finché non attacca, non usa Spaventare o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Gli oggetti che il quasit indossa o trasporta diventano invisibili assieme a lui.

Ragno Gigante

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Abilità Furtività +7
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Movimenti del Ragno. Il ragno può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, il ragno conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

Andatura sulla Ragnatela. Il ragno ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Ragnatela (Ricarica 5–6). *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura. *Colpito:* Il bersaglio è trattenuto dalle ragnatele. Con un'azione, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza con CD 12. Se la supera, strappa le ragnatele. Le ragnatele possono anche essere attaccate e distrutte (CA 10; pf 5; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Rana

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Abilità Furtività +3, Percezione +1
Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (0 PE)

Anfibio. La rana può respirare in aria e in acqua.

Balzo da Ferma. Come parte del suo movimento e senza rincorsa, la rana può compiere un salto in lungo di un massimo di 3 metri e un salto in alto di un massimo di 1,5 metri.

Scheletro

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 13 (frammenti di armatura)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilità ai Danni contundente
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento
Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Serpente Stritolatore

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché è afferrata, la creatura è trattenuta e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Serpente Velenoso

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 13
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 3 m
Linguaggi —
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Spiritello

Folletto Minuscolo, neutrale buono

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Abilità Furtività +8, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno tagliente.

Arco Corto. *Attacco con Arma a Distanza:* +6 al tiro per colpire, gittata 12/48 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante,

Scheletro

e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti diventa avvelenato per 1 minuto. Se il risultato del suo tiro salvezza è pari o inferiore a 5, il bersaglio avvelenato cade privo di sensi per la stessa durata, finché non subisce danni o finché un'altra creatura non usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo.

Vista del Cuore. Lo spiritello tocca una creatura e apprende magicamente lo stato emotivo attuale della creatura. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza su Carisma con CD 10, lo spiritello apprende anche l'allineamento della creatura. I celestiali, gli immondi e i non morti falliscono automaticamente il tiro salvezza.

Invisibilità. Lo spiritello diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Gli oggetti che lo spiritello indossa o trasporta diventano invisibili assieme a lui.

Squalo Tropicale

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12, vista cieca 9 m
Linguaggi —
Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Lo squalo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati dello squalo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Respirare sott'Acqua. Lo squalo può respirare soltanto sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Tigre

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m
Linguaggi —
Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Acuto. La tigre dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio subito prima di colpirlo con un attacco con gli artigli, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un'azione bonus per sferrare un attacco con il morso contro di esso.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Topo

Bestia Minuscola, senza allineamento

Classe Armatura 10
Punti Ferita 1 (1d4 – 1)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m
Linguaggi —
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Acuto. Il topo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1 danno perforante.

Zombi

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 8
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Tiri Salvezza Sag +0
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Appendice E: Letture di Ispirazione

L'ispirazione per tutte le opere fantasy di mia creazione nasce direttamente dalla passione che mio padre mi trasmise quando ero bambino, raccontandomi storie che inventava sul momento, racconti di vecchi uomini incappucciati che potevano esaudire i desideri, di anelli magici e spade incantate, di perfidi stregoni e intrepidi spadaccini... tutti noi attingiamo a piene mani al mondo del fantastico quando siamo molto giovani, da favole come quelle dei Fratelli Grimm e Andrew Lang. Questo spesso ci porta a sfogliare libri di mitologia, a curiosare nei bestiari e a consultare le raccolte dei miti delle varie terre e culture del passato. È su queste fondamenta che ho costruito il mio interesse nel fantasy, essendo un avido lettore di fantascienza e fantasy fin dal 1950. Gli autori seguenti sono stati le mie fonti di ispirazione principali.

—*E. Gary Gygax,* Dungeon Master's Guide *(1979)*

Molte opere di letteratura fantasy sono state pubblicate da quando il co-creatore di Dungeons & Dragons scrisse queste parole, tra cui alcune straordinarie storie ambientate nei mondi di D&D. La lista seguente include la lista originale di Gary e alcune opere aggiuntive che hanno ispirato i designer del gioco negli anni successivi.

Ahmed, Saladin. *Il Trono della Luna Crescente.*
Alexander, Lloyd. *Il Libro dei Tre* e il resto della serie delle Cronache di Prydain.
Anderson, Poul. *La Spada Spezzata, Crociata Spaziale* e *Tre Cuori e Tre Leoni.*
Anthony, Piers. *Split Infinity* e il resto della serie Apprentice Adept.
Augusta, Lady Gregory. *Dei e Guerrieri.*
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* e il resto della trilogia Eternal Sky.
Bellairs, John. *The Face in the Frost.*
Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett, La Città Proibita* e *La Spada di Rhiannon.*
Brooks, Terry. *La Spada di Shannara* e gli altri romanzi di Shannara.
Brown, Fredric. *Galleria di Specchi* e *Assurdo Universo.*
Bulfinch, Thomas. *La Mitologia di Bulfinch.*
Burroughs, Edgar Rice. *At the Earth's Core* e il resto della serie di Pellucidar, *Pirati di Venere* e il resto della serie di Venere e *Sotto le Lune di Marte* e il resto della serie di Marte.
Cook, Glen. *The Black Company* e il resto della serie Black Company.
de Camp, L. Sprague. *Demone Mancato* e *L'Abisso del Passato.*
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *Apprendisti Stregoni* e il resto della serie di Harold Shea, e *Le Dimensioni del Sogno.*
Derleth, August e H.P. Lovecraft. *Watchers out of Time.*
Dunsany, Lord. *The Book of Wonder, The Essential Lord Dunsany Collection, The Gods of Pegana, The King of Elfland's Daughter, Lord Dunsany Compendium,* e *The Sword of Welleran and Other Tales.*
Farmer, Philip Jose. *Il Fabbricante di Universi* e il resto del ciclo dei Fabbricanti di Universi.
Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* e il resto della serie di Kothar, e *Kyrik and the Lost Queen* e il resto della serie di Kyrik.
Froud, Brian & Alan Lee. *Fate.*
Hickman, Tracy & Margaret Weis. *I Draghi del Crepuscolo d'Autunno* e il resto della Trilogia delle Cronache.
Hodgson, William Hope. *La Terra dell'Eterna Notte.*
Howard, Robert E. *L'Era di Conan* e il resto della serie di Conan.
Jemisin, N.K. *I Centomila Regni* e il resto della serie Inheritance, *La Luna che Uccide* e The Shadowed Sun.
Jordan, Robert. *L'Occhio del Mondo* e il resto della serie della Ruota del Tempo.
Kay, Guy Gavriel. *Il Paese delle Due Lune.*
King, Stephen. *Gli Occhi del Drago.*
Lanier, Sterling. *Il Viaggio di Hiero* e *Il Ritorno di Hiero.*
LeGuin, Ursula. *Il Mago di Earthsea* e il resto del ciclo di Earthsea.
Leiber, Fritz. *Swords and Deviltry* e il resto della serie Fafhrd & Gray Mouser.
Lovecraft, H.P. *Opere Complete.*
Lynch, Scott. *Gli Inganni di Locke Lamora* e il resto della serie Bastardi Galantuomini.
Martin, George R.R. *Il Trono di Spade* e il resto della serie Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco.
McKillip, Patricia. *La Maga di Eld.*
Merritt, A. *Striscia, Ombra!*; *Gli Abitatori del Miraggio*; e *Il Pozzo della Luna.*
Miéville, China. *Perdido Street Station* e gli altri racconti di Bas-Lag.
Moorcock, Michael. *Elric di Melniboné* e il resto della serie di Elric, e *Il Gioiello della Morte* e il resto della serie di Hawkmoon.
Norton, Andre. *Il Gioco degli Eroi* e *Il Mondo delle Streghe.*
Offutt, Andrew J., ed. *Swords against Darkness III.*
Peake, Mervyn. *Tito di Gormenghast* e il resto della serie di Gormenghast.
Pratchett, Terry. *Il Colore della Magia* e il resto della serie del Mondo Disco.
Pratt, Fletcher. *Blue Star.*
Rothfuss, Patrick. Il Nome del Vento e il resto delle cronache dell'Assassino del Re.
Saberhagen, Fred. *Le Terre Desolate* e *Il Mondo di Ardneh.*
Salvatore, R.A. *Le Lande di Ghiaccio* e il resto della Leggenda di Drizzt.
Sanderson, Brandon. *Mistborn: L'Ultimo Impero* e il resto della trilogia di Mistborn.
Smith, Clark Ashton. *Il Ritorno dello Stregone.*
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories, The Shadow People,* e *Il Segno della Doppia Ascia.*
Tolkien, J.R.R. *Lo Hobbit, Il Signore degli Anelli* e *Il Silmarillion.*
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King.*
Vance, Jack. *Il Crepuscolo della Terra* e *Le Avventure di Cugel l'Astuto.*
Weinbaum, Stanley. *La Valle dei Sogni* e *I Mondi del Se...*
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers.*
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* e *The Pygmy Planet.*
Wolfe, Gene. *L'Ombra del Torturatore* e il resto del *Libro del Nuovo Sole.*
Zelazny, Roger. *Jack delle Ombre* e *Nove Principi in Ambra* e il resto del Ciclo di Corwin.

