

Ciana presenta:
Più profondo dell'Abisso, più alto del Firmamento
Alcuni potranno morire, ma è un sacrificio che sono pronto a fare.

Ciana, ovviamente

INDICE

PARTE 1: IPOTESI NECESSARIE

CH. 1: INTRODUZIONE.....	2
CH. 2: QUALCHE REGOLA	3
Condotta generale.....	3
I personaggi e il party	3
Regole opzionali	4
CH. 3: ECONOMIA DELLE AZIONI.....	7
Il Round	7

PARTE 2: OPZIONI PER I PERSONAGGI

CH. 4: RAZZE	10
Forgiati.....	10
CH. 5: BARBARO	11
Privilegi di Classe Opzionali	11
Cammino Primordiale: Cammino del Caos	11
CH. 6: CHIERICO	12
Privilegi di Classe Opzionali	12
Dominio Divino: Dominio di Integrità.....	12
CH. 7: GUERRIERO	13
Privilegi di Classe Opzionali	13
Campione Variante	13
CH. 8: LADRO	14
Privilegi di Classe Opzionali	14
Archetipo Ladresco: il Camminatore delle Ombre	14
CH. 9: MONACO	15
Privilegi di Classe Opzionali	15
Tradizione Monastica: Via dell'Ombra Redenta	15
CH. 10: PALADINO	17
Privilegi di Classe Opzionali	17

Giuramento Divino: Giuramento di Veramente Vera Verità	17
---	----

CH. 11: SAPIENTE	18
Creazione	18
CH. 12: STREGONE	23
Privilegi di Classe Opzionali	23
Origine Stregonesca: Dinastia di Analisti	23
Origine Stregonesca: Cavaliere della Trama ...	24

CH. 13: WARLOCK	25
Privilegi di Classe Opzionali	25
Patrono Ultraterreno: Spazio Proiettivo	25
Patrono Ultraterreno: Signore dell'Assurdo	26
Patrono Ultraterreno: Benefattore Temporale	27

CH. 14: TALENTI	28
-----------------------	----

CH. 15: INCANTESIMI	29
Incantesimi modificati.....	29
Lista degli incantesimi espansa.....	29
Descrizione degli incantesimi	29

CH. 16: OGGETTI MAGICI	32
Oggetti legati ai personaggi dei giocatori.....	32
Oggetti non legati ai personaggi dei giocatori	35

PARTE 3: IL MONDO DI EOVRAS

CH. 17: LA MAGIA E GLI DEI.....	38
La Magia a Eovras	38
Il pantheon di Eovras.....	38

CH. 18: FORESTA DI MYTHRENWALD ..	39
Luoghi	39
Abitanti	39

PARTE 4: APPENDICE

CH. 19: CREATURE	43
------------------------	----

PARTE 1

IPOTESI NECESSARIE

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE

CHE COS'È QUESTO LIBRO?

 a come siete frettolosi, le presentazioni innanzitutto! Il mio nome è Ciana, sono un giocatore ormai da almeno un annetto e mi sto buttando nel mondo del mastering. ora che ci conosciamo, posso rispondervi: questo libro raccoglie il materiale homebrew usato nella mia prima campagna homebrew e quindi generalmente ammesso per le prossime!

AH, QUINDI È RIVOLTO SOLO AI TUOI GIOCATORI?

Niente affatto! Il bello dell'homebrew di D&D è dividerlo con più persone possibile.

Questo libro è frutto del lavoro, degli spunti, delle idee e dell'entusiasmo di molte persone, è nato per coinvolgere e ampliare l'esperienza di D&D e così deve essere utilizzato. Non pretende di essere il materiale più interessante o bilanciato, probabilmente altre persone nella comunità avranno avuto idee simili, ma va bene così, questa è la nostra versione!

CAPITOLO 2: QUALCHE REGOLA

CONDOTTA GENERALE

 Na campagna di D&D è per sua natura un'esperienza da condividere con diverse persone, e sebbene esistano delle regole ufficiali o semiufficiali, è sempre una buona idea tracciare alcune linee guida per garantire lo svolgimento ottimale (in termini di gradevolezza del gioco) della campagna che ci si appresta a giocare.

D&D È UN GIOCO DI SQUADRA

Qualunque cosa succeda, è sempre il caso di ricordarsi che D&D nasce come un gioco e quello deve restare, non ha senso prendersela o arrabbiarsi per cose che succedono nel gioco dandogli più importanza di quella che hanno.

La preconditione fondamentale di ogni gioiosa sessione o campagna di D&D è la disposizione di ognuno alla comprensione e la tolleranza.

Tranne se si parla con un mago gnomo di nome Enefeles.

LE REGOLE VANNO INTERPRETATE

Spesso durante una sessione di D&D capita che sorgano dubbi sull'interpretazione delle regole, che in quinta edizione sono spesso scritte in modo abbastanza vago.

In questi casi, i giocatori sono incoraggiati a proporre la loro interpretazione e accordarsi democraticamente, ma il giudizio ultimo è sempre quello del DM.

Se la discussione di una regola inizia a diventare troppo lunga, il DM può decidere immediatamente e chiudere la discussione.

SEGRETI TRA I PERSONAGGI, NON TRA I GIOCATORI

Un certo livello di metagaming è ammesso e necessario almeno secondo me, rende tutti i giocatori più partecipi e coinvolti nel roleplay. A meno che non ci sia un buon motivo di trama per tenere delle informazioni segrete tra i giocatori, è sempre una buona idea dividerle, purché poi i personaggi non sfruttino o agiscano in virtù di informazioni che non hanno motivo di avere.

I SEGRETI DEL DM

Lo giuro su tutti i miei dadi, se andate a cercare gli statblock delle creature che state affrontando vi mangio il cranio. Quella è la forma di metagaming più sbagliata di tutte, anche se conoscete già quelle creature se i vostri

personaggi non le conoscono non avete alcun diritto di agire come se le conoscessero.

I segreti del DM sono assolutamente inviolabili, lo schermo è una barriera infrangibile.

I tiri del DM sono coperti per un buon motivo.

AZIONI E CONSEGUENZE

Ogni giocatore è responsabile delle scelte compiute dal proprio personaggio.

L'unico e solo modo di conoscere gli effetti di un'azione è compierla, non chiederlo al DM

I PERSONAGGI E IL PARTY



ueste regole sono più per questioni di bilanciamento personali piuttosto che imperativi kantiani.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Statistiche al 1° livello. Tirare 20d6 e distribuire i punteggi ottenuti come meglio si crede. Nessun punteggio (prima dei bonus razziali) può essere più alto di 15 o più basso di 5 per garantire una gestione tutto sommato pacifica del roleplay.

Talenti al 1° livello. No, giocate l'umano variante se volete talenti al livello 1.

Personalità e background. Cercate di evitare "lupi solitari", va bene un personaggio con delle difficoltà a livello relazionale ma provate a impersonare personaggi che vi diano comunque un sufficiente spazio di roleplay e relazione con gli altri membri del party, vi assicuro che rende il gioco più divertente per tutti.

Materiale sorgente. Il *Manuale del Giocatore*, la *Guida Omnicomprensiva di Xanathar* e il *Calderone Omnicomprensivo di Tasha* sono ammessi insieme ovviamente a questo libro(!), classi homebrew non sono ammesse in generale (salvo rarissime eccezioni), razze e sottoclassi homebrew sono generalmente bene accolte previa approvazione del DM.

Equipaggiamento al 1° livello. Oltre al normale equipaggiamento garantito dalle classi e dai background, ogni personaggio al 1° livello inizia con un oggetto magico che diventerà progressivamente più potente (ogni incremento del punteggio di caratteristica). Questo oggetto deve essere creato dai giocatori insieme al DM e deve essere parte della lore del personaggio. Se un personaggio subentra ad un livello più alto, sarà come se avesse avuto il suo oggetto fin dal 1° livello. Attenzione, perdere la sintonia con l'oggetto comporta la perdita di tutti i power up!

Riacquistare la sintonia significa partire dal 1° livello dell'oggetto! Al 12° livello l'oggetto diventa senziente.

Roleplay sopra al powerplay. Avere un personaggio forte è sicuramente divertente e incoraggiabile, ma piuttosto che ottimizzare l'utilità in combattimento a tutti i costi, ricordate sempre di non tralasciare il roleplay per ottenere quel d8 di danno in più.

Punti ferita ai livelli superiori. Per quanto riguarda l'aumento dei punti ferita chiedo di usare sempre il valore atteso del dado vita e tratto come retroattivi gli aumenti del punteggio di Costituzione per il calcolo dei punti ferita.

IL PARTY

Varietà. Nella composizione del party chiedo di sforzarsi e mettersi d'accordo con gli altri giocatori per garantire una certa varietà in termini di classi, ruoli, razze e personalità, in quanto rende più interessante sia il combattimento che il roleplay.

Vincoli di composizione. In particolare, chiederei di limitare i membri del party appartenenti ad una classe ad un singolo membro contemporaneamente, a meno che non si tratti di due sottoclassi che cambiano radicalmente il playstyle (ad esempio un Warlock melee e un Warlock cecchino).

Anche un singolo livello di multiclasse occupa lo "slot" della classe (sto guardando voi, che puntavate ad un singolo livello in *Lama del Sortilegio*).

PVP. Il PVP è ammesso purchè sia estremamente ben giustificato a livello di roleplay, è ammesso che i personaggi eventualmente si stacchino dal party e diventino NPC, non sono ammessi personaggi antagonisti per partito preso.

ADDIO DI UN PERSONAGGIO

Morte. Vi avverto fin dall'inizio: non sarò clemente con danni non letali e resurrezioni in generale, se un personaggio muore e non viene resuscitato prima che subentri il nuovo personaggio del giocatore, sarà da considerarsi morto. Se dovesse venire resuscitato, esisterà nella campagna come NPC controllato in condivisione dal DM e dal suo giocatore iniziale.

Allontanamento. Può capitare che un giocatore perda il *feeling* per un personaggio, che l'arco narrativo del personaggio si chiuda naturalmente o che per una serie di scelte gli obiettivi e i valori del personaggio si allontanino irreversibilmente da quelli del party. In questi casi, in accordo col DM, si può negoziare un'uscita di scena di questo personaggio e l'ingresso del nuovo personaggio del giocatore.

Si consiglia vivamente di non abusare di questa opzione.

Perdita del giocatore. Infine, alle volte accade che non sia il personaggio ma il giocatore stesso ad abbandonare il party, per una serie di motivi. In base alla natura dell'assenza, il DM potrà concordare con il giocatore (se questi sarà disponibile a negoziare) il destino del suo personaggio, ma in qualsiasi caso è consigliabile optare per un allontanamento temporaneo dal party.