Indice Analitico

0 punti ferita. *Vedi* punti ferita: scendere a 0
A Grande Richiesta (intrattenitore), 135
abilità con caratteristiche diverse (variante). *Vedi* prova di caratteristica
Abilità Impareggiabile (bardo), 55
Abissale. *Vedi* linguaggi
Abisso. *Vedi* piani di esistenza
Abiurare Nemico (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del paladino
abiuratore, 84
Abiuratore Sapiente (mago), 84
abiurazione, 84–85, 203
  scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Abiurazione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Abiurazione Migliorata (mago), 85
accecato. *Vedi* condizioni
accolito. *Vedi* background
Accolito della Natura (chierico), 62
accurata (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
Acheronte. *Vedi* piani di esistenza
acido. *Vedi* tipi di danno
acquisire un livello, 15
Acrobazia (abilità). *Vedi* Destrezza
Addestramento da Combattimento Nanico, 28
Addestramento nelle Armature Naniche (nano delle montagne), 28
Addestramento nelle Armi Elfiche, 22
Addestramento Straordinario (ranger), 106
Addestrare Animali (abilità). *Vedi* Saggezza
addestrarsi. *Vedi* attività fuori servizio
Ade. *Vedi* piani di esistenza
affascinato. *Vedi* condizioni
afferrato. *Vedi* condizioni
Affinità Elementale (stregone), 111
Agilità Halfling, 25
Aiuto, azione. *Vedi* azione
alberi e piante sacre (druido), 66
Alchimia Minore (mago), 88
Ali di Drago (stregone), 111
all'avventura, 181–187
allineamento, 122
  dei piani. *Vedi* piani di esistenza
alloggio (spese), 158
Alterare Ricordi (mago), 85
altezza e peso. *Vedi* personaggio
alto, elfo alto. *Vedi* elfo
ambiente, 183–185
ammaliamento, 85, 203
  scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Ammaliamento, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Ammaliamento Condiviso (mago), 85
ammaliatore, 85
Ammaliatore Sapiente (mago), 85
Andatura sul Territorio (druido), 69 (ranger), 105
Angelo Vendicatore (paladino), 101
Anima Adamantina (monaco), 92
Anima di Vendetta (paladino), 101
Antenato Draconico (stregone), 110
Appartenenza alla Gilda (artigiano di gilda), 128
aprire serrature. *Vedi* arnesi da scasso
Aquan. *Vedi* linguaggi
Arborea. *Vedi* piani di esistenza
Arcadia. *Vedi* piani di esistenza
Arcano (abilità). *Vedi* Intelligenza
Arcanum Mistico (warlock), 116
archetipi ladreschi, 79–80
  Assassino, 79
  Furfante, 79
  Mistificatore Arcano, 79–80
archetipi marziali, 72–75
  Campione, 72–73
  Cavaliere Mistico, 74–75
  Maestro di Battaglia, 73–74
archetipi ranger, 105
  Cacciatore, 105
  Signore delle Bestie, 106
Archetipo Ladresco (ladro), 78
Archetipo Marziale (guerriero), 72
Archetipo Ranger (ranger), 105
Arcidruido (druido), 67–68
area di effetto, 204–205
arma, 14, 146–148, 149
  argentata, 148
  improvvisata, 147–148
  tabella, 149
arma a distanza, 14, 146, 149, 195
arma a munizioni. *Vedi* proprietà delle armi
Arma a Soffio (dragonide), 34
arma argentata. *Vedi* arma
Arma Consacrata (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del paladino
arma del patto (warlock), 115
Arma Vincolata (guerriero), 75
arma semplice. *Vedi* categorie delle armi
Armatura delle Ombre (warlock). *Vedi* suppliche occulte
armatura leggera. *Vedi* armature e scudi
armatura media. *Vedi* armature e scudi
armatura pesante. *Vedi* armature e scudi
  Vedi anche movimento: in armatura pesante
armature e scudi, 144–146
  bardatura, 155, 304
  Furtività, 144
  indossare e togliere, 146
  lanciare un incantesimo. *Vedi* lanciare un incantesimo: in armatura
  tabella, 145
armi da mischia, 14, 146, 149, 195
armi da monaco, 78
armi improvvisate. *Vedi* arma
armi marziali. *Vedi* categorie delle armi
armi pesanti e creature Piccole, 147
arnesi da scasso, 154
arrotondare, 7
Arti dell'Ombra (monaco), 93
Arti Marziali (monaco), 91
artigiano di gilda. *Vedi* background
ascoltare. *Vedi* Saggezza: Percezione
  Vedi anche condizioni
Assassino (ladro). *Vedi* archetipi ladreschi
Assassinare (ladro), 97
assordato. *Vedi* condizioni
Aspetto della Bestia (barbaro), 50
Astuzia Gnomesca (gnomo), 37
Atleta Straordinario (guerriero), 72
Atletica (abilità). *Vedi* Forza
attacchi e bersagli non visibili, 194–195
Attacchi Selvaggi (mezzorco), 41
attacco, 14, 193–196
Attacco, azione. *Vedi* azione
attacco a distanza, 195
  in mischia, 195
Attacco Adescante, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco con Affondo, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco con Finta, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco con Manovra, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco con Spazzata, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco con Spinta, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
attacco di opportunità, 195
Attacco Disarmante, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco Extra (barbaro), 49
  (bardo), 55
  (guerriero), 72
  (monaco), 92
  (paladino), 98
  (ranger), 105
Attacco Furtivo (ladro), 78
attacco in mischia, 195
  con un'arma che richiede munizioni, 147
  portata, 195
  senz'armi, 195
Attacco Irruento (barbaro), 48
Attacco Minaccioso, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco Preciso, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco Sbilanciante, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Attacco Turbinante (ranger). *Vedi* Multiattacco
attività fuori servizio, 187
Aura di Coraggio (paladino), 98
Aura di Devozione (paladino), 99
Aura di Interdizione (paladino), 100
Aura di Protezione (paladino), 98
Auran. *Vedi* linguaggi
avanzamento. *Vedi* personaggio
Avatar della Battaglia (chierico), 61
avvelenato. *Vedi* condizioni
avventura, 5, 7–8
  Vedi anche all'avventura
avventuriero. *Vedi* personaggio
azione, 189, 192–193
  Aiuto, 192
  Attacco, 192
  Cercare, 192
  Disimpegno, 192
  improvvisare, 193
  Lanciare un Incantesimo. *Vedi* lanciare un incantesimo: tempo di lancio
  Nascondersi, 192
  Prepararsi, 192–193
  Scatto, 193
  Schivata, 193
  Usare un Oggetto, 193
azione bonus, 189
  Vedi anche lanciare un incantesimo: tempo di lancio
azione di movimento. *Vedi* movimento
Azione Impetuosa (guerriero), 72
Azione Scaltra (ladro), 78
azione standard. *Vedi* azione
background, 11, 12, 13–14, 125–141
  accolito, 127
  artigiano di gilda, 128–129
  caratteristiche suggerite, 125
  ciarlatano, 129–130
  competenze, 125
  criminale, 130–131
  equipaggiamento, 125
  eremita, 131–132
  eroe popolare, 132-133
  forestiero, 133–135
  gladiatore (variante), 136
  intrattenitore, 135–136
  linguaggi, 123
  marinaio, 136–137
  mercante di gilda (variante), 129
  monello, 137–138
  nobile, 138–139
  nobile cavaliere (variante), 139
  personalizzare, 125
  pirata (variante), 137
  sapiente, 139–140
  soldato, 140–141
  spia (variante), 131
Balzo Ultraterreno (warlock). *Vedi* suppliche occulte
barbaro, 45, 46–50
  cammini primordiali. *Vedi* cammini primordiali
  creazione rapida, 47
bardatura. *Vedi* armature e scudi
bardo, 45, 51–55
  collegi. *Vedi* collegi bardici
  creazione rapida, 52
  lista di incantesimi, 207
Benedizione del Dio della Guerra (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
Benedizione dell'Ingannatore (chierico), 61
Benedizione dell'Oscuro (warlock), 117
Benedizioni della Conoscenza (chierico), 60
bersagli di un incantesimo. *Vedi* lanciare un incantesimo: bersagli
bevande (spese), 158
Bombardamento Magico (stregone), 111
bonus, 7
bonus ai tiri salvezza base. *Vedi* bonus di competenza
bonus di attacco base. *Vedi* bonus di competenza
bonus di competenza, 14–15, 173–174, 194
  aggiungere, 12, 173
  aumentare con i livelli, 15
  dividere, 12, 173–174
  moltiplicare, 12, 173–174
  multiclasse. *Vedi* multiclasse
boschi, elfo dei. *Vedi* elfo
Bytopia. *Vedi* piani di esistenza
CA. *Vedi* Classe Armatura
cacciatore (ranger). *Vedi* archetipi ranger
Caduta Lenta (monaco), 91
cadute, 183
Calishita. *Vedi* etnie degli umani
cammini primordiali, 49–50
  Cammino del Berserker, 49–50
  Cammino del Combattente Totemico, 50
Cammino del Berserker. *Vedi* cammini primordiali
Cammino del Combattente Totemico. *Vedi* cammini primordiali
Cammino Primordiale (barbaro), 48
campagna, 5–6
Campione (guerriero). *Vedi* archetipi marziali
Campione degli Antichi (paladino), 100
Campione Primordiale (barbaro), 49
Canto di Riposo (bardo), 54
Caos Controllato (stregone), 111
Caos Elementale. *Vedi* piani di esistenza
caotico buono. *Vedi* allineamento
caotico malvagio. *Vedi* allineamento
caotico neutrale. *Vedi* allineamento
capacità di trasporto. *Vedi* sollevamento e trasporto
capienza dei contenitori, 153
caratteristica da incantatore, 178, 179, 205
  Vedi le specifiche voci Incantesimi
caratteristiche personali (personaggio), 123–124
Carceri. *Vedi* piani di esistenza
Carica Arcana (guerriero), 75
Carisma, 12, 178–179
  Inganno, 178
  Intimidire, 179
  Intrattenere, 179
  Persuasione, 179
  prove, 178–179
categorie delle armi, 146
categorie di taglia, 191
Catene di Carceri (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Cavalcare il Vento (monaco). *Vedi* discipline elementali
cavalcatura. *Vedi* cavalcature e veicoli
cavalcature e veicoli, 155, 157
  Vedi anche movimento
cavaliere. *Vedi* background: nobile cavaliere
Cavaliere Mistico (guerriero). *Vedi* archetipi marziali
cavallo da galoppo. *Vedi* statistiche delle creature
  Vedi anche cavalcature e veicoli
cavallo da guerra. *Vedi* statistiche delle creature
  Vedi anche cavalcature e veicoli
CD. *Vedi* Classe Difficoltà
CD tiro salvezza contro incantesimo, 205
  Vedi anche le specifiche voci Incantesimi
Celebrare Rituali. *Vedi* Incantesimi: bardo; chierico; druido; mago
  Vedi anche talenti
Celestiale. *Vedi* linguaggi
cercare. *Vedi* viaggio
  Vedi anche Intelligenza: Indagare; Saggezza: Percezione
Cercare, azione. *Vedi* azione
Cercatore di Spiriti (barbaro), 50
Charme su Animali e Vegetali (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
chierico, 45, 56–63
  creazione rapida, 57
  domini divini. *Vedi* domini divini
  lista di incantesimi, 207–208
Chondathan. *Vedi* etnie degli umani
ciarlatano. *Vedi* background
cibo e acqua, 185
  necessità di cibo, 185
  necessità di acqua, 185
  spese, 158
ci'indro. *Vedi* area di effetto
cinghiale. *Vedi* statistiche delle creature
circoli druidici, 68–69
  Circolo della Terra, 68–69
  Circolo della Luna, 69
Circolo della Luna (druido). *Vedi* circoli druidici
Circolo della Terra (druido). *Vedi* circoli druidici
Circolo Druidico, 68
classe, 11, 45
  competenze, 12
  creazione rapida, 11
  privilegi, 11, 15
  scegliere una, 11
  Vedi anche le specifiche voci delle classi
Classe Armatura (CA), 7, 14, 144, 177
Classe Difficoltà (CD), 7, 174
coccodrillo. *Vedi* statistiche delle creature
collegi bardici, 54–55
  Collegio del Valore, 55
  Collegio della Sapienza, 54–55
Collegio Bardico (bardo), 54
Collegio del Valore (bardo). *Vedi* collegi bardici
Collegio della Sapienza (bardo). *Vedi* collegi bardici
Collera della Natura (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del paladino
Collera della Tempesta (chierico), 62
Collera Distruttiva (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
colline, nano delle. *Vedi* nano
Colpi Ki Potenziati (monaco), 92
colpo automatico. *Vedi* tiro per colpire: ottenere un 20
colpo critico, 196
Colpo del Comandante, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Colpo del Tuono e del Fulmine (chierico), 63
Colpo della Cenere Turbinante (monaco). *Vedi* discipline elementali
Colpo di Fortuna (ladro), 79
Colpo Distraente, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Colpo Divino (chierico, Dominio della Guerra), 60
  (chierico, Dominio dell'Inganno), 61
  (chierico, Dominio della Natura), 62
  (chierico, Dominio della Tempesta), 63
  (chierico, Dominio della Vita), 63
Colpo Guidato (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
Colpo Mistico (guerriero), 75
Colpo Mortale (ladro), 79
Colpo Primordiale (druido), 69
Colpo Stordente (monaco), 92
Coltre Oscura. *Vedi* piani di esistenza
Comandare Non Morti (mago), 88
Combattere con Armi Possenti. *Vedi* stili di combattimento
combattere con due armi, 195
Combattere con Due Armi. *Vedi* stili di combattimento
combattimento, 8, 189–198
  in sella, 198
  passi del, 189
  sott'acqua, 198
combattimento in sella. *Vedi* combattimento
combattimento sott'acqua. *Vedi* combattimento
combinare effetti di incantesimi. *Vedi* lanciare un incantesimo: combinare effetti
come si gioca. *Vedi* regole
commerciare, 144, 157
Compagno del Ranger (ranger), 106
competenza nelle armature, 144
  Vedi anche le specifiche voci delle classi
competenza nelle armi, 14, 146
  Vedi anche le specifiche voci delle classi; competenze; e *le specifiche voci delle razze*
competenze, 11, 12, 14, 155
  abilità, 12
  arma, 12
  incantesimo, 12
  multiclasse. *Vedi* multiclasse
  strumento, 12
  tiro salvezza, 12
  veicolo, 155
componenti materiali, 203
componenti per incantesimi. *Vedi* lanciare un incantesimo: componenti
  Vedi anche componenti materiali; componenti somatiche; componenti verbali
componenti somatiche, 203
componenti verbali, 203
Comune. *Vedi* linguaggi
concentrazione, 203–204
Condividere Incantesimi (ranger), 106
condizioni, 290–292
condurre ricerche. *Vedi* attività fuori servizio
Confine Etereo. *Vedi* piani di esistenza
cono. *Vedi* area di effetto
Conoscenza, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
Conoscenze dell'Artefice (gnomo delle rocce), 37
Conoscenze Secolari (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
Conosci il Tuo Nemico (guerriero), 73
Consapevolezza Primordiale (ranger), 105
Contatto Criminale (criminale), 131
contesa. *Vedi* prova di caratteristica
Controfascino (bardo), 54
contundente. *Vedi* tipi di danno
convertire uno slot incantesimo in punti stregoneria (stregone). *Vedi* Fonte di Magia
copertura, 196
copertura totale. *Vedi* copertura