RIUNIONE COL PARTY DOPO UNA MORTE O UN'ASSENZA

Morte. Ogni giocatore deve aver già pronto un personaggio da far subentrare in caso di morte del proprio per la sessione successiva. Alternativamente, in base al momento all'interno della trama, è straordinariamente possibile impersonare un personaggio "filler" per una sessione di divertimento e gaia trivialità.

Assenza prolungata. Questo tipo di assenza andrebbe discussa con più attenzione e soprattutto anche con gli altri membri del party, soprattutto se dovessero essere subentrati nuovi giocatori.

In seguito alla riunione di un giocatore dopo un periodo di Erasmus, il suo personaggio perde temporaneamente la conoscenza della lingua Comune.

REGOLE OPZIONALI

 queste regole sono quelle che deviano o si aggiungono alle regole (o banalmente riporto da un manuale reinterpretate) di D&D e che preferisco utilizzare nelle mie campagne.

20 NATURALE

Trovo che sia estremamente divertente l'idea che il 20 naturale permetta di fare letteralmente qualsiasi cosa. Lo so, RAW sarebbe "il migliore esito *possibile*", ma io preferisco dire che sì, fanculo, 20 nat è un successo automatico e pure con cose fuori di testa. Vuoi persuadere una porta ad aprirsi? Sicuro, occhio che se fallisci però potrebbe offendersi...

REALISMO STRONZO

La quinta edizione di D&D non è bilanciata intorno all'idea di una battaglia per riposo lungo, i personaggi hanno semplicemente troppe opzioni e si finisce per trascurare l'importante fattore di gestione delle risorse che giustifica la minore versatilità dei combattenti rispetto agli incantatori, ma allo stesso tempo giocare qualcosa come 5 o 6 incontri al giorno può

risultare estenuante. Per questo io preferisco implementare la regola del *Realismo Crudo*: un riposo breve richiede 8 ore e un riposo lungo richiede una settimana.

A meno che non sia specificato il contrario dal DM, le regole dei dadi vita sono da rispettare.

DADI ESPLOSIVI

Un dado esplosivo è un dado che viene ritirato ogni volta che il suo risultato è pari al massimo del dado e alla fine del processo restituisce la somma delle iterazioni.

Ad esempio, un d4 esplosivo potrebbe restituire come serie di risultati 4, 4 e 2, quindi il risultato del tiro sarebbe $4+4+2=10$.

ENDOMULTICLASSE

Come ammetto la multiclasse, ammetto anche che un personaggio multiclassi nella sua stessa classe, magari per ricevere i privilegi di diverse sottoclassi! Al fine di conteggiare i suoi privilegi limitati tuttavia questi vanno conteggiati separatamente e secondo il livello della classe che glieli garantisce.

Ad esempio un Monaco/Monaco di livello 10/10 potrà ridurre al massimo di 50 punti ferita il suo danno da caduta usando una reazione, mentre un Warlock/Warlock di livello 11/11 avrà due utilizzi dell'Arcanum Mistico ma entrambi limitati al 6° livello.

Ogni ambiguità va sottoposta al giudizio del DM, ovviamente.

MULTICLASSE ALTERNATIVA

Non amo molto il sistema di multiclasse secondo il quale finché prendi livelli in altri incantatori puri puoi avere la normale progressione degli slot. Per quanto mi riguarda, multiclassando in diverse classi da incantatore si ottengono gli stessi slot che si otterrebbero con le altre classi e si sommano ai propri. Ad esempio un Mago/Chierico 6/5 non avrà slot di 6° livello, ma ne avrà 3+2 slot di 3° livello. Allo stesso modo, un combattente che multiclasse in un incantatore non riceve metà degli slot che riceverebbe normalmente ma li riceve tutti.

DANNI NON LETALI

Non mi importa molto della logica, ogni personaggio può decidere di infliggere danni non letali con qualsiasi sorgente... a meno di spiacevoli incidenti... *risata malvagia*.

Ogni volta che un personaggio decide di colpire con danni non letali deve tirare un d100. Se fa meno dei danni che ha causato con quell'attacco, i suoi danni sono comunque considerati letali.

Se un personaggio non è in grado di infliggere danni letali o non letali per via di un'altra regola

(ad esempio il Monaco dell'Ombra Redenta), quella bypassa il tiro.

PUNTI FOLLIA

Non sempre nelle campagne di D&D si bada alla salute mentale dei personaggi, ma non è questo il caso nel mio mondo! Dopo aver vissuto esperienze disturbanti, il DM può premiare i vostri personaggi con dei fantastici punti Follia, in base all'esperienza!

EFFETTI DELLA FOLLIA

Punteggio	Effetto
1-4	Svantaggio alle prove basate su caratteristiche mentali e ai tiri salvezza contro gli incantesimi
5-9	Paura di creature, luoghi e oggetti casuali o determinati dal DM
10-19	Svantaggio a tutti i tiri salvezza, tiri per colpire e prove di caratteristica
20-34	Ogni ora va superato un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 o si è colpiti da pazzia a breve termine per 1d10 minuti
35-49	Paralisi mentale, se non viene curata la Follia dopo 1d4 giorni arriva a 50 punti automaticamente
50+	Pazzia permanente, il personaggio cade sotto il controllo del DM e il giocatore deve usare un nuovo personaggio

Curare la Follia. Un riposo breve o mangiare una bacca di *Bacche Benefiche* (al massimo una per riposo breve) cura 1 punto Follia, un riposo lungo ne cura 3, *Ristorare Inferiore* ne cura 5 e *Ristorare Superiore* porta al limite superiore del livello precedente, *Parola del Potere Guarire* cura tutti i punti Follia a meno che non siano 50 o più e l'effetto di *Desiderio* può riportare alla normalità qualunque livello di Follia.

SOGLIA DI DANNO

Il sistema della CA in D&D di quinta edizione è sicuramente una buona simulazione del combattimento, ma ci sono momenti in cui secondo me fallisce nelle sue premesse logiche.

Normalmente durante il combattimento l'interpretazione della CA è l'abilità di un personaggio di schivare o parare un attacco. Tuttavia nel caso di creature dalle proporzioni gargantuesche come il Terrasque ad esempio, non ha senso parlare di attacchi che le "manchino", perché logicamente parlando mi

sembrerebbe abbastanza difficile non colpire una creatura così grande.

Per questo ho deciso di stabilire una soglia di danno per alcune creature: la CA di queste armature sarà sicuramente molto bassa, ma se il danno (dopo il calcolo delle resistenze) di un singolo attacco (tre attacchi vanno conteggiati separatamente) è inferiore alla soglia di danno, non viene inflitto alcun danno.

Oltre a quella descritta sopra, che chiamerei soglia di danno "istanziale" si possono specificare altri tipi, ad esempio soglia di danno per azione o per turno.

Ho inoltre deciso di ribilanciare alcune abilità o opzioni dei personaggi intorno a questa regola, come avrete modo di vedere.

DIVISIONI E ARROTONDAMENTI

A meno di specifiche contrarie, tutti gli arrotondamenti da fare a seguito di una divisione sono per difetto.

CAPITOLO 3: ECONOMIA DELLE AZIONI

IL ROUND

L'unità di tempo fondamentale nel gioco è il round. Un round è un periodo di tempo di circa 6 secondi, durante il quale si svolgono "contemporaneamente" tutte le azioni dei personaggi.

INIZIATIVA

Contemporaneamente è un termine che va preso con le pinze. In realtà, ogni personaggio agisce in un ordine ben preciso, che viene determinato all'inizio di ogni combattimento tirando per l'iniziativa appunto, ovvero sommando il proprio modificatore di Destrezza al tiro di un d20.

Il risultato dell'iniziativa determina l'ordine di azione, chi ha ottenuto il risultato più alto agisce per primo, e così via. In caso di parità, si tira un nuovo d20 per determinare chi agisce prima.

Un personaggio può decidere di rinunciare alla propria azione per agire dopo un altro personaggio, ma non può decidere di agire prima di un altro personaggio che ha ottenuto un risultato più alto.

IL TURNO

Durante il suo turno un personaggio può compiere un movimento, un'azione e un'azione bonus.

MOVIMENTO

Il movimento massimo che può compiere un personaggio durante il suo turno è pari alla sua velocità. Queste azioni possono essere compiute spendendo parte del proprio movimento.

Ci si può muovere in qualunque momento durante il proprio turno, l'importante è che il movimento totale sia pari alla propria velocità.

Movimento normale. Il movimento normale è un movimento che non richiede alcun costo aggiuntivo oltre alla normale velocità di movimento.

Salto in lungo. Un personaggio può saltare in lungo fino a un numero di metri pari al suo punteggio di Forza moltiplicato per 15 cm se parte da fermo, o al doppio di questo se parte con una rincorsa di almeno 3 m. La somma della distanza di rincorsa e della distanza saltata è comunque da considerarsi spesa ai fini del movimento.

Salto in alto. Con una rincorsa di almeno 3 m, si può saltare fino ad un'altezza calcolata con la formula $(3 + F_{mod}) * 30cm$ dove F_{mod} è il modificatore di Forza del personaggio. Saltando

da fermi questa altezza è dimezzata. La distanza di rincorsa va comunque sottratta al movimento rimanente, ma quella di salto no.

Nuoto. Un personaggio può nuotare fino a una distanza pari alla metà della sua velocità.

Scalata. Un personaggio può scalare fino a una distanza verticale pari a metà della sua velocità.

Sdraiarsi prono. Sdraiarsi a terra non ha nessun costo in termini di movimento.

Rialzarsi. Rialzarsi da prono costa metà del movimento totale.

Strisciare. Strisciare costa il doppio della distanza rispetto al movimento normale.

AZIONI

Un personaggio può compiere un'azione durante il proprio turno.

Attaccare. Vedi la sezione specifica.

Lanciare un incantesimo. Un personaggio può lanciare un incantesimo dal tempo di lancio pari ad un'azione o usarne una per iniziare a lanciarne uno con un tempo di lancio più lungo. È importante specificare che se si lancia più di un incantesimo per turno, almeno uno di questi deve essere un truccetto.

Privilegi di classe. La maggior parte dei privilegi di classe richiedono un'azione per essere usati.

Scatto. Un personaggio può usare un'azione per compiere un movimento aggiuntivo.

Usare un oggetto. Un personaggio può usare un'azione per interagire con un oggetto, ad esempio bere una pozione.

Prepararsi. Un personaggio può usare un'azione per prepararsi a compiere un'azione come reazione, specificando un evento che la farebbe scattare.

Schivare. Un personaggio può usare un'azione per schivare, imponendo svantaggio ai tiri per colpire contro di lui da parte di nemici che è in grado di vedere e guadagnando vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza fino all'inizio del suo prossimo turno.

Disimpegno. Un personaggio può usare un'azione per disimpegnarsi, il che gli permette di muoversi senza provocare attacchi di opportunità da parte di nemici che sono in grado di vederlo e che non sono inabili.

Liberarsi. Un personaggio può usare un'azione per liberarsi da una presa o da un vincolo con una prova contrapposta di Atletica o Acrobazia.

Aiutare. Un personaggio può usare un'azione per aiutare un alleato in un'azione che richiede una prova di abilità, dandogli vantaggio.

Nascondersi. Un personaggio può usare un'azione per nascondersi, provando una prova di Destrezza (Furtività) contro la Saggezza (Percezione) di chiunque sia in grado di vederlo.

Cercare. Un personaggio può usare un'azione per cercare, provando una prova di Indagare o di Percezione contro la Furtività di chiunque sia in grado di nascondersi.

LOTTARE

Oltre ai classici attacchi, un personaggio può decidere di compiere un'azione di attacco speciale, ovvero la lotta. Un personaggio può lottare con un bersaglio se e solo se ha almeno una mano libera e questi è più grande di lui al massimo di una taglia.

Spingere a terra. Un personaggio può usare un'azione per spingere a terra un nemico che si trova a meno di 1,5 m da lui. Il personaggio effettua una prova di Atletica contro una prova di Atletica o Acrobazia del nemico. Se il personaggio vince, il nemico è spinto a terra prono.

Allontanare. Un personaggio può usare un'azione per allontanare un nemico che si trova a meno di 1,5 m da lui. Il personaggio effettua una prova di Atletica contro una prova di Atletica o Acrobazia del nemico. Se il personaggio vince, il nemico è spinto di 1,5 m più 1,5 m per ogni 5 punti di differenza tra le due prove.

Afferrare. Un personaggio può usare un'azione per afferrare un nemico che si trova a meno di 1,5 m da lui. Il personaggio effettua una prova di Atletica contro una prova di Atletica o Acrobazia del nemico. Se il personaggio vince, il nemico è afferrato.

AZIONI BONUS

Un personaggio può compiere al massimo un'azione bonus durante il proprio turno, ma deve possedere un privilegio che gli dia effettivamente delle opzioni con cui usarla, ad esempio lanciare un incantesimo con tempo di lancio pari ad un'azione bonus.

REAZIONI

Un personaggio può compiere una reazione durante il round ma fuori dal proprio turno, a meno che non abbia un privilegio che gli consenta di spenderla durante il suo turno.

Attacco di opportunità. Un personaggio può compiere un attacco di opportunità contro un nemico che sta uscendo dalla sua area minacciata (un cerchio di raggio 1,5 m).

Azione preparata. Un personaggio può compiere un'azione preparata come reazione, se l'evento che l'avrebbe fatta scattare si è verificato.

PARTE 2

OPZIONI PER I PERSONAGGI

CAPITOLO 4: RAZZE

FORGIATI

Non c'è un'ambientazione fantasy che sia completa senza una vasta selezione di amiconi artificiali, del resto chi può dire di aver visto Guerre Stellari senza essersi innamorato di C3PO o di R2D2? Evidentemente poche persone, dato che internet è assolutamente pieno di varie versioni dei Forgiati.

Mancando tuttavia una versione ufficiale nei manuali di base di quinta edizione o in Tasha e Xanathar, ho deciso di sopperire con la mia versione, a voi!

TRATTI DEI FORGIATI

Aumento del punteggio di caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un forgiato aumenta di 2.

Difesa senza Armatura. Un forgiato non può indossare armature, ma la sua CA è pari a 8 + il suo modificatore di Destrezza + il suo bonus di competenza.

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

Resistenza al Veleno. Un forgiato ha resistenza ai danni da veleno e ai tiri salvezza contro il veleno.

Radar. Un forgiato possiede scurovisione nel raggio di 18 m.

FORGIATI DA COMBATTIMENTO

Aumento del punteggio di caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un forgiato da combattimento aumenta di 1.

FORGIATI DA ESPLORAZIONE

Aumento del punteggio di caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un forgiato da esplorazione aumenta di 1.

Scanner magico. Un forgiato da esplorazione conosce l'incantesimo *Individuazione del Magico* e può lanciarlo un numero di volte pari al suo bonus di competenza senza usare slot per ogni riposo lungo.

Velocità. La velocità base sul terreno di un forgiato da esplorazione è di 10,5 metri.

FORGIATI DA COSTRUZIONE

Aumento del punteggio di caratteristica. Il punteggio di Forza di un forgiato da costruzione aumenta di 1.

CAPITOLO 5: BARBARO

"GRRYAAAAAH!"
(Anonimo)

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI CAMMINO PRIMORDIALE: CAMMINO DEL CAOS

TUTTO MUSCOLI, TUTTO CERVELLO

A partire dal 3° livello, quando il Barbaro usa il suo privilegio *Ira*, i suoi punteggi di Forza e Intelligenza vengono scambiati se quello di Intelligenza è più alto di quello di Forza.

INCANTESIMI

A partire dal 3° livello, il Barbaro acquisisce la capacità di lanciare degli incantesimi.

Caratteristica da incantatore. La caratteristica da incantatore del Barbaro è Intelligenza.

Trucchetti. Il Barbaro conosce due trucchetti a scelta dalla lista del Warlock. Al 10° livello ne apprende un terzo sempre dalla lista del Warlock.

Slot Incantesimo. Ha la stessa tavola di slot del Cavaliere Mistico.

Incantesimi conosciuti. Il Barbaro può imparare un numero di incantesimi da Warlock pari al suo livello da Barbaro più il suo modificatore di Intelligenza. Inoltre può imparare incantesimi da qualsiasi lista nel momento in cui questi gli siano insegnati.

CORPO DEL CAOS

A partire dal 6° livello, quando il Barbaro usa il suo privilegio *Ira* trasforma il suo corpo in un vortice di pura energia caotica.

La sua velocità di movimento aumenta di 1.5 metri e diventa una sorgente di luce fioca entro 9 metri.

Inoltre, quando effettua un tiro salvezza su Intelligenza durante la trasformazione, può trattarlo come un tiro salvezza su Forza.

ORIZZONTE DEGLI EVENTI

A partire dal 10° livello, quando il Barbaro usa il suo privilegio *Ira* proietta un campo gravitazionale intorno a sé. Quando una creatura alleata entro 1.5 metri da lui è bersaglio di un tiro a colpire a distanza, può usare la sua reazione per decidere di reindirizzarlo su di sé

ma essere sicuramente colpito, riducendo i danni di 1d10 più il suo modificatore di Costituzione. Se i danni vengono ridotti a 0 da questo privilegio, come parte della stessa reazione può lanciare un trucchetto.

Se il Barbaro muore durante la trasformazione, apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui un oggetto è stato piazzato all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

A partire dal livello 14,

HO DETTO TUTTO CERVELLO

Quando al 20° livello il Barbaro ottiene l'aumento sia del punteggio che del massimo punteggio di Forza, questo invece va su Intelligenza.

CAPITOLO 6: CHIERICO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI DOMINIO DIVINO: DOMINIO DI INTEGRITÀ

"E questo è interessante. Perché è interessante?
Perché l'ho scritto, e io scrivo solo cose interessanti."
(W.A. De Graaf)

INCANTESIMI DI DOMINIO

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	Armatura di Agathys, Comando
3°	Frantumare, Immagine Speculare
5°	Aura di Vitalità, Controincantesimo
7°	Inaridire, Occhio Arcano
9°	Mano di Bigby, Reincarnazione

COMPETENZE BONUS

Al 1° livello, il Chierico ottiene competenza nelle seguenti abilità: Arcano e Intuizione.

Quando effettua una prova di caratteristica su queste abilità raddoppia il suo bonus di competenza.

FORZA BRUTTA

A partire dal 1° livello, il Chierico può scegliere di usare il suo modificatore di Intelligenza invece che di Saggezza per ogni prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza che lo richieda.

Allo stesso modo, la sua caratteristica da incantatore diventa Intelligenza.

INCANALARE DIVINITÀ: DIVISIONE CON RESTO

A partire dal 2° livello il Chierico può spendere un suo utilizzo di *incanalare divinità* per effettuare la divisione con resto su dei danni subiti da un suo alleato.

I danni vengono divisi per tre e inflitti equamente al Chierico, all'alleato e alla creatura che ha inflitto i danni.

I tre poi devono effettuare una prova contrapposta di Intelligenza pura, e chi ottiene il risultato più basso riceve il resto dei danni.

INCANALARE DIVINITÀ: PERMUTAZIONE

A partire dal 6° livello il Chierico può spendere un suo utilizzo di *incanalare divinità* per scegliere un numero di creature pari o inferiore al suo livello da Chierico (almeno 2) entro 9 metri di cui conosca le posizioni e permutarle a suo piacimento.

Se una creatura viene permutata in uno spazio che non può occupare, viene automaticamente teletrasportata nello spazio sicuro che possa occupare più vicino.

BUON ORDINAMENTO

A partire dall'8° livello, quando il Chierico tira per iniziativa, può scegliere l'ultima creatura alleata nell'ordine di iniziativa, se stesso incluso, e decidere quando agirà all'inizio di ogni round.

FATTORIZZAZIONE UNICA

A partire dal 17° livello, una volta per riposo lungo, il Chierico può usare la sua azione per scegliere una creatura che sia in grado di vedere e conoscerne i punti ferita attuali.

Quando lo fa, deve scegliere uno dei fattori primi del numero di punti ferita attuali della creatura: questa viene divisa in quel numero di copie più piccole di sé stessa e i suoi punti ferita vengono divisi equamente tra di esse.

Le copie possiedono le stesse statistiche e abilità della creatura di partenza, ma non possono effettuare azioni o azioni bonus, soltanto reazioni e movimenti.

All'inizio del turno successivo del Chierico, le copie vengono rimesse nella creatura iniziale, la quale riappare nello spazio in cui si trovava prima di essere divisa o nel più vicino spazio libero e subisce i danni subiti da ognuna delle singole copie.

Se il numero di punti ferita della creatura è un numero primo, il Chierico ottiene un utilizzo aggiuntivo di *incanalare divinità*.