Coraggioso (halfling), 25
Corona di Luce (chierico), 62
Corpo Senza Tempo (druido), 67
(monaco), 92
Corpo Vuoto (monaco), 92
corsa. *Vedi* azione: Scatto
corvo. *Vedi* statistiche delle creature
Costituzione, 12, 177
prove, 177
punti ferita. *Vedi* punti ferita
Creare Servitore (warlock), 118
creare slot incantesimo (stregone). *Vedi* Fonte di Magia
creare un personaggio. *Vedi* personaggio
creazione rapida, 11
Vedi anche le specifiche voci delle classi
criminale. *Vedi* background
Critico Brutale (barbaro), 49
Critico Migliorato (guerriero), 72
Critico Superiore (guerriero), 72
cubo. *Vedi* area di effetto
cumulare. *Vedi* lanciare un incantesimo: combinare effetti
Vedi anche vantaggio; svantaggio
cuoreforte, halfling. *Vedi* halfling
d (abbreviazione). *Vedi* dadi
dadi, 6–7
d2 o d3, 7
percentuali, 6
dadi di superiorità (guerriero), 73
Dadi Vita, 12
multiclasse, *Vedi* multiclasse
Vedi anche le specifiche voci delle classi
Damaran. *Vedi* etnie degli umani
danni, 14, 196–197
a 0 punti ferita. *Vedi* tiro salvezza contro morte
danni letali. *Vedi* danni
danni non letali. *Vedi* danni
Deflagrazione Agonizzante (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Deflagrazione Respingente (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Delirio Oscuro (warlock), 116
Destrezza, 12, 176–177
Acrobazia, 177
Furtività, 177
prove, 176
Rapidità di Mano, 177
Dettami degli Antichi (paladino). *Vedi* giuramenti sacri
Dettami di Devozione (paladino). *Vedi* giuramenti sacri
Dettami di Vendetta (paladino). *Vedi* giuramenti sacri
Devastatore dell'Orda (ranger). *Vedi* Preda del Cacciatore
Deviare Proiettili (monaco), 91
Difesa. *Vedi* stili di combattimento
Difesa dal Multiattacco (ranger). *Vedi* tattiche difensive
Difesa del Cacciatore Superiore (ranger), 106
Difesa della Montagna Eterna (monaco). *Vedi* discipline elementali
Difesa Paziente (monaco). *Vedi* Ki
Difesa Senza Armatura (barbaro), 48
(monaco), 91
Difese Seducenti (warlock), 109
difetti. *Vedi* caratteristiche personali
Discendenza Draconica (dragonide), 34
Discepolo degli Elementi (monaco), 93
Discepolo della Vita (chierico), 63
discipline elementali (monaco), 94
disidratazione. *Vedi* cibo e acqua: necessità di acqua
Disimpegno, azione. *Vedi* azione
Distruggere Non Morti. *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
divinatore, 85
Divinatore Sapiente (mago), 86
divinazione, 85–86, 203
scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Divinazione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Divinazione Esperta (mago), 86
divinità, 293–299
celtiche, 297, 298
Dragonlance, 293, 295
Eberron, 293, 296
egizie, 297, 299
Forgotten Realms, 293, 294
greche, 297, 298
Greyhawk, 293, 295
non umane, 293, 296
norrene, 297, 299
Vedi anche chierico; druido; paladino
DM. *Vedi* Dungeon Master
domini divini, 59
Conoscenza, 59–60
Guerra, 60–61
Inganno, 61
Luce, 61–62
Natura, 62
Tempesta, 62–63
Vita, 63
Dominio della Morte, 293
Dominio Divino (chierico), 58
Incantesimi di Dominio, 58
Dono del Patto (warlock), 115–116
Doni del Patto, 117
Patto della Catena, 115
Patto della Lama, 115
Patto del Tomo, 116
dorato, nano. *Vedi* nano
dotazioni. *Vedi* equipaggiamento
Vedi anche le specifiche voci delle classi: creazione rapida
Dote Affidabile (ladro), 78
draconici, 34
Draconico, 34
alfabeto, 124
Vedi anche linguaggi
dragonide, 32–34
drow. *Vedi* elfo
druidi e dèi, 69
Druidico, 66
druido, 45, 64–69
circoli druidici. *Vedi* circoli druidici
creazione rapida, 65
lista di incantesimi, 208
due mani (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
Duellare. *Vedi* stili di combattimento
duergar. *Vedi* nano
Dungeon Master (DM), 5
Duplicato Migliorato (chierico), 61
durata. *Vedi* lanciare un incantesimo
eccezioni alle regole. *Vedi* regole
effetto, 201
Elfico, 20
alfabeto, 123
Vedi anche linguaggi
elfo, 18–20
Elusione (ladro), 78
(monaco), 92
(ranger). *Vedi* Difesa del Cacciatore Superiore
Elysium. *Vedi* piani di esistenza
Enorme. *Vedi* categorie di taglia
equipaggiamento, 14, 125, 143–161
background, 125
dotazioni, 151
taglia (variante), 144
di partenza, 143
Vedi anche arma; armature e scudi; cavalcature e veicoli; equipaggiamento d'avventura; strumenti;
e le voci specifiche di background sotto le dotazioni di equipaggiamento dei background
equipaggiamento d'avventura, 148, 150–153
tabella, 150
Eredità Infernale (tiefling), 43
eremita. *Vedi* background
eroe popolare. *Vedi* background
esotico. *Vedi* linguaggi
Esperto Minatore (nano), 28
Esploratore Nato (ranger), 104
esplorazione, 8
estrarre o rinfoderare un'arma. *Vedi* oggetti: usare durante un combattimento
età (personaggio). *Vedi le specifiche voci delle razze*
etnie degli umani, 30–31
evocatore, 86
Evocatore Sapiente (mago), 86
evocazione, 86, 203
scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Evocazione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Evocazione Focalizzata (mago), 86
Evocazione Minore (mago), 86
Evocazioni Perduranti (mago), 86
fabbricare oggetti. *Vedi* attività fuori servizio
Factotum (bardo), 54
Faerie. *Vedi* piani di esistenza: Selva Fatata
Falco. *Vedi* statistiche delle creature
fallimento automatico. *Vedi* tiro per colpire: ottenere un 1
Falsa Identità (ciarlatano), 129
fame. *Vedi* cibo e acqua: necessità di cibo
famiglio (warlock), 115–116
Fardello Mentale (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Fascino Istintivo (mago), 85
Fiamme della Fenice (monaco). *Vedi* discipline elementali
Fiume della Fiamma Famelica (monaco). *Vedi* discipline elementali
focus da incantatore. *Vedi* incantesimi; bardo; chierico; druido; mago; paladino; stregone; warlock
Focus druidico, 150, 151
Vedi anche focus da incantatore: druido
Fonte di Ispirazione (bardo), 54
Fonte di Magia (stregone), 109
foraggiare. *Vedi* viaggio
foreste, gnomo delle. *Vedi* gnomo
forestiero. *Vedi* background
Forma del Fiume Fluente (monaco). *Vedi* discipline elementali
Forma Selvatica (druido), 66–67
Forma Selvatica da Combattimento (druido), 69
Forma Selvatica Elementale (druido), 69
Forme del Circolo (druido), 69
Fortuna dell'Oscuro (warlock), 117
Fortunato (halfling), 25
Forza, 12, 175–176
Atletica, 175
prove, 175
forza. *Vedi* tipi di danno
freddo. *Vedi* tipi di danno
Frenesia (barbaro), 49
Frusta d'Acqua (monaco). *Vedi* discipline elementali
Fuga Velata (warlock), 116
Fulgore dell'Alba (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
fulmine. *Vedi* tipi di danno
fuoco. *Vedi* tipi di danno
Furfante (ladro). *Vedi* archetipi ladreschi
Furia Bestiale (ranger), 106
Furtività (abilità). *Vedi* Destrezza
Vedi anche armature e scudi: Furtività; nascondersi; viaggio
Furtività Innata (Halfling piedelesto), 25
Furtività Suprema (ladro), 79
gatto. *Vedi* statistiche delle creature
Gehenna. *Vedi* piani di esistenza
genere. *Vedi* personaggio: sesso e genere
Gergo delle Profondità. *Vedi* linguaggi
Gergo Ladresco (ladro), 78