Il DM sceglie la taglia delle copie (minore o uguale alla taglia della creatura originale) e la loro posizione.

CAPITOLO 7: GUERRIERO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

CAMPIONE VARIANTE SENZA PAURA (SOSTITUISCE CRITICO MIGLIORATO)

A partire dal 3° livello, il Guerriero è immune alla condizione di "Spaventato" e supera in automatico le prove di caratteristica contro le prove di Intimidazione (Carisma) delle altre creature.

ANGELO DELLA BATTAGLIA (SOSTITUISCE CRITICO SUPERIORE)

A partire dal 15° livello, una volta per riposo breve, il Guerriero può usare la sua azione per invocare l'aiuto di una Valchiria.

Per il prossimo minuto, può lanciare a volontà l'incantesimo *Scudo* usando la sua reazione, le sue prove di caratteristica sono considerate

influenzate dall'azione di *Aiuto* da parte di una creatura invisibile e la sua velocità di movimento aumenta di 4,5 metri, inoltre non subisce gli effetti del terreno difficile.

ALI DELLA VITTORIA (SOSTITUISCE SOPRAVVISSUTO)

A partire dal 18° livello, quando tira per iniziativa, il Guerriero può usare la sua reazione per evocare Brunilde.

Essa viene considerata una creatura alleata e viene congelata fino al combattimento successivo quando il combattimento termina o i suoi punti ferita finiscono. Se i punti ferita del Guerriero scendono a 0, Brunilde userà il suo privilegio *Colpo di Grazia* come reazione.

BRUNILDE, LA VALCHIRIA

Celestiale, legale neutrale

Classe Armatura 20 (armatura completa e scudo)

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Velocità 9 m, volo 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +11, Des +10, Cos +11, Sag +9

Resistenze Danni Radiosi, danni da attacchi con armi non magiche

Immunità Condizioni Avvelenata, ogni malattia

Sensi Vista Pura 36m, vista cieca 18 m. Percezione Passiva 19

Linguaggi Tutti i linguaggi

Sfida 10 (5 900 PE)

Incantesimi innati. Brunilde può lanciare alcuni incantesimi innatamente. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è 19.

Trucchetti (a volontà): *Colpo di Grazia*, *Guida*, *Resistenza*, *Salvare i Morenti*

1° livello (a volontà): *Benedizione*, *Cerimonia*, *Duello Obbligato*, *Eroismo*, *Scudo della Fede*

2° livello (a volontà): *Aiuto*, *Trova Cavalcatura*

3° livello (a volontà): *Manto del Crociato*

5° livello (a volontà): *Comunione*, *Santificare*, *Scrutare*

7° livello (a volontà): *Forma Eterna*

AZIONI

Multiattacco. Brunilde compie due *attacchi con lancia* o un *attacco con scudo*.

Attacco con lancia. Attacco da mischia, +11 al tiro per colpire, 10 (1d10 + 5) danni perforanti (magici) sul colpo e 4 (1d8) danni radiosi aggiuntivi

Attacco con scudo. Attacco da mischia, +11 al tiro per colpire, 12 (2d6 + 5) danni contundenti (magici) sul colpo e 4 (1d8) danni radiosi aggiuntivi. Sul colpo, tiro salvezza su Costituzione (CD 19): in caso di fallimento, il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI BONUS

Carica. Brunilde si muove verso una creatura entro la sua velocità di movimento totale ed effettua un *attacco con scudo* al suo arrivo.

REAZIONI

Soccorso divino. Brunilde può teletrasportarsi con una reazione davanti al guerriero che l'ha evocata e lanciare l'incantesimo *Scudo* come parte della stessa reazione.

Colpo di Grazia. Quando i punti ferita del guerriero che l'ha evocata scendono a 0, Brunilde si teletrasporta sulla sua posizione come reazione e all'inizio del suo prossimo turno lancia il trucchetto *Colpo di Grazia* per poi sparire come azione bonus.

CAPITOLO 8: LADRO

"E lei che fa nella vita?"

L'halfling, con una naturalezza e un'innocenza disarmanti, sorride ed esclama: "Io rubo!"

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

INTROVABILE PERSINO PER IL DM

A partire dal 1° livello, se nella narrazione non è specificato che stia facendo qualcos'altro, il Ladro può effettuare una prova di Furtività con una CD di 35.

Se la supera (o ottiene un 20 naturale), si materializza nella scena attualmente narrata ed è considerato nascosto da tutte le creature coscienti.

Se lo ritiene opportuno e il giocatore non è presente, il DM può effettuare questa prova al posto del giocatore.

ARCHETIPO LADRESCO: IL CAMMINATORE DELLE OMBRE



arà capitato a tutti nelle proprie avventure di ritrovarsi nel party un Ladro, generalmente un halfling, che paradossalmente si rivelasse inutile nel momento del bisogno (peraltro nel suo elemento naturale, l'oscurità) data la sua mancanza inspiegabile di Scurovisione. Ispirato da queste edificanti esperienze, ho deciso di darvi questo nuovo archetipo ladresco, il Camminatore delle Ombre!

"Beh, c'è chi dice che è morto. Baggianate, così penso io. No! Per me è ancora in circolazione..."
(Harry Potter e la Pietra Filosofale, 2001)

ADOTTATO DALL'OMBRA

A partire dal 3° livello, il Ladro acquisisce *Scurovisione* e la capacità di vedere nell'oscurità magica, se non le possiede già.

LAMPO NEL BUIO

A partire dal 3° livello, quando il Ladro colpisce una creatura col suo attacco furtivo e lui stesso si trova in uno spazio in condizioni di luce fioca o oscurità, questa deve superare un TS su Saggezza. Se lo fallisce, subisce altri danni

radiosi ed è accecata fino all'inizio del turno successivo del ladro.

I danni radiosi subiti sono 1d6 per ogni 2d6 lanciati dal Ladro per l'attacco furtivo.

PASSO NELL'OMBRA

A partire dal 9° livello, il Ladro può usare la sua Azione Scaltra per teletrasportarsi nell'ombra di una creatura che sia in grado di vedere.

Se il Ladro era nascosto alla creatura lo rimane, altrimenti può tirare per una prova di Furtività per nascondersi nell'ombra della creatura.

CORTINA DI FUMO!

A partire dal 13° livello, il Ladro può usare la sua Azione Scaltra per lanciare il truccetto *Illusione Minore* e gli incantesimi *Camuffare Sè Stesso*, *Movimenti del Ragno* e *Oscurità* a volontà.

Inoltre, quando si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, può usare la sua Azione Scaltra per lanciare l'incantesimo *Invisibilità Superiore* su sè stesso a volontà.

CD del tiro salvezza. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è pari a 8 + il bonus di competenza del Ladro + il suo modificatore di Destrezza.

INTOCCABILE COME UN'OMBRA

A partire dal 17° livello, il Ladro quando si trova in condizioni di luce fioca o oscurità supera automaticamente tutti i tiri salvezza su Destrezza.

Inoltre il suo punteggio di Destrezza aumenta di 4, e il valore massimo del suo punteggio di Destrezza è 24.

NEMMENO OMATARA POTREBBE TROVARLO

A partire dal 17° livello, se i punti ferita del Ladro scendono a 0 mentre si trova in condizioni di luce fioca o oscurità, questi rimane a 1 punto ferita e viene considerato automaticamente nascosto da tutte le creature coscienti, alleati compresi. Questo privilegio può essere utilizzato una sola volta per riposo lungo.

CAPITOLO 9: MONACO

"Li vedi questi?" il Monaco cieco mostrò i suoi pugni, splendenti di energia verde, al povero borseggiatore colto in flagrante.

"Questo è Porta e questo è Fogli."

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

RISERVA DI KI AUMENTATA

Il numero massimo di punti ki di un Monaco è pari al suo livello + il suo bonus di competenza.

ARTI MARZIALI AMPIATE

Un Monaco competente può usare un punto ki per aggiungere il suo modificatore di Destrezza alle prove di caratteristica di Atletica per afferrare una creatura.

VOLONTÀ INFRANGIBILE

La volontà dei Monaci più esperti è talmente ferrea da poter superare ogni barriera mortale. A partire dal 14° livello, quando muore in combattimento, il ki di un Monaco può essere completamente liberato, consentendogli di rialzarsi per continuare a combattere.

Quando un Monaco fallisce il suo ultimo tiro salvezza contro morte, può rialzarsi recuperando tutti i suoi punti ki e agire nello stesso turno, con le seguenti condizioni:

Aura bruciante. All'inizio di ogni suo turno, il Monaco tira il suo dado da Monaco e perde quel numero di punti ki. Quando li ha esauriti, muore e non può essere resuscitato se non dall'incantesimo *Desiderio* o dall'intervento di una divinità. Per via del calore immenso generato dalla sua aura che si consuma, ogni contatto con il Monaco procura 1d4 danni da fuoco.

Furia rediviva. Mentre si trova in questo stato, il Monaco è immune a ogni danno e supera automaticamente ogni tiro salvezza contro le influenze mentali. Durante il suo turno è costretto a seguire il corso d'azioni che più si avvicini alle sue ultime volontà, senza possibilità di cambiare idea.

Perdita di controllo. Mentre si trova in questo stato, il Monaco non può spendere nessun punto ki, il suo bonus di competenza diventa pari a 0 e non può comunicare in nessun linguaggio.

Potenza sovraumana. Mentre il Monaco si trova in questo stato, il bonus alla sua velocità di movimento di *Movimento senza armatura*

raddoppia, possiede vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione, ogni sua azione di attacco gli garantisce tre attacchi e può usare un'azione bonus per effettuarne altri due.

TRADIZIONE MONASTICA: VIA DELL'OMBRA REDENTA PENTIMENTO E REDENZIONE



ebbene tutti i monaci condividano la saggezza degli antichi maestri, ci sono tradizioni che si allontanano dalla loro illuminazione: è questo il caso della Via dell'Ombra.

Talvolta però accade che un Monaco, dopo aver sfiorato la morte ad esempio, possa decidere di allontanarsi da queste pratiche e riscoprire la dimensione più meditativa, pietosa e naturale delle arti del ki.

MAGIA DEL KI

Tra i molti privilegi concessi dalla via dell'Ombra, vi è quello di lanciare alcuni incantesimi, ma si tratta di un potere oppresso e incompleto. Una volta che un Monaco si libera dall'influenza dell'oscurità, può finalmente imparare a incanalare il suo ki per lanciare incantesimi più raffinati.