Gigante. *Vedi* linguaggi
Gioco di Prestigio della Mano Magica (ladro), 80
gioco di ruolo, 8, 185–186
gittata, 195
normale, 147
lunga, 147
degli incantesimi. *Vedi* lanciare un incantesimo: gittata
gittata (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
giuramenti sacri, 98–101
Giuramento degli Antichi, 99–100
Giuramento di Devozione, 99
Giuramento di Vendetta, 100–101
infranti, 99
Giuramento di Inimicizia (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del paladino
Giuramento Sacro (paladino), 98
Incantesimi di giuramento, 98
gladiatore. *Vedi* background
Gnomesco, 37
Vedi linguaggi
gnomo, 35–37
Gong della Sommità (monaco). *Vedi* discipline elementali
Grado Militare (soldato), 141
Grande. *Vedi* categorie di taglia
Grande Antico, il (warlock). *Vedi* patroni ultraterreni
Grande Ruota, la. *Vedi* piani di esistenza
gregari, 159
grigio, nano. *Vedi* nano
grigia (variante), 192
gruppo (di avventurieri), 15
guarigione, 197
Guarigione Suprema (chierico), 63
Guaritore Benedetto (chierico), 63
Guerra, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
guerriero, 45, 70–75
archetipi marziali. *Vedi* archetipi marziali
creazione rapida, 71
gufo. *Vedi* statistiche delle creature
halfling, 23–25
Halfling (linguaggio), 25
Vedi anche linguaggi
ideali. *Vedi* caratteristiche personali
Ignan. *Vedi* linguaggi
illusione, 86–87, 203
scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Illusione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Illusione Minore Migliorata (mago), 86
Illusioni Duttili (mago), 86
Illusionista, 86
Illusionista Nato (gnomo delle foreste), 37
Illusionista Sapiente (mago), 86
Illuskan. *Vedi* etnie degli umani
Imboscata Magica (ladro), 80
Immondo, I' (warlock). *Vedi* patroni ultraterreni
Imp. *Vedi* statistiche delle creature
Imparare Incantesimi. *Vedi le specifiche voci Incantesimi*
Impervio alla Non Morte (mago), 88
Implacabile (guerriero), 74
Imposizione delle Mani (paladino), 97
Impostore (ladro), 79
Impulso di Magia Selvaggia (stregone), 111
tabella, 112
Incanalare Divinità (chierico), 59
multiclasse. *Vedi* multiclasse (paladino), 98
Vedi anche Incanalare Divinità opzioni del chierico; Incanalare Divinità opzioni del paladino
Incanalare Divinità opzioni del chierico, 59–63
Benedizione del Dio della Guerra (Dominio della Guerra), 60
Charme su Animali e Vegetali (Dominio della Natura), 62
Collera Distruttiva (Dominio della Tempesta), 63
Colpo Guidato (Dominio della Guerra), 60
Conoscenze Secolari (Dominio della Conoscenza), 60
Distruggere Non Morti, 59
Fulgore dell'Alba (Dominio della Luce), 62
Invocare Duplicato (Dominio dell'Inganno), 61
Lettura del Pensiero (Dominio della Conoscenza), 60
Manto di Ombre (Dominio dell'Inganno), 61
Preservare Vita (Dominio della Vita), 63
Scacciare Non Morti, 59
Incanalare Divinità opzioni del paladino, 99–101
Abiurare Nemico (Dettami di Vendetta), 101
Arma Consacrata (Giuramento di Devozione), 99
Collera della Natura (Dettami degli Antichi), 100
Giuramento di Inimicizia (Dettami di Vendetta), 101
Scacciare gli Infedeli (Dettami degli Antichi), 100
Scacciare i Sacrileghi (Giuramento di Devozione), 99
incantatore, 201
Vedi lanciare un incantesimo: gittata; bersagli
Incantesimi (bardo), 52–53
(chierico), 58
(druido), 66
(guerriero, Cavaliere Mistico), 75
(ladro, Mistificatore Arcano), 80
(mago), 83
(paladino), 97–98
(ranger), 104–105
(stregone), 109
(warlock). *Vedi* Magia del Patto
Vedi anche multiclasse
incantesimi, descrizione, 211–289
Incantesimi Bestiali (druido), 67
incantesimi conosciuti, 201
Vedi anche incantesimi: bardo; guerriero, Cavaliere Mistico; ladro, Mistificatore Arcano; ranger; stregone; warlock; e multiclasse
Incantesimi del Circolo (druido), 68
Incantesimi di Dominio. *Vedi* Dominio Divino
Incantesimi di Giuramento. *Vedi* Giuramento Sacro
Incantesimi Flessibili (stregone). *Vedi* Fonte di Magia
Incantesimi Personali (mago), 84
Incantesimi Potenti (chierico, Dominio della Conoscenza), 60
(chierico, Dominio della Luce), 62
incantesimi preparati. *Vedi* incantesimi: chierico; druido; mago; paladino
Vedi anche multiclasse
incantesimo, 201
Incantesimo Celato (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Distante (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Esteso (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Intensificato (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Potenziato (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Preciso (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Raddoppiato (stregone). *Vedi* Metamagia
Incantesimo Rapido (stregone). *Vedi* Metamagia
incapacitato. *Vedi* condizioni
incontri. *Vedi* viaggio
incoraggiamento, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Incremento dei punteggi di caratteristica. *Vedi le specifiche voci delle classi*
Incremento dei punteggi di caratteristica razziali. *Vedi* tratti razziali: Incremento dei punteggi di caratteristica
Indagare (abilità). *Vedi* Intelligenza
indebolimento, 181, 185, 291
Indomito (guerriero), 74
indossare e togliere un'armatura. *Vedi* armature e scudi: indossare e togliere
Infernale. *Vedi* linguaggi
Influenza Seducente (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Ingannatore Versatile (ladro), 80
Inganno (abilità). *Vedi* Carisma
Inganno, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
Ingombro. *Vedi* sollevamento e trasporto
Iniziativa, 177, 189
Intelligenza, 12, 178
Arcano, 178
Indagare, 178
Natura, 178
prove, 178
Religione, 178
Storia, 178
interazione sociale, 8, 185–186
Interdizione Arcana (mago), 84
Interdizione della Natura (druido), 69
Interdizione Entropica (warlock), 118
Interdizione Proiettata (mago), 84
Intervento Divino (chierico), 59
Intimidire (abilità). *Vedi* Carisma
Intrattenere (abilità). *Vedi* Carisma
Intrattenitore. *Vedi* background
Intuizione (abilità). *Vedi* Saggezza
Inventore (gnomo delle rocce), 37
Invisibile. *Vedi* condizioni
Vedi anche attacchi e bersagli non visibili
Invocare Duplicato (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
invocatore, 87
Invocatore Sapiente (mago), 87
invocazione, 87–118, 203
scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Invocazione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Invocazione Potente (mago), 87
Ira (barbaro), 48
Ira Implacabile (barbaro), 49
Ira Incontenibile (barbaro), 49
Ira Persistente (barbaro), 49
ispirazione, 124–125
Ispirazione Bardica (bardo), 53–54
Ispirazione in Combattimento (bardo), 55
Ispirazione Superiore (bardo), 54
istantanea (durata incantesimo), 203
Istinto Ferino (barbaro), 49
Ki (monaco), 91
tiro salvezza, 91
ladro, 45, 76–80
archetipi ladreschi. *Vedi* archetipi ladreschi
creazione rapida, 77
Ladro dei Cinque Fati (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Ladro di Incantesimi (ladro), 80
Lama Assetata (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Lampo di Interdizione (chierico), 62