Trucchetti. Un Monaco Redento conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi del druido. Apprende un trucchetto da druido aggiuntivo a sua scelta al 10° livello.

Slot incantesimo. La tabella indica quanti slot incantesimo possiede un Monaco Redento per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore.

Per lanciare uno di questi incantesimi, il Monaco deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Per esempio, se un Monaco ha preparato 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.

Il Monaco recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Incantesimi preparati di 1° livello e superiore. Un Monaco Redento prepara tre incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista di incantesimi del druido. La colonna "Incantesimi Preparati" nella tabella indica quanti incantesimi di 1° livello o di livello superiore un Monaco può

preparare. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il Monaco possiede degli slot incantesimo.

Ogni volta che il Monaco completa un riposo lungo, può preparare incantesimi diversi della lista degli incantesimi del druido. Tutti gli incantesimi preparati devono essere di un livello di cui il Monaco possiede almeno uno slot incantesimo.

Caratteristica da incantatore. Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da Monaco Redento. Il potere dei suoi incantesimi deriva dalla sua sintonia con il Ki intorno a lui. Un Monaco 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 Monaco da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza degli incantesimi. = 8 + il bonus di competenza del Monaco + il modificatore di Saggezza del Monaco.

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

SLOT INCANTESIMO PER LIVELLO

Livello da Monaco	Trucchetti conosciuti	Incantesimi preparati	1° Lv.	2° Lv.	3° Lv.	4° Lv.
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

AURA VIVA

A partire dal 3° livello, il ki di un Monaco Redento si manifesta visualmente come un'aura intorno a lui, che sia cosciente o incosciente. Questa funge da fonte di luce fioca per tutte le creature non ostili.

Tutti i danni inferti dal Monaco a creature viventi sono danni non letali.

AUREE NELL'OSCURITÀ

A partire dal 6° livello, il Monaco perde la sua visione. Guadagna la capacità di vedere le auree delle creature viventi con la sua mente e può ricavarne diverse informazioni, come l'allineamento, i punti ferita, la capacità di lanciare incantesimi e la forza magica. Tuttavia grazie alla sua sintonia con il mondo circostante, guadagna vista cieca nel raggio di 18m.

A causa della sua cecità, quando usa il privilegio "Devviare i proiettili" il Monaco non può più rilanciare indietro i proiettili neutralizzati.

Consigli per il DM. È consigliabile comunicare al giocatore queste informazioni in modo implicito, tramite ad esempio una descrizione dell'aura della creatura, piuttosto che dargliele direttamente.

NULLA SI CREA, NULLA SI DISTRUGGE, TUTTO SI TRASFORMA

A partire dall'11° livello, una volta per riposo lungo, quando il Monaco vede l'aura di una creatura vivente scendere a 0 punti ferita, può spendere un turno in concentrazione per entrare in sintonia con il suo corpo e assorbire da essa un numero di punti ki pari al suo bonus di competenza, ma per ogni punto ki recuperato in questo modo perde lui stesso due punti ferita.

In qualunque momento, il Monaco può convertire i suoi punti ki in slot incantesimo temporanei e viceversa, con un tasso di un punto ki per livello (purché possieda già uno slot di quel livello).

SACRIFICIO ASSOLUTO

A partire dal 16° livello, con un atto altruistico definitivo, il Monaco può attingere a tutto il suo ki per poi farlo esplodere con un'emanazione del raggio di 15 metri. Tutti gli alleati morti che siano all'interno dell'emanazione sono riportati in vita, come se fossero soggetti ad un incantesimo *Resurrezione Pura*.

Il Monaco viene completamente distrutto. Un Monaco distrutto in tal modo non può più tornare in vita, nemmeno tramite un incantesimo *Desiderio* o *Miracolo* o grazie al potere di una divinità.

Inoltre, il nome del Monaco può essere pronunciato ma non potrà più essere scritto. Tutti i riferimenti scritti del suo nome divengono nient'altro che spazi bianchi e tutti gli oggetti magici con cui era in sintonia perdono ogni proprietà magica.

Tutto ciò che rimane del Monaco dopo aver usato questo privilegio è un sacchetto di semi di *Principessa Serena* con su cucita l'unica testimonianza scritta del suo nome.

CAPITOLO 10: PALADINO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Invece di avere una riserva di punti ferita pari a cinque volte il suo livello da Paladino, il Paladino possiede una riserva di punti ferita pari al suo livello da Paladino in d6, che tira al termine di ogni riposo lungo.

GIURAMENTO DIVINO: GIURAMENTO DI VERAMENTE VERA VERITÀ

In accordo alla sua natura, questa sottoclasse è stata generata da un'intelligenza artificiale e ovviamente corretta dal sottoscritto

$[a = A] \Rightarrow [a = (-1)^{2a^2}(A-1)+1]$ "Banale aritmetica"
(R. Zunino)

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	
5°	
9°	
13°	
17°	

INCANALARE DIVINITÀ

Quando il Paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le seguenti opzioni di Incanalare Divinità:

Circuiti Infallibili. A partire dal 3° livello, il Paladino può usare un'azione per intessere circuiti logici invisibili attorno a sé. Questi circuiti durano 1 ora, garantiscono un bonus pari al suo modificatore di Carisma (almeno +1) alle sue prove di Percezione e lo rendono immune al fascino e alle illusioni magiche. Il Paladino ottiene vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e abilità che causano confusione o manipolazione mentale.

Inferenza Logica. Il Paladino può passare un minuto a concentrarsi per comporre una dimostrazione ed ottenere la conferma di verità o falsità assoluta di una proposizione a sua scelta.

ESECUZIONE DETERMINISTICA

A partire dal 7° livello, il Paladino è in grado di agire con precisione e rapidità estrema, seguendo una sequenza di azioni predeterminate.

Una volta al giorno, può dichiarare di eseguire una serie di azioni con una precisione quasi perfetta, ottenendo vantaggio su tutti i tiri per colpire e un bonus pari al suo modificatore di Carisma (almeno +1) a ogni istanza dei danni da lui inflitti per il suo prossimo turno.

ASSIOMA PROTETTIVO

A partire dal 15° livello, il Paladino può creare un campo di forza logico intorno a sé e ai suoi alleati che dura 10 minuti. Quando un alleato all'interno del raggio di 30 metri viene colpito da un attacco, il paladino può reagire istantaneamente e spendere uno slot incantesimo per ridurre i danni subiti da quell'alleato. Il danno viene ridotto di una quantità pari al suo bonus di Carisma + il suo bonus di competenza + il livello dello slot speso.

TEOREMA DI CORRETTEZZA

Al raggiungimento del 20° livello, il paladino raggiunge la massima padronanza della logica costruttivista.

Una volta per riposo lungo, può lanciare l'incantesimo *Verità Assoluta* senza consumare uno slot incantesimo.

Inoltre, l'opzione di Incanalare Divinità *Inferenza Logica* viene potenziata, permettendo al Paladino di derivare un'informazione corretta che non conosce.

CAPITOLO 11: SAPIENTE

Creato da u/LaserLlama, tradotto da Davide Borra e ribilanciato dal sottoscritto

MENTI MAGNIFICHE

Ci sono molte persone magnificamente intelligenti al mondo, ma poche sono veri Sapienti. Nati con l'innato desiderio di conoscere tutto ciò che possono, e il potenziale per un intelletto geniale, i Sapienti spendono la loro intera vita imparando tutto ciò che chi li circonda è disposto ad insegnargli. Spesso riconoscibili ad una giovane età, la loro insaziabile sete di conoscenza li conduce nelle più grandi librerie, università e nei principali luoghi di sapere. Desiderano viaggiare per scoprire i più reconditi segreti del mondo, spesso dedicando la propria vita all'avventura. Per un Sapiente, nessun prezzo è troppo alto per la promessa della scoperta.

INTENSO INTERESSE

I Sapienti sono molto concentrati nell'area di studi che anno scelto, e spesso diventano ossessionati dal conoscere tutto ciò che possono sulla loro specialità. Nella loro missione per la scoperta, i Sapienti sono disposti a rinunciare ad ogni loro convinzione, politica o religiosa che sia, per acquisire le informazioni che anelano. Per essi, il loro desiderio di conoscenza è più importante della lealtà verso un gruppo o un'ideologia.

Spesso pagando un grande prezzo, i Sapienti non si fermeranno davanti a nulla finché non avranno fatto una scoperta rivoluzionaria nella loro area di studio. non è raro incontrare uno di questi studiosi lontano dalla sicurezza di un'università e le sue librerie.

CREARE UN SAPIENTE

Durante la creazione di un Sapiente, bisognerebbe considerare la loro istruzione e il loro livello di educazione formale. Era la promessa della migliore università il denaro può comprare? Oppure, era un figlio della strada, disposto a combattere per ogni frammento di conoscenza su cui potrebbe mettere le mani? Forse la loro mente è stata allenata fin dalla nascita per essere il perfetto strumento di analisi per una nobile famiglia.

Considera anche perché il tuo Sapiente ha scelto di affidarsi al proprio intelletto anziché usare i propri doni nello studio dell'arcano o al servizio di un potere più alto. Sono condannati a non poter lanciare neanche la più semplice

magia? O hanno giurato di non affidarsi mai al potere che ha distrutto la loro famiglia?

Infine, perché ha scelto di diventare un avventuriero invece che vivere una vita accademica? Ha scelto di andare oltre il normale studio e dedicarsi alle infinite scoperte dell'avventura? Oppure ha sempre avuto una passione per lo studio del mondo?

SAPIENTE E MULTICLASSE

Punteggio di caratteristica minimo. Il personaggio multiclasse deve avere un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 13 per acquisire un livello in questa classe o per acquisire un livello in un'altra classe se è già un Sapiente.
Competenze ottenute. Se il Sapiente non è la classe iniziale del personaggio, ecco quali competenze ottiene quando acquisisce il suo primo livello da Sapiente: armature leggere, un'abilità a scelta dalla lista delle abilità da Sapiente e un set di strumenti da artigiano a scelta.