Lampo Migliorato (chierico), 62
Lancia Occulta (warlock). *Vedi* suppliche occulte
lanciare un incantesimo, 201–205
  a un livello superiore, 201
  area di effetto, 204–205
  bersagli, 204
  combinare effetti, 205
  componenti, 203
  durata, 203–204
  gittata, 202–203
  in armatura, 201
  tempo di lancio, 202
  tiro per colpire, 205
  tiro salvezza, 205
  Vedi anche le specifiche voci Incantesimi
lancio (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
Lavoro al Secondo Piano (ladro), 79
legale buono. *Vedi* allineamento
legale malvagio. *Vedi* allineamento
legale neutrale. *Vedi* allineamento
legami. *Vedi* caratteristiche personali
leggera (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
leggermente oscurata, 183
leone. *Vedi* statistiche delle creature
Lettura del Pensiero (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
Libro degli Antichi Segreti (warlock). *Vedi* suppliche occulte
libro degli Incantesimi (mago), 83
Libro delle Ombre (warlock), 117
Limbo. *Vedi* piani di esistenza
linea. *Vedi* area di effetto
linea di vista. *Vedi* lanciare un incantesimo: bersagli
Lingua del Sole e della Luna (monaco), 92
linguaggi, 17, 123, 125
  Druidico. *Vedi* Druidico
  Gergo Ladresco. *Vedi* Gergo Ladresco
linguaggio standard. *Vedi* linguaggi
Lingue delle Bestie (warlock). *Vedi* suppliche occulte
liste di incantesimi, 207–211
livello, 11, 15
livello dell'incantesimo, 201
Lolth, 22, 296
lottare, 195
luce, 183
Luce, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
luce fioca. *Vedi* luce
luce intensa. *Vedi* luce
luna, elfo della. *Vedi* elfo
lupo. *Vedi* statistiche delle creature
lupo feroce. *Vedi* statistiche delle creature
Maestria (bardo), 54
  (ladro), 78
Maestria negli Incantesimi (mago), 84
Maestro dell'Occulto (warlock), 116
Maestro della Natura (chierico), 62
Maestro di Battaglia (guerriero). *Vedi* archetipi marziali
Maestro di Mille Forme (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Maestro Infiltrato (ladro), 79
Maestro Trasmutatore (mago), 88
magia, 8, 201–289
  Vedi anche le specifiche voci delle classi
magia arcana, 205
  Vedi anche bardo; archetipi marziali; Cavaliere Mistico; archetipi ladreschi; Mistificatore Arcano; mago; stregone; warlock
Magia da Battaglia (bardo), 55
Magia da Guerra (guerriero), 75
Magia da Guerra Migliorata (guerriero), 75
Magia del Patto (warlock), 115
  multiclasse. *Vedi* multiclasse
Magia divina, 205
  Vedi anche chierico; druido; paladino; ranger
Magia Drow, 22
Magia Selvaggia (stregone). *Vedi* origini stregonesche
mago, 45, 81–88
  creazione rapida, 82
  lista di incantesimi, 208–209
  tradizioni arcane. *Vedi* tradizioni arcane
Mani Veloci (ladro), 79
manovra (guerriero), 73
manovre, 74
  lista, 74
  tiro salvezza, 73
Manto di Ombre (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
(monaco), 93
marcia forzata. *Vedi* movimento
marinaio. *Vedi* background
Maschera dei Molti Volti (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Maschera della Selva (elfo dei boschi), 24
massimo dei punti ferita, 12, 15, 177
mastino. *Vedi* statistiche delle creature
  Vedi anche cavalcature e veicoli
Mastodontica. *Vedi* categorie di taglia
Mechanus. *Vedi* piani di esistenza
Media. *Vedi* categorie di taglia
Medicina (abilità). *Vedi* Saggezza
Mente Lucida (monaco), 92
Mente Risvegliata (warlock), 118
Mente Sfuggente (ladro), 78
mercante di gilda. *Vedi* background
Metamagia (stregone), 109–110
mezza copertura. *Vedi* copertura
mezzelfo, 38–39
mezzorco, 40–41
Mille Forme (druido), 69
Millepiedi gigante. *Vedi* statistiche delle creature
Minaccioso (mezzorco), 41
Minuscola. *Vedi* categorie di taglia
Mistificatore Arcano (ladro). *Vedi* archetipi ladreschi
Mitigare Elementi (chierico), 62
modificatore, 7
  bonus, 7
  caratteristica, 7
  penalità, 7
modificatore ai tiri salvezza, 12, 179, 205
modificatore di attacco, 14, 194
  incantesimo. *Vedi le specifiche voci Incantesimi*
modificatore di attacco dell'incantesimo. *Vedi le specifiche voci Incantesimi*
modificatori di caratteristica, 7, 13, 173
  determinare, 12–13, 173
  tabella, 13, 173
monaco, 45, 89–94
  creazione rapida, 90
  tradizioni monastiche. *Vedi* tradizioni monastiche
mondo, 5–6, 8
  Vedi anche piani di esistenza; Piano Materiale
monello. *Vedi* background
moneta d'argento (ma). *Vedi* valuta
moneta d'oro (mo), 14
  Vedi anche valuta
moneta di electrum (me). *Vedi* valuta
moneta di platino (mp). *Vedi* valuta
moneta di rame (mr). *Vedi* valuta
montagne, nano delle. *Vedi* nano
Monte Celestia. *Vedi* piani di esistenza
Morsa del Vento del Nord (monaco). *Vedi* discipline elementali
morte, 197
  dei mostri, 198
  istantanea, 197
morto, 197
  riportare in vita i morti. *Vedi le descrizioni degli incantesimi* reincarnazione, resurrezione, resurrezione pura, rianimare morti, rinascita
movimento, 181–183, 190–192
  attorno altre creature, 191
  cavalcature e veicoli, 181–182
  combattimento, 190–192
  in armatura pesante, 144
  marcia forzata, 181
  nuotare, 182, 190
  passo di viaggio, 181
  prono, 190–191
  rialzarsi, 190–191
  saltare, 182, 190
  scalare, 182, 190
  spezzare, 190
  stringersi, 192
  strisciare, 182, 191
  taglia, 191–192
  terreno difficile, 182, 190
  usare velocità diverse, 190
  velocità, 11, 181
  volare, 191
Movimento Senza Armatura (monaco), 91
Movimento Veloce (barbaro), 49
munizioni (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
Mulan. *Vedi* etnie degli umani
mulo. *Vedi* statistiche delle creature
Multiattacco (ranger), 106
multiclasse, 163–164
  bonus di competenza, 163–164
  competenze, 163
  Difesa Senza Armatura, 164
  Incanalare Divinità, 164
  incantesimi conosciuti e preparati, 164
  incantesimi, 164
  Magia del Patto, 164
  prerequisiti, 163
  punti esperienza, 163
  punti ferita e Dadi Vita, 163
  slot incantesimo, 164
multiverso, 5–6, 293, 300
muovere una creatura afferrata, 195
Mutaforma (mago), 88
Nanico, 28
  alfabeto, 122
  Vedi anche linguaggi
nano, 26–28
nascondersi, 177
Nascondersi, azione. *Vedi* azione
Nascondersi in Piena Vista (ranger), 105
nascosto, 177, 178
  Vedi anche Destrezza: Furtività; attacchi e bersagli non visibili; nascondersi; trovare un oggetto nascosto; trovare una creatura nascosta
Nato dalla Tempesta (chierico), 63
Natura (abilità). *Vedi* Intelligenza
Natura, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
necromante, 87
Necromante Sapiente (mago), 87
necromanzia, 87–88, 203
  scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Necromanzia, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
necrotico. *Vedi* tipi di danno
Nemico Prescelto (ranger), 104
neutrale. *Vedi* allineamento
neutrale buono. *Vedi* allineamento
neutrale malvagio. *Vedi* allineamento
nobile. *Vedi* background
nobile cavaliere. *Vedi* background