CREAZIONE

PUNTI FERITA

Dadi Vita. 1d8 per livello da Sapiente

Punti ferita al 1° livello. 8 + il modificatore di Costituzione del Sapiente

Punti ferita ai livelli successivi. 5 (1d8) + il modificatore di Costituzione del Sapiente

COMPETENZE

Armature. Armature leggere

Armi. Armi semplici, spade corte

Strumenti. Un set di strumenti da artigiano a scelta

Tiri Salvezza. Intelligenza, Saggezza

Abilità. Tre a scelta tra Arcano, Storia, Indagare, Intuizione, Medicina, Natura, Persuasione o Religione

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

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

- (a) un'arma semplice a scelta o (b) una spada corta.
- (a) una balestra leggera e 20 frecce o (b) due pugnali.
- un set di strumenti da artigiano a scelta
- un'armatura di cuoio, e una borsa da studioso
- 5d4 x 10 mo

CREAZIONE RAPIDA

Puoi creare rapidamente un Sapiente usando le seguenti linee guida. Prima, metti il tuo

punteggio di Intelligenza al punteggio più alto, seguito da Destrezza. Secondo, scegli il background nobile.

PRIVILEGI DEL SAPIENTE

I privilegi ottenuti dal Sapiente a ogni livello sono riassunti in questa tabella.

SAPIENTE			
Lv	PB	Privilegi di Classe	Ambiti di Ricerca
1°	+2	Attenta Analisi, Difesa predittiva	-
2°	+2	Ambiti di Ricerca, Intelletto Maestoso (d4)	2
3°	+2	Disciplina Accademica	2
4°	+2	Aumento dei punteggi di caratteristica	3
5°	+3	Riflessi Accelerati (2) Studio Rapido Intelletto maestoso (d6)	3
6°	+3	Privilegio della Disciplina Accademica	3
7°	+3	Percezione Affinata	3
8°	+3	Aumento dei punteggi di caratteristica	4
9°	+4	Flash di Genialità	4
10°	+4	Esperto di Previsioni Intelletto maestoso (d8)	4
11°	+4	Potente Osservazione	4
12°	+4	Aumento dei punteggi di caratteristica	5
13°	+5	Privilegio della Disciplina Accademica	5
14°	+5	Volontà di Ferro	5
15°	+5	Intelletto Maestoso (d10)	5
16°	+5	Aumento dei punteggi di caratteristica	6
17°	+6	Privilegio della Disciplina Accademica, Riflessi Accelerati (3)	6
18°	+6	Profonda Comprensione	6
19°	+6	Aumento dei punteggi di caratteristica	6
20°	+6	Genio Indiscusso	6

ATTENTA ANALISI

Il Sapiente può rapidamente analizzare un nemico. A partire dal 1° livello, un numero di volte pari al proprio bonus di competenza più il suo modificatore di intelligenza ogni riposo breve, può usare un'azione bonus per analizzare una creatura che è in grado di vedere entro 18 metri, designandola come suo Mark. Finché si

concentra sul suo Mark, come se si stesse concentrando su un incantesimo, il Sapiente ottiene i seguenti benefici:

- quando colpisce il Mark con un attacco o lo osserva per 1 minuto, può apprendere una delle seguenti caratteristiche a sua scelta: punteggio di caratteristica più alto, punteggio di caratteristica più basso, Classe Armatura, velocità, punti ferita massimi o tipo di creatura.
- può usare Intelligenza, al posto di Forza o Destrezza, per i tiri per colpire e per i danni contro il Mark.
- ha vantaggio su prove di caratteristica su Intelligenza e Saggezza per ottenere informazioni sul Mark.
- può fare un tiro salvezza su Intelligenza, anziché su Costituzione per mantenere la concentrazione sul Mark.

La creatura rimane indefinitamente il Mark del Sapiente, almeno finché il Sapiente non perde la concentrazione, la creatura non esce dal suo campo visivo, o il Sapiente usa questo privilegio su un'altra creatura.

DIFESA PREDITTIVA

Lo stile di combattimento di un Sapiente, basato sull'osservazione e lo studio, gli permette di anticipare e schivare gli attacchi. A partire dal 1° livello, nel calcolo della Classe Armatura, il Sapiente può usare il proprio modificatore di Intelligenza al posto di quello di Destrezza.

AMBITI DI RICERCA

Mai soddisfatto della propria conoscenza corrente, un Sapiente è sempre alla ricerca di un modo per espandere i propri orizzonti. Al 2° livello, il Sapiente apprende due Ambiti di Ricerca a sua scelta dalla lista al termine della descrizione della classe.

Ne apprende un altro al 4°, 8°, 12° e 16° livello.

INTELLETTO MAESTOSO

La mente di un Sapiente è capace di maestose intuizioni. A partire dal 2° livello, quando compie una prova di caratteristica che richiede o un tiro salvezza su Saggezza o Intelligenza, o quando tira per i danni contro il Mark, aggiunge il proprio Dado Intelletto, che è un d4, al tiro.

Inoltre, quando una creatura che una creatura che il Sapiente vede colpisce il Mark con un attacco, il Sapiente può usare la sua reazione per aggiungere il proprio Dado Intelletto al danno dell'attacco.

Il Dado Intelletto aumenta al 5° (d6), 10° (d8) e 15° (d10) livello.

DISCIPLINA ACCADEMICA

Il Sapiente ha scelto di specializzarsi in un campo di studio. A partire dal 3° livello, sceglie una Disciplina Accademica: Stratega (e basta).

La Disciplina Accademica garantisce privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 6°, 13° e al 17° livello.

RIFLESSI ACCELERATI

L'abilità di un Sapiente di reagire a ciò che lo circonda è quasi soprannaturale. A partire dal 5° livello, ottiene un bonus ai tiri di iniziativa pari al suo modificatore di Intelligenza, ed ottiene una seconda reazione ogni round. Un singolo effetto può scatenare una sola reazione.

Quando raggiunge il 11° livello in questa classe può sacrificare la sua azione bonus per una reazione in più.

Quando raggiunge il 17° livello in questa classe, ottiene una terza reazione ogni round, per un massimo di 4 reazioni.

STUDIO RAPIDO

A partire dal 5° livello, il Sapiente è in grado di apprendere nuove capacità con estrema velocità. Ottiene competenza in un'abilità, oggetto o arma, o impara una nuova lingua a sua scelta.

Inoltre, il Sapiente può spendere 1 ora (durante un riposo breve o lungo), può cambiare questa competenza o lingua con un'altra competenza o lingua a sua scelta, purché abbia accesso ad un esempio da cui imparare. Con esempio si intende un insegnante consenziente, un libro in un'altra lingua o il manuale di un oggetto.

PERCEZIONE AFFINATA

A partire dal 7° livello, il Sapiente non può essere sorpreso a meno che non sia incapacitato.

Inoltre, quando tira per iniziativa, può compiere una delle seguenti azioni prima che le altre creature agiscano:

- Usare Attenta Analisi per scegliere come Mark una creatura che può vedere.
- Fare una prova di caratteristica di Intelligenza per ottenere informazioni.
- Fare una tra le azioni di Aiuto, Prepararsi o Cercare.

LAMPO DI GENIALITÀ

A partire dal 9° livello, un numero di volte pari al proprio bonus di competenza ogni riposo breve, come reazione quando una creatura entro 9 metri compie un tiro salvezza, il Sapiente può urlargli un consiglio, garantendogli un bonus al tiro pari al suo Dado Intelletto.

La creatura deve essere in grado di udire il Sapiente per ottenere questo bonus.

ESPERTO DI PREVISIONI

Il Sapiente sembra sempre un passo avanti ai suoi nemici. A partire dal 10° livello, finché non è incapacitato, ha vantaggio su ogni tiro salvezza o prova di caratteristica che il Mark gli impone.

POTENTE OSSERVAZIONE

Il Sapiente è in grado di identificare anche la più piccola debolezza e sfruttarla con spietata efficienza. A partire dal 11° livello, un numero di volte pari al proprio bonus di competenza ogni riposo breve può usare una reazione per aggiungere un tiro del proprio Dado Intelletto ad ogni tiro per i danni degli alleati, finché può vedere il bersaglio e l'attaccante lo può sentire.

Inoltre, quando usala propria reazione per aggiungere il proprio Dado Intelletto ai danni di un attacco contro il proprio Mark, può tirare il Dado Intelletto due volte e usare il risultato più alto.

VOLONTÀ DI FERRO

A partire dal 14° livello, il Sapiente ottiene competenza nei tiri salvezza su Carisma.

Quando è costretto a fare un tiro salvezza su Carisma, ottiene un bonus al tiro pari al proprio Dado Intelletto.

Inoltre, quando un effetto gli permette di fare un tiro salvezza su Intelligenza, Saggezza o Carisma per ridurre o annullare i danni, non prende danno in caso di successo e solo metà danno in caso di fallimento. Tuttavia subisce comunque gli effetti al di là del danno come specificato dalla sorgente.

PROFONDA COMPRENSIONE

A partire dal 18° livello, con un'azione, un Sapiente può prevedere la prossima mossa del suo Mark e avvertire gli alleati dei suoi piani. Fino all'inizio del prossimo turno del Sapiente, il Mark ha svantaggio in tutte le prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza, e delle creature a scelta del Sapiente hanno vantaggio nei tiri salvezza che il Mark impone loro.

Una volta utilizzato questo privilegio, non può essere usato di nuovo finché non si completa un riposo breve o lungo.

GENIO INDISCUSSO

Il Sapiente realizza il proprio vero potenziale di genio. Al 20° livello, il suo punteggio di intelligenza aumenta di 4, fino ad un massimo di 24. Inoltre, quando tira il proprio Dado Intelletto

e ottiene un risultato minore del proprio modificatore di Intelligenza, può sostituire al valore ottenuto il proprio modificatore di Intelligenza.

AMBITI DI RICERCA

AGRICOLTURA

Il Sapiente ha un grande interesse in tutto ciò che cresce. Ogni volta che fa una prova di Intelligenza (Natura) relativamente a piante, fattorie, agricoltura, o giardinaggio, ha vantaggio in quel tiro.

Inoltre, se spende 8 ore a prendersi cura di colture, piante o campi, può lanciare la versione di 8 ore dell'incantesimo *Crescita Vegetale* su ogni coltura egli decida di accudire in quel periodo.

ASTROLOGIA

Il Sapiente è un esperto studioso delle mappe stellari e delle costellazioni, e può usare i movimenti dei corpi celesti per prevedere il futuro. Durante un riposo lungo in cui può vedere il cielo stellato, può tirare un d20 e annotarne il valore. Può rimpiazzare un suo tiro per colpire, un suo tiro salvezza o una sua prova di abilità a sua scelta con questo valore, prima di aver effettuato tale tiro.

La sostituzione può essere effettuata al massimo una volta, e se non viene utilizzata entro la fine del riposo lungo successivo, è persa.

ENIGMI

Il Sapiente ha speso molto tempo a riflettere e ragionare su enigmi e rime. Quando parla, può scegliere di farlo in Enigmi. Quando lo fa, sembra di star parlando normalmente, ma ci sono dei messaggi nascosti nelle sue parole.

In un'ora, che può trascorrere in un riposo breve o lungo, il Sapiente può insegnare ad una creatura a comprendere gli Enigmi. Una creatura con intelligenza pari o superiore a 13 che comprende gli Enigmi, può rispondere per Enigmi.

EQUITAZIONE

Il Sapiente ha sviluppato un grande amore per la cura dei cavalli. Il Sapiente ottiene competenza in Addestrare Animali. Ogni volta egli compie una prova di Saggezza (Addestrare Animali), può fare invece un tiro su Intelligenza (Addestrare Animali).

Inoltre, quando fa una prova su Addestrare Animali relativamente a prendersi cura di un cavallo, cavalcarlo o far riprodurre dei cavalli, ha vantaggio su quel tiro.

Infine, quando sta cavalcando un cavallo, aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza

ad ogni prova di abilità o tiro salvezza compiuto dalla cavalcatura.

FALCONERIA

Il Sapiente ha speso molti mesi ad imparare ad addestrare i rapaci. Ottiene un compagno Falco, che usa le statistiche dell'Aquila Gigante del *Manuale dei Mostri*, ma ha una statistica di Intelligenza di 14. Il Sapiente e il Falco possono comunicare usando gesti e suoni. Il falco è cecamente fedele al Sapiente e obbedisce ai suoi comandi.

In combattimento, il Falco condivide l'iniziativa del Sapiente e agisce nel suo turno. Può muoversi e usare la sua reazione in modo indipendente, ma può compiere solo l'azione Schivata a meno che il Sapiente non usi una propria azione bonus per ordinargli di compiere un'azione dal proprio stat block, o un'altra azione. Se il Sapiente è incapacitato, il Falco agisce autonomamente.

Se il Falco scende a 0 punti ferita, compie i tiri salvezza contro morte come farebbe un giocatore. In caso morisse, le abilità del Sapiente gli permettono di catturare e addomesticare un altro falco impiegandoci 8 ore di lavoro e spendendo 5 mo in esche.

GIOIELLIERE

Il Sapiente è un apprendista orafo. Ottiene competenza in due strumenti da gioielliere, e il suo bonus di competenza raddoppia ai fini di ogni tiro che li utilizzi.

Inoltre, quando è alla luce del sole, può spendere un'ora usando strumenti da gioielliere per modificare una gemma che egli possa toccare in modo che assorba la luce solare.

Come azione, può rilasciare la luce contenuta nella gemma, facendole emettere luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca in un raggio di 18 metri. Dopo 24 ore, una gemma modificata in questo modo, perde le sue proprietà e ritorna normale.

ISTRUZIONE

Il Sapiente ha dedicato una significativa parte dei suoi studi alla didattica. Alla fine di un riposo lungo può insegnare a una creatura in grado di sentirlo una competenza o un linguaggio che egli conosce. Fino alla fine di un nuovo riposo lungo del Sapiente, la creatura ottiene quella competenza.

LINGUISTICA

Il Sapiente impara a parlare, leggere e scrivere un numero di lingue pari al proprio modificatore di intelligenza.

Quando compie un tiro su Carisma (Persuasione) parlando a una creatura nella sua

lingua madre (a patto che sia diversa dal Comune), ha vantaggio nel tiro.

MAESTRIA IN ABILITÀ

Il Sapiente ha speso un significativo ammontare di tempo, e un importante sforzo nella ricerca su una singola abilità. Sceglie un'abilità in cui ha competenza, e ogni volta che fa una prova di caratteristica che richieda l'abilità o l'oggetto scelti può trattare un tiro di 7 o inferiore sul d20 come un 8.

È possibile ottenere questo Ambito di Ricerca più di una volta ma scegliendo ogni volta una competenza differente.

MEDITAZIONE

Il Sapiente spende ogni giorno del tempo a riflettere per schiarirsi la mente e mantenerla lucida. Ogni volta lancia il proprio Dado Intelletto e ottiene un 1, può ritirarlo finché non ottiene un risultato più alto di 1.

Può ottenere questo Ambito di Ricerca al più tre volte, aumentando ogni volta il numero che può ritirare: la seconda volta ritira 1 e 2 mentre la terza 1, 2 e 3.

MEMORIA INFALLIBILE

Il Sapiente può ricordare alla perfezione i dettagli di ciò che decide di memorizzare. Se spende almeno un minuto ad osservare un oggetto o una creatura, potrà raddoppiare il suo bonus di competenza sui tiri di Intelligenza (Storia) per ricordare un'informazione che ha osservato su di esso.

MUSICA

Il Sapiente ha un fine orecchio musicale. Ottiene competenza in Intrattenere e in tre strumenti musicali a scelta. Ogni volta compie una prova di Carisma (Intrattenere) o una prova di caratteristica che usa uno strumento in cui il Sapiente ha competenza, ottiene un bonus al tiro pari al proprio modificatore di intelligenza.

NAVIGAZIONE

Il Sapiente ottiene competenza negli strumenti da cartografo e da navigatore e nei veicoli (acqua). Ogni volta egli compia una prova di abilità con questi strumenti, usa sempre il proprio punteggio di intelligenza e può aggiungere il doppio del suo bonus competenza al proprio tiro.

Inoltre, finché ha una mappa (purché essa sia accurata) o può vedere il cielo stellato (purché esso sia sensato e accurato rispetto alla sua esperienza), non può perdersi neanche attraverso la magia.

SCHERMA

Il Sapiente ottiene competenza in spade lunghe, stocchi e scimitarre.

Quando una creatura che può vedere compie un attacco con un'arma da mischia contro il Sapiente, questi può usare la sua reazione per lanciare il proprio Dado Intelletto e aggiungere il suo risultato alla propria Classe Armatura contro quell'attacco. Se l'attacco manca, il Sapiente può contrattaccare con una spada lunga, uno stocco o una scimitarra come parte della stessa reazione.

TEOLOGIA

Il Sapiente è un devoto studente del divino. Impara a parlare, leggere e scrivere il Celestiale e ottiene competenza in Religione.

Ogni volta che compie una prova di Intelligenza (Religione) per ricordarsi di devozioni religiose, rituali o costumi, o un tiro su Carisma per interagire con un Celestiale o un altro servo del Divino, ha vantaggio nel tiro.

TIRATORE SCELTO

Il Sapiente ottiene competenza in ogni arma marziale a distanza. Quando compie un attacco a distanza con un'arma, può usare il proprio Dado Intelletto al posto del dado utilizzato dall'arma per i danni.

Inoltre, se l'ambientazione include armi da fuoco, e il Sapiente è stato esposto alla tecnologia che le fa funzionare, è considerato competente in tutte le armi da fuoco semplici e marziali.

TRADIZIONI

Il Sapiente è uno studente di cultura, politica e tradizioni. Quando fa una prova di Intelligenza (Storia) relativamente a costumi locali, cultura o tradizione, ha vantaggio nel tiro.

Questa eclettica conoscenza dei costumi e delle tradizioni locali lo rende inoltre un eccellente ambasciatore: quando incontra un leader o un'importante figura locale, ha vantaggio in ogni tiro su Carisma che gli viene richiesto.

CAPITOLO 12: STREGONE

"Uno stregone non è mai in ritardo, Frodo Baggins. Né in anticipo. Arriva precisamente quando intende farlo."

(Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello, 2001)

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

IMPROVVISAZIONE

La magia di uno Stregone è istintiva, deriva dal suo talento e dalle sue emozioni, quindi è sensato che gli giunga nel momento del bisogno.

Quando gli incantesimi conosciuti da uno Stregone dovrebbero aumentare salendo di livello, non li impara passivamente, ma ottiene degli slot temporanei aggiuntivi rispetto ai suoi, il cui livello è pari al livello massimo degli slot ordinari posseduti dallo Stregone e il cui numero è pari alla differenza tra il numero degli incantesimi che potrebbe conoscere e di quelli che conosce.

Questi slot sono cumulativi (il livello di ciascuno slot non sale tuttavia) e permangono finché non vengono usati. Possono essere usati esclusivamente per lanciare incantesimi che lo Stregone non conosce ancora: quando un incantesimo viene lanciato in questo modo, lo Stregone lo aggiunge alla lista degli incantesimi che conosce.

RISERVA DI PUNTI STREGONERIA AUMENTATA

Il numero massimo di punti stregoneria di uno Stregone è pari al suo livello da Stregone + il suo bonus di competenza

ORIGINE STREGONESCA: DINASTIA DI ANALISTI

"Vi siete dopati per l'occasione di oggi? No? Avreste dovuto."

(S. Delladio)



'Analisi Matematica anche a livelli tutto sommato superficiali richiede la visualizzazione di concetti che i più potrebbero ritenere... psichedelici.

\mathbb{R}^7 , \mathbb{C}^2 , spazi misurabili, aperti, chiusi, tutte strutture che una mente umana fatica a concepire.

Accadde che un giorno un'Analista particolarmente dedita alla sua disciplina fece ricorso ad un... *aiutino druidico* per visualizzare certi concetti, ma purtroppo non sapeva di stare aspettando un figlio... Dopo qualche anno, fu estremamente sorpresa dalle doti di questo bambino, capace di oltrepassare senza problemi (... più o meno) i limiti della mente umana.

TEOREMA PREZZEMOLINO

A partire dal 1° livello, lo Stregone ottiene competenza in Natura, Sopravvivenza e nell'uso degli attrezzi da erborista.

CONNESSO PER POLIGONALI

A partire dal 1° livello, lo Stregone può seguire qualunque cammino lui voglia per arrivare in un punto qualsiasi nel raggio della sua velocità di movimento. Se esce dall'area minacciata di un nemico, subisce comunque gli attacchi di opportunità.

FUNZIONE INVERSA

A partire dal 6° livello, un numero di volte pari a metà del suo bonus di competenza per riposo lungo, lo Stregone quando lancia l'incantesimo *Scudo* può spendere un punto stregoneria per riflettere l'incantesimo invece di pararlo semplicemente, usando come tiro per colpire il tiro originale dell'incantesimo.

Se lo Stregone non conosce già l'incantesimo *Scudo*, lo impara automaticamente e questo non viene conteggiato tra i suoi incantesimi conosciuti.

SUPERFICI COMPLESSE

A partire dal 14° livello, l'Analista inizia ad interessarsi all'Analisi complessa e impara a vedere la realtà come si presenta davvero, reale e immaginaria.

Ottiene *Vista Pura* nel raggio di 18 m.