nome. *Vedi* personaggio
nomi (dragonidi) 33–34
  (elfi), 19–20
  (gnomi), 36
  (halfling), 24
  (mezzelfi), 39
  (mezzorchi), 41
  (nani), 28
  (tiefling), 43
  (umani), 30–31
Nove Inferi. *Vedi* piani di esistenza
Nube Sacra (paladino), 99
numero bersaglio, 7
Occhi del Custode delle Rune (warlock). *Vedi* suppliche occulte
oggetti, 185
  attaccare con, 185
  interagire con, 185
  usare durante un combattimento, 190
oggetti insoliti, 160–161
oggetto magico. *Vedi* ricchezza
Onda della Terra Tumultuosa (monaco). *Vedi* discipline elementali
Onde di Caos (stregone), 111
Opporsi alla Marea (ranger). *Vedi* Difesa del Cacciatore Superiore
Opportunista (monaco), 93
orazione. *Vedi* trucchetto
Orchesco, 41
  Vedi anche linguaggi
ordine di marcia. *Vedi* viaggio
ordini monastici, 94
orientarsi. *Vedi* viaggio
Origine Stregonesca, 109
origini stregonesche, 110–112
  Discendenza Draconica, 110–111
  Magia Selvaggia, 111
orso bruno. *Vedi* statistiche delle creature
orso nero. *Vedi* statistiche delle creature
oscurità. *Vedi* luce
oscuro, elfo. *Vedi* elfo
Ospitalità Rurale (eroe popolare), 133
paladino, 45, 95–101
  creazione rapida, 96
  giuramenti sacri. *Vedi* giuramenti sacri
  lista di incantesimi, 209–210
Palmo Tremante (monaco), 93
Pandemonium. *Vedi* piani di esistenza
pantera. *Vedi* statistiche delle creature
paralizzato. *Vedi* condizioni
Parata, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Parlare con le Piccole Bestie (gnomo delle foreste), 37
Parola Temibile (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Parole Taglienti (bardo), 54–55
Passaggio Via Nave (marinaio), 136
Passo Ascendente (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Passo del Vento (monaco). *Vedi* Ki
Passo dell'Ombra (monaco), 83
patroni ultraterreni, 116–118
  Signore Fatato, il, 116–117
  Immondo, l', 117
  Grande Antico, il, 117–118
Patrono Ultraterreno (warlock), 115
PE. *Vedi* punti esperienza
penalità, 6
percentuali (dadi). *Vedi* dadi
Percezione (abilità). *Vedi* Saggezza
  Vedi anche viaggio: notare le minacce
Percezione Cieca (ladro), 78
Percezione del Divino (paladino), 97
Percezione del Pericolo (barbaro), 48
percorso libero fino al bersaglio. *Vedi* lanciare un incantesimo: bersagli
perdere la concentrazione. *Vedi* concentrazione
Perfezione Interiore (monaco), 92
perforante. *Vedi* tipi di danno
personaggio, 5, 11–15
  allineamento. *Vedi* allineamento
  altezza e peso, 121
  avanzamento, 15
  caratteristiche personali. *Vedi* caratteristiche personali
  creare un, 11–15
  descrivere un, 13–14
  equipaggiare un, 14, 125, 143–157
  età. *Vedi le specifiche voci delle razze*
  nome, 121. *Vedi anche le specifiche voci delle razze*
  sesso e genere, 121
personaggio giocante. *Vedi* personaggio
personaggio non giocante (PNG), 8, 159, 185, 189, 198
Persuasione (abilità). *Vedi* Carisma
pesante (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
pesantemente oscurata, 183
Pessima Fama (variante pirata), 136
piani di esistenza, 5, 300–303
Piani di Transizione. *Vedi* piani di esistenza
Piani Elementali. *Vedi* piani di esistenza
Piani Esterni. *Vedi* piani di esistenza
Piani Inferiori. *Vedi* piani di esistenza
Piani Interni. *Vedi* piani di esistenza
Piani Superiori. *Vedi* piani di esistenza
Piano Astrale. *Vedi* piani di esistenza
Piano del Fuoco. *Vedi* piani di esistenza
Piano dell'Acqua. *Vedi* piani di esistenza
Piano dell'Aria. *Vedi* piani di esistenza
Piano della Terra. *Vedi* piani di esistenza
Piano delle Ombre. *Vedi* piani di esistenza
Piano di Faerie. *Vedi* piani di esistenza
Piano Etereo. *Vedi* piani di esistenza
Piano Materiale. *Vedi* piani di esistenza
Piano Negativo. *Vedi* piani di esistenza
Piano Positivo. *Vedi* piani di esistenza
Piccola. *Vedi* categorie di taglia
Piede Lesto (elfo dei boschi), 24
Piegare la Fortuna (stregone), 111
Pietra del Trasmutatore (mago), 88
pietrificato. *Vedi* condizioni
pipistrello. *Vedi* statistiche delle creature
pirata. *Vedi* background
Plasmare Incantesimi (mago), 87
PNG. *Vedi* personaggio non giocante
portata (creatura), 195
Portento (mago), 86
Portento Superiore (mago), 86
Posizione Privilegiata (nobile), 138
Postura della Nebbia (monaco). *Vedi* discipline elementali
Potenza Indomabile (barbaro), 49
praticare una professione. *Vedi* attività fuori servizio
Preda del Cacciatore (ranger), 106
preparare incantesimi. *Vedi* incantesimi: chierico; druido; mago; paladino
Prepararsi, azione. *Vedi* azione
Presenza Draconica (stregone), 111
Presenza Fatata (warlock), 116
Presenza Intimidatoria (barbaro), 49–50
Preservare Vita (chierico). *Vedi* Incanalare Divinità opzioni del chierico
Primordiale. *Vedi* linguaggi
privo di sensi, 197, 198
  Vedi anche condizioni
profondità, gnomo delle. *Vedi* gnomo
prono, 190–191
  Vedi anche condizioni
proprietà delle armi, 146–147
Protezione. *Vedi* stili di combattimento
prova. *Vedi* prova di caratteristica
prova di abilità. *Vedi* prova di caratteristica: abilità
prova di caratteristica, 7, 12, 173–179, 186
  abilità, 174–175
  abilità con caratteristiche diverse (variante), 175
  collaborare, 175
  contesa, 174
  di gruppo, 175
  passiva, 175
prova di gruppo. *Vedi* prova di caratteristica
prova passiva. *Vedi* prova di caratteristica
pseudodrago. *Vedi* statistiche delle creature
psichico. *Vedi* tipi di danno
pugno. *Vedi* attacco in mischia
Pugno dei Quattro Tuoni (monaco). *Vedi* discipline elementali
Pugno dell'Aria Inviolabile (monaco). *Vedi* discipline elementali
Punizione Divina (paladino), 98
Punizione Divina Migliorata (paladino), 98
punteggi di caratteristica, 7, 12–13, 173
  determinare, 12–13
  incremento. *Vedi* tratti razziali
  personalizzare (variante), 13
  riassunto, 12
  standard, 13
  tabella costo in punti, 13
  tirare, 13
  usare, 173–179
punti esperienza (PE), 15
  multic asse. *Vedi* multic asse
punti ferita, 12, 13, 15, 177, 196–198
  attuali, 196
  aumentare con i livelli, 15
  Costituzione, 177
  danni a 0. *Vedi* tiro salvezza contro morte
  iniziali, 12, 13
  multiclasse. *Vedi* multiclasse
  scendere a 0, 197–198
  sottrarre danni, 196
  temporanei, 198
Punti Ki, 91
  incantesimi, 93
Punti Stregoneria (stregone). *Vedi* Fonte di Magia
punto di origine. *Vedi* area di effetto
Purezza del Corpo (monaco), 92
Purezza di Spirito (paladino), 99
quasit, *Vedi* statistiche delle creature
Raccolto Macabro (mago), 87
radioso. *Vedi* tipi di danno
Raffica (ranger). *Vedi* Multiattacco
Raffica di Colpi (monaco). *Vedi* Ki
ragno gigante. *Vedi* statistiche delle creature
rana. *Vedi* statistiche delle creature
ranger, 45, 102–106
  archetipi ranger. *Vedi* archetipi ranger
  creazione rapida, 103
  lista di incantesimi, 210
ranghi di gioco, 15
Rapidità di Mano (abilità). *Vedi* Destrezza
Rashemi. *Vedi* etnie degli umani
razza, 11

scegliere una, 11, 17
tratti. *Vedi* tratti razziali
Vedi anche le specifiche voci delle razze
razze comuni, 17
razze non comuni, 33
Realtà Illusoria (mago), 87
Reame Remoto. *Vedi* piani di esistenza
reazione, 190
Vedi anche lanciare un incantesimo: tempo di lancio
Recuperare Energie (guerriero), 72
recuperare le forze. *Vedi* attività fuori servizio
recuperare munizioni. *Vedi* proprietà delle armi
Recupero Arcano (mago), 84
Recupero Naturale (druido), 68
regole, 6–7
come si gioca, 6
eccezioni, 7
specifico batte generico, 7
Religione (abilità). *Vedi* Intelligenza
religione, 293
Vedi anche chierico; druido; paladino
Replica, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
Resilienza dei Tozzi (halfling tozzo), 25
Resilienza Draconica (stregone), 110–111
Resilienza Immonda (warlock), 117
Resilienza Nanica, 28
resistenza. *Vedi* resistenza ai danni
Resistenza agli Incantesimi (mago), 85
resistenza ai danni, 196–197
Resistenza ai Danni (dragonide), 34
Resistenza Infernale (tiefling), 43
Retaggio Fatato (elfo), 20
(mezzelfo), 39
ricarica. *Vedi* proprietà delle armi
Vedi anche oggetti: usare durante un combattimento; proprietà delle armi
ricarica (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
ricchezza, 143–144
di partenza, 143
oggetto magico, 144
vendere i tesori, 144
Vedi anche spese
Ricercatore (sapiente), 139
Riflessi da Furfante (ladro), 79
Rifugio dei Fedeli (accolito), 127
Rifugio della Natura (druido), 69
riportare in vita i morti. *Vedi* morte
riposare, 186
riposo breve. *Vedi* riposare
riposo lungo. *Vedi* riposare
Ripristino Stregonesco, 110
risultato. *Vedi* totale
Ritorsione (barbaro), 50
rituali, 201–202
Vedi anche lanciare un incantesimo: tempo di lancio
Robustezza Nanica (nano delle colline), 28
rocce, gnomo delle. *Vedi* gnomo
round. *Vedi* tempo
round di combattimento. *Vedi* tempo: round
Sacerdote di Guerra (chierico), 60
Saggezza, 12, 178
Addestrare Animali, 178
Intuizione, 178
Medicina, 178
Percezione, 178
prove, 178
Sopravvivenza, 178
saltare. *Vedi* movimento
Salute Divina (paladino), 98
sapiente. *Vedi* background
Saturazione Magica (mago), 87
Scacciare gli Infedeli (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità: opzioni del paladino
Scacciare i Sacrileghi (paladino). *Vedi* Incanalare Divinità: opzioni del paladino
Scacciare Non Morti. *Vedi* Incanalare Divinità: opzioni del chierico
Scagliare all'Inferno (warlock), 117
scalare. *Vedi* movimento
Scarto Elusivo, manovra (guerriero). *Vedi* manovre
scassinare. *Vedi* arnesi da scasso
Scatto, azione. *Vedi* azione
Scheda del personaggio, 11, 317–319
scheletro. *Vedi* statistiche delle creature
Schivata, azione. *Vedi* azione
Schivata Prodigiosa (ladro), 78
(ranger). *Vedi* Difesa del Cacciatore: Superiore
Scoperta (eremita), 131
scudi, nano degli. *Vedi* nano delle montagne
scudo. *Vedi* armature e scudi
Scudo del Pensiero (warlock), 118
Scultore della Carne (warlock). *Vedi* suppliche occulte
scuole di magia. *Vedi* tradizioni arcane
scurovisione, 183
Vedi anche le specifiche voci delle razze
Scurovisione Superiore (drow), 22
Segreti Cittadini (monello), 137
Segreti Magici (bardo), 54
seguire tracce. *Vedi* viaggio
Selva Fatata. *Vedi* piani di esistenza
selvaggio, elfo. *Vedi* elfo
semipiani. *Vedi* piani di esistenza
Sensi Acuti (elfo), 20
Sensi Ferini (ranger), 105
Sensibilità alla Luce del Sole (drow), 22
Sentinella Imperitura (paladino), 100
senz'armi. *Vedi* attacco in mischia
serpente stritolatore. *Vedi* statistiche delle creature
serpente velenoso. *Vedi* statistiche delle creature
serrature, aprire o chiudere. *Vedi* arnesi da scasso
Servitori del Caos (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Servitori Non Morti (mago), 88
Servitù (variante), 138
servizi, 159
sesso. *Vedi* personaggio: sesso e genere
sfera. *Vedi* area di effetto
sfuggire a una lotta, 195
Sfuggire all'Orda (ranger). *Vedi* tattiche difensive
Sguardo delle Due Menti (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Sguardo Ipnotico (mago), 85
Shou. *Vedi* etnie degli umani
Sigil. *Vedi* piani di esistenza
Signore delle Bestie (ranger). *Vedi* archetipi ranger
Signore Fatato, Il (warlock). *Vedi* patroni ultraterreni
Silvano. *Vedi* linguaggi
simbolo sacro. *Vedi* incantesimi: chierico; paladino
Sintonia Elementale (monaco). *Vedi* discipline elementali
Sintonia Totemica (barbaro), 50
slot Incantesimo, 201
Vedi anche le specifiche voci incantesimi; e multiclasse
Soffio dell'Inverno (monaco). *Vedi* discipline elementali
soffocamento, 183
soldato. *Vedi* background
sole, elfo del. *Vedi* elfo
sollevamento e trasporto, 176
capacità di trasporto, 176
ingombro (variante), 176
taglia, 176
Sopravvissuto (guerriero), 73
Sopravvivenza (abilità). *Vedi* Saggezza
Vedi anche viaggio: foraggiare, orientarsi, o seguire tracce
sorpresa, 189
Vedi anche viaggio: sorprendere
Sosia Illusorio (mago), 87
Sottocomune. *Vedi* linguaggi
sottorazza, 17
spaventato. *Vedi* condizioni
spazio. *Vedi* taglia
speciale (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
spese, 157–158, 187
spia. *Vedi* background
spingere, 195
spiritello. *Vedi* statistiche delle creature
Spiriti della Burrasca Impetuosa (monaco). *Vedi* discipline elementali
Spirito Totemico (barbaro), 50
squalo tropicale. *Vedi* statistiche delle creature
stabile, 197
stabilizzare creatura, 197
statistiche delle creature, 304–311
Sterminatore di Colossi (ranger). *Vedi* Preda del Cacciatore
Sterminatore di Nemici (ranger), 105
Stile di Combattimento (guerriero), 72
(paladino), 97
(ranger), 104
stile di vita. *Vedi* spese
stili di combattimento, 72, 84, 104
Combattere con Armi Possenti, 72, 97
Combattere con Due Armi, 72, 104
Difesa, 72, 97, 104
Duellare, 72, 97, 104
Protezione, 72, 97
Tiro, 72, 104
stordito. *Vedi* condizioni
Storia (abilità). *Vedi* Intelligenza
stregone, 45, 107–112
creazione rapida, 108
lista di incantesimi, 210–211
origini stregonesche. *Vedi* origini stregonesche
stringersi. *Vedi* movimento
strisciare. *Vedi* movimento
strumenti, 154
Studioso di Guerra (guerriero), 73
Succhiavita (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Superiorità in Combattimento (guerriero), 73
Superiorità in Combattimento Migliorata (guerriero), 74
suppliche occulte, 118–119
Suppliche Occulte (warlock), 115
Sussurri dalla Tomba (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Sussurri Stregati (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Svanire (ranger), 105
svantaggio, 7, 173
svirfneblin. *Vedi* gnomo
svuotare tasche. *Vedi* Destrezza: Rapidità di Mano
taglia, 176, 191–192
armi. *Vedi* proprietà delle armi
sollevamento e trasporto. *Vedi* sollevamento e trasporto: taglia. *Vedi* equipaggiamento: taglia
spazio, 191–192
Vedi anche tratti razziali; *e anche le specifiche voci delle razze*
tagliente. *Vedi* tipi di danno
talenti, 165–170
acquisire, 165
prerequisiti, 165
tattiche difensive (ranger), 106
Tecnica della Mano Aperta (monaco), 92
Tempesta, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
tempo, 181
giorno, 181
minuto, 181
round, 181, 189
turno, 189
tempo di lancio. *Vedi* lanciare un incantesimo
Tenacia Implacabile (mezzorco), 41
Terran. *Vedi* linguaggi
Terre Bestiali. *Vedi* piani di esistenza
Terre Esterne. *Vedi* piani di esistenza
terreno difficile. *Vedi* movimento
Terzo Occhio (mago), 86
Tethyrian. *Vedi* etnie degli umani
THAC0. *Vedi* tiro per colpire
tiefling, 42–43
tigre. *Vedi* statistiche delle creature
tipi di danno, 196
tipiche CD, tabella, 174
tirare, 6–7
Tiro. *Vedi* stili di combattimento
tiro per colpire, 7, 14, 176, 177, 194
basato sulla Destrezza, 177, 194
basato sulla Forza, 176, 194
incantesimo. *Vedi* tiro per colpire con incantesimo
modificatore di caratteristica, 194
modificatori, 194
bonus di competenza, 194
ottenere un 1, 194
ottenere un 20, 194
tiro per colpire con incantesimo, 205
Vedi anche le specifiche voci Incantesimi
tiro per i danni, 14, 176, 177, 196
arma, 14, 196
basato sulla Destrezza, 177
basato sulla Forza, 176
incantesimo, 196
più di un bersaglio, 196
tiro salvezza, 7, 12, 179, 205
morte. *Vedi* tiro salvezza contro morte
ki. *Vedi* Ki: tiro salvezza
manovra. *Vedi* manovre: tiro salvezza
competenza. *Vedi* competenze: tiro salvezza
incantesimo. *Vedi* tiro salvezza contro incantesimi
tiro salvezza contro incantesimi, 205
tiro salvezza contro morte, 197
danni a 0 punti ferita, 197
risultato di 1 o di 20, 197
Tocco Purificatore (paladino), 98
topo. *Vedi* statistiche delle creature
totale, 7
tracciare una mappa. *Vedi* viaggio
Tradizione Arcana (mago), 84
Tradizione Monastica (monaco), 92
tradizioni arcane, 84–88
Scuola di Abiurazione, 84–85
Scuola di Ammaliamento, 85
Scuola di Divinazione, 85–86
Scuola di Evocazione, 86
Scuola di Illusione, 86–87
Scuola di Invocazione, 87
Scuola di Necromanzia, 87–88
Scuola di Trasmutazione, 88
tradizioni monastiche, 92–94
Via della Mano Aperta, 92–93
Via dell'Ombra, 93
Via dei Quattro Elementi, 93–94
Trama, la, 205
tramortire una creatura, 198
Trance (elfo), 20
Tranquillità (monaco), 93
trappole, rimuovere o disattivare. *Vedi* arnesi da scasso
Trappole, scoprire. *Vedi* Saggezza: Percezione
Vedi anche Intelligenza: Indagare
trasmutazione, 88, 203
scuola (mago). *Vedi* tradizioni arcane
Trasmutazione, scuola di (mago). *Vedi* tradizioni arcane
trasmutatore, 88
Trasmutatore Sapiente (mago), 88
Trasposizione Benevola (mago), 86
trattenere il fiato. *Vedi* soffocamento
trattenuto. *Vedi* condizioni
tratti caratteriali. *Vedi* caratteristiche personali
Vedi anche le specifiche voci delle razze
tratti (dragonidi), 34
(elfi), 20–22
(gnomi), 36–37
(halfling), 25
(mezzelfi), 39
(mezzorchi), 41
(nani), 28
(tiefling), 43
(umani), 31
(umani, variante), 31
tratti razziali, 11, 17
allineamento, 17
età, 17
incremento dei punteggi di caratteristica, 11, 12, 13, 17
linguaggi, 17
sottorazza, 17
taglia, 17
velocità, 17
Vedi anche le specifiche voci delle razze
tre quarti di copertura. *Vedi* copertura
trovare un oggetto nascosto, 179
trovare una creatura nascosta, 178
trucchetti, 201
Vedi anche incantesimi: bardo; chierico; druido; guerriero, Cavaliere Mistico; ladro, Mistificatore Arcano; mago; stregone; warlock
Trucchetto Potente (mago), 87
tuono. *Vedi* tipi di danno
Turami. *Vedi* etnie degli umani
turno. *Vedi* tempo
turno di un personaggio, 189–190
Vedi anche azione; azione bonus; movimento
Tutt'Uno con le Ombre (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Uccisore di Giganti (ranger). *Vedi* Preda del Cacciatore
umano, 29–31
Underdark, 20
Usare Oggetto Magico (ladro), 79
usare questo libro, 6
Usare un Oggetto, azione. *Vedi* azione
valuta, 143
vantaggio, 7, 173
veicolo. *Vedi* cavalcature e veicoli
veleno. *Vedi* tipi di danno
velocità. *Vedi* movimento
Vedi anche cavalcature e veicoli; tratti razziali; viaggio
vendere i tesori. *Vedi* ricchezza
Vendicatore Implacabile (paladino), 101
versatile (proprietà delle armi). *Vedi* proprietà delle armi
Versatilità nelle Abilità (mezzelfo), 39
viaggio, 181–183
cercare, 183
foraggiare, 183
furtività, 182
incontri, 182–183
notare le minacce, 182–183
ordine di marcia, 182
orientarsi, 183
passo, 181
seguire tracce, 183
sorprendere, 183
tracciare una mappa, 183
viaggio planare, 301
Viandante (forestiero), 134
Viandante Spirituale (barbaro), 50
Vigore Immondo (warlock). *Vedi* suppliche occulte
visione, 183
Vedi anche scurovisione; vista cieca; vista pura; Saggezza: Percezione
visione crepuscolare. *Vedi* scurovisione
Visione dei Reami Lontani (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Visioni del Passato (chierico), 60
Visioni Velate (warlock). *Vedi* suppliche occulte
vista cieca, 183
Vista del Diavolo (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Vista dell'Occulto (warlock). *Vedi* suppliche occulte
vista pura, 185
Vista Stregata (warlock). *Vedi* suppliche occulte
Vita, dominio (chierico). *Vedi* domini divini
Voce del Signore delle Catene (warlock). *Vedi* suppliche occulte
volare. *Vedi* movimento
Volontà d'Acciaio (ranger). *Vedi* tattiche difensive
vulnerabilità ai danni, 197
warlock, 45, 113–119
creazione rapida, 114
patroni ultraterreni. *Vedi* patroni ultraterreni
lista di incantesimi, 211
Ysgard. *Vedi* piani di esistenza
Zanne del Serpente di Fuoco (monaco). *Vedi* discipline elementali
zombi. *Vedi* statistiche delle creature

DUNGEONS & DRAGONS®

NOME PERSONAGGIO

CLASSE & LIVELLO

BACKGROUND

NOME GIOCATORE

RAZZA

ALLINEAMENTO

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

CARISMA

ISPIRAZIONE

BONUS DI COMPETENZA

- O ___ Forza
- O ___ Destrezza
- O ___ Costituzione
- O ___ Intelligenza
- O ___ Saggezza
- O ___ Carisma

TIRI SALVEZZA

- O ___ Acrobazia (Des)
- O ___ Addestrare Animali (Sag)
- O ___ Arcano (Int)
- O ___ Atletica (For)
- O ___ Furtività (Des)
- O ___ Indagare (Int)
- O ___ Inganno (Car)
- O ___ Intimidire (Car)
- O ___ Intrattenere (Car)
- O ___ Intuizione (Sag)
- O ___ Medicina (Sag)
- O ___ Natura (Int)
- O ___ Percezione (Sag)
- O ___ Persuasione (Car)
- O ___ Rapidità di Mano (Des)
- O ___ Religione (Int)
- O ___ Sopravvivenza (Sag)
- O ___ Storia (Int)

ABILITÀ

CA

INIZIATIVA

VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

TRATTI CARATTERIALI

IDEALI

LEGAMI

DIFETTI

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO

ATTACCHI & INCANTESIMI

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

EQUIPAGGIAMENTO

PRIVILEGI & TRATTI

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale

NOME PERSONAGGIO

ETÀ | ALTEZZA | PESO

OCCHI | CARNAGIONE | CAPELLI

ASPETTO

NOME

SIMBOLO

ALLEATI & ORGANIZZAZIONI

TRATTI & PRIVILEGI AGGIUNTIVI

STORIA

TESORO

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. È permessa fotocopiare questa scheda per uso personale.

D&D

CLASSE DA INCANTATORE

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

CD TIRO SALVEZZA INCANTESIMI

BONUS DI ATTACCO INCANTESIMI

INCANTESIMI CONOSCIUTI

0 TRUCCHETTI

1

LIVELLO INCANTESIMO | SLOT TOTALI | SLOT SPESI

NOME INCANTESIMO

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale.

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

Affronta la Prossima Sfida!

Dopo avere approfondito il processo di creazione del personaggio è ora di pensare al passo successivo. Il divertimento di D&D consiste nel giocare e non semplicemente nel creare personaggi... sebbene anche quella sia un'attività divertente!

Lo *Starter Set* è il passo successivo ideale per chi vuole cimentarsi nel ruolo di Dungeon Master e presentare il gioco ai propri amici. Se non conoscete alcun DM, provate a svolgere quel ruolo voi stessi: lo *Starter Set* è il modo migliore per iniziare il vostro viaggio.

Le regole base di D&D includono alcune delle informazioni contenute in questo manuale, assieme al materiale necessario per creare le vostre campagne personali. Una volta provato lo *Starter Set*, consultate le regole base di D&D, disponibili gratuitamente per il download su DungeonsandDragons.com.

Il *Monster Manual* descrive i mostri più importanti dell'universo di Dungeons & Dragons. Quel manuale è destinato ai DM, ma è utile da consultare anche per i giocatori.

La *Dungeon Master's Guide* contiene le nozioni di gioco riservate ai DM. Include oggetti magici, regole facoltative e indicazioni per creare ogni elemento, da un semplice dungeon a un intero cosmo in cui ambientare la vostra campagna.

Ogni anno saranno pubblicate nuove avventure di D&D. Questi scenari e campagne sono un modo perfetto per prendere dimestichezza con la conduzione del gioco di D&D con il minimo sforzo.

Siete alla ricerca di sessioni regolari di D&D o preferite giocare solamente quando avete tempo? Controllate lo Store and Event Locator sul nostro sito web per scoprire se il vostro negozio di giochi locale supporta eventi come i D&D Encounters o le D&D Expeditions.

Arricchite la vostra esperienza di gioco con una vasta gamma di materiale di supporto, da una serie di efficaci strumenti digitali per DM e giocatori ad accessori come miniature, tappetini in vinile, mappe delle campagne, capi di vestiario e altro ancora.

Se non è sempre possibile radunare un gruppo di gioco regolare, i giochi da tavolo di Dungeons & Dragons sono la soluzione ideale per offrire un'esperienza autoconclusiva. Troverete inoltre una vasta gamma di giochi digitali a tema D&D per Mac, PC, tablet e dispositivi mobili.

Fate avanzare di livello le vostre sessioni di D&D visitando **DungeonsandDragons.com** Scoprirete tutto ciò che Dungeons & Dragons ha da offrire.

Preparatevi per l'Avventura

Il *Player's Handbook* è il libro di riferimento essenziale per ogni giocatore di Dungeons & Dragons. Contiene le regole relative alla creazione e all'avanzamento dei personaggi, al background e alle abilità, all'esplorazione e al combattimento, all'equipaggiamento e agli incantesimi, e molto altro ancora.

Grazie a questo libro potrete creare entusiasmanti personaggi appartenenti alle più celebri razze e classi di D&D.

Dungeons & Dragons vi conduce in un mondo avventuroso. Esplorate antiche rovine e letali dungeon. Combattete contro i mostri più terribili e conquistate i tesori più leggendari. Mettetevi in viaggio verso territori inesplorati assieme ai vostri compagni per accrescere la vostra esperienza e il vostro potere.

Il mondo ha bisogno di eroi.
Sarete voi a rispondere alla chiamata?

Quando sarete pronti per nuove avventure, ampliate la vostra esperienza di gioco con la quinta edizione della *Dungeon Master's Guide* e del *Monster Manual*.

DungeonsandDragons.com

GaleForce Nine

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Offrimi un caffè:
paypal.me/mimmi987

ISBN: 978-1-945625-39-8
9 781945 625398
Codice prodotto: 73601-I
Stampato in Lituania
50,00€