MASSIMO GLOBALE

A partire dal 18° livello, all'inizio del suo turno lo Stregone può spendere 13 punti stregoneria per sovraccaricarsi di energia magica come azione gratuita.

Fino alla fine dello stesso turno, tutti i tiri per i danni da lui inflitti sono massimizzati (a meno di TS superati) e tutti gli incantesimi da lui lanciati che richiedono un tiro per colpire colpiscono automaticamente.

ORIGINE STREGONESCA: CAVALIERE DELLA TRAMA

Questa origine stregonesca non è di mia invenzione, è un'origine homebrew piuttosto popolare che includo e ribilancio qui al fine di includerla nelle mie campagne

"L'abilità di distruggere un pianeta è insignificante in confronto alla potenza della Forza"
(Guerre Stellari, 1977)



prima vista l'Ordine dei Cavalieri della Trama può sembrare più simile ad un gruppo di monaci o ad un ordine di maghi, ma in realtà tutti i suoi membri sono stregoni.

LA SPADA DI TRAMA

A partire dal 1° livello un Cavaliere della Trama può dedicare un riposo breve a concentrarsi per entrare in sintonia con un'arma a una mano in suo possesso e trasformarla in una Spada di Trama.

Usando un'azione bonus, l'arma può essere attivata, trasformando la sua lama in un fascio di energia magica pura.

I danni dell'arma diventano 1d8 + modificatore di Carisma danni da forza (mantenendo eventuali bonus dell'arma originale, ad esempio un +1 a colpire e ai danni).

L'arma guadagna le proprietà *accurata* e *a due mani* e il Cavaliere è considerato automaticamente competente con qualsiasi Spada di Trama da lui creata.

La Spada di Trama può essere manipolata usando l'incantesimo *Mano Magica* (non per attaccare), ma mentre non si trova in mano al Cavaliere deve essere mantenuta attiva tramite la concentrazione dell'incantatore, altrimenti si disattiva.

In altri casi, la lama della Spada rimane attiva finché non viene usata un'azione bonus per disattivarla, finché il suo Cavaliere non diventa incosciente o fino alla sua morte.

Finché un Cavaliere impugna la sua Spada della Trama, può usare una reazione per lanciare l'incantesimo *Interdizione alle Lame* a volontà.

Il danno della Spada di Trama aumenta di 1d8 al 5°, 11° e 17° livello.

CAVALIERE DELLA TRAMA

A partire dal 1° livello un Cavaliere della Trama, come azione bonus, può spendere un punto

stregoneria per ottenere uno dei seguenti effetti:

Ottenere vantaggio ad una prova di abilità, tiro per colpire con la sua Spada di Trama, tiro per colpire con un incantesimo o tiro salvezza.

Ottenere un bonus di +1 alla sua CA fino all'inizio del suo prossimo turno.

PERCORSO DELLA TRAMA

Al 6° livello, il Cavaliere sceglie un Percorso da seguire:

Percorso del Grifone. La Spada perde la proprietà *a due mani* e guadagna le proprietà *leggera* e *versatile* (1d10)

Percorso della Testuggine. Quando il Cavaliere impugna la sua Spada di Trama con una mano e non impugna nulla nell'altra, ottiene un bonus di +1 alla CA e viene considerato come se impugnasse uno scudo per ogni attività che ne richieda l'uso.

Percorso della Manticora. La Spada ottiene la proprietà *lancio* (6/12). Il Cavaliere può usare un'azione bonus per richiamare la Spada dopo averla lanciata.

STILE DELLA TRAMA

Al 14° livello, il Cavaliere sceglie uno stile di combattimento tra i seguenti:

Stile del Fiume. Quando una Creatura effettua un attacco a distanza contro il Cavaliere, può usare la sua azione bonus per imporre svantaggio al tiro per colpire o usare anche un punto stregoneria per deviare l'attacco.

Stile della Tempesta. Il Cavaliere ottiene l'abilità di creare due Spade di Trama alla volta. Inoltre può usarle per combattere come se avesse lo stile di combattimento *combattimento a due armi* e aggiungere il modificatore di Carisma anche al secondo attacco.

Stile del Vulcano. Il Cavaliere può usare un'azione bonus per spendere un punto stregoneria e uno slot incantesimo in suo possesso e ottenere una riserva di attacchi extra pari al livello dello slot utilizzato. Questa riserva dura 10 minuti. Quando il Cavaliere effettua quest'azione può subito usare uno degli attacchi. Nei turni successivi può spendere un'azione bonus per usare un altro degli attacchi rimasti.

TUTT'UNO CON LA TRAMA

Al 18° livello il Cavaliere apprende un Percorso e uno Stile aggiuntivi tra quelli che non conosce.

Inoltre, può spendere uno slot incantesimo per venire a conoscenza della presenza di ogni incantatore nel raggio di 1,5 km per livello dello slot e del loro slot incantesimo di livello più elevato.

CAPITOLO 13: WARLOCK

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

SUPPLICHE OCCULTE

OCCHI APERTI

Prerequisito: 18° livello

Il potere del patrono, apre gli occhi al Warlock, che potrebbe non essere più in grado di richiuderli: ottiene *vista pura*, non può essere limitata o disattivata se non rimuovendo questa supplica o accecandosi volontariamente.

La costante esposizione al Piano Etereo è estremamente impegnativa anche per la mente di incantatori molto esperti, quindi il Warlock ha bisogno di tempo ed esperienza per abituarsi.

Dopo nessun aumento di livello. Il Warlock ha costanti emicranee di intensità variabile in base alla presenza di auree molto potenti; in presenza di creature la cui forma nel Piano Etereo risulterebbe sconvolgente o disturbante (a discrezione del DM), il Warlock ha svantaggio ai TS per mantenere la concentrazione e ogni attacco inflitto da tali creature provoca 1d4-1 danni psichici aggiuntivi.

Dopo un aumento di livello. Il Warlock si sta abituando alla forma del mondo sul Piano Etereo. Non subisce più danni aggiuntivi e non ha più svantaggio ai TS per mantenere la concentrazione, a meno che questa non sia disturbata direttamente dalle creature dall'aspetto più disturbante.

Dopo due aumenti di livello o al 20° livello. Ormai la *vista pura* è l'unica vista che il Warlock conosca, il Piano Etereo e il Piano Materiale per lui sono assolutamente inseparabili. La *vista pura* non gli causa più nessun problema. Da questo momento in poi, rimuovere questa supplica gli causerebbe cecità permanente, incurabile se non da altre sorgenti di *vista pura* (come *Visione del Vero*).

Riottenere questa supplica dopo averla rimossa richiede di riabituarsi a essa.

DEFLAGRAZIONE ALEATORIA

Prerequisito: truccetto Deflagrazione Occulta

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve, quando il Warlock colpisce un bersaglio con il truccetto Deflagrazione Occulta, come azione bonus può imporre al bersaglio di tirare dalla tabella della Magia Selvaggia un numero di volte pari al numero di raggi da cui è stato colpito.

PATRONO ULTRATERRENO: SPAZIO PROIETTIVO

"E quando l'ho visto, ragazzi, ho esclamato 'Ma questa è Geometria Pura!'"
(M. Andreatta)



irano voci su una certa entità... Un oggetto legato alla stessa natura dei piani dove ci muoviamo... coloro che ne hanno ricevuto l'intuizione la descrivono come "una gazzata pazzesca" o "roba da Harry Potter", perdono l'uso della ragione e vanno in giro a importunare i passanti con frasi terrificanti come "Ragazzi, avete della Geometria?"... roba da brividi...

LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Caduta Morbida, Colpo Intrappolante
2°	Levitazione, Zona di Verità
3°	Glifo di Interdizione, Lentezza
4°	Divinazione, Sfera Elastica di Otiluke
5°	Cerchio di Teletrasporto, Legame Planare

FORMA LINEARE ASSOCIATA

A partire dal 1° livello, una volta per riposo lungo, il Warlock può indicare una creatura che è in grado di vedere. Con un'azione può azzerare il bonus del tiro per colpire di quella creatura fino all'inizio del proprio prossimo turno.

OMOGENEIZZAZIONE

A partire dal 6° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, quando una creatura è a terra con 0 punti ferita, il Warlock può usare la sua azione e toccarla per trasferirla in un semipiano temporaneo.

Finché la creatura si trova nel semipiano, il Warlock ha uno slot incantesimo aggiuntivo. Quando il Warlock inizia un riposo breve o usa questo privilegio su un'altra creatura, la creatura intrappolata viene liberata e diventa stabile.

PROIEZIONE

A partire dal 10° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, il Warlock può usare la sua azione per proiettare la sua immagine su una superficie solida che è in grado di vedere.

Per non più di 1 minuto, la posizione del Warlock diventa quella della sua immagine. Fintanto che si trova su una superficie, il Warlock può muoversi liberamente in ogni direzione lungo la stessa, al doppio della sua velocità di movimento, ma non può effettuare azioni che coinvolgano il mondo esterno ad eccezione del parlare.

Dopo 1 minuto, il Warlock esce dalla superficie e si trova nello spazio disponibile più vicino a dove si trovava sulla superficie. Questo effetto termina in anticipo se la superficie dove si trova il Warlock viene distrutta o se usa la sua azione per uscirne.

CHIUSURA PROIETTIVA DI BÉZOUT

A partire dal 14° livello, una volta per riposo breve, il Warlock può usare la sua azione bonus per generare un'aura di Geometria Pura nel raggio di 36m intorno a sé.

Fino alla fine del prossimo turno del Warlock, tutti gli attacchi a distanza che richiedono un tiro per colpire effettuati da creature dentro l'aura contro altre creature dentro l'aura vanno automaticamente a segno senza effettuare il tiro per colpire.

PATRONO ULTRATERRENO: SIGNORE DELL'ASSURDO

Dopo che il fantasma l'ebbe spaventata con un "Ciao!" alle spalle, Fillianore con un sobbalzo materializzò il suo violino e lanciò un acuto stridentissimo. Quando il raggio di energia colpì Amarilli, un triangolo ben vestito si materializzò con un "Wahoo!" per una ventina di volte prima che questa esplodesse in un crepitare di scintille arcobaleno.

Nel multiverso sono poche le creature in grado di esistere contemporaneamente in ogni realtà. È questo il caso dell'entità conosciuta nel nostro mondo come il Signore dell'Assurdo. A voi potrebbe essere familiare sotto altri nomi, come Il Triangolo, Fancy Dorito, Alex, o il suo preferito... Bill.

Il suo vero obiettivo non è chiaro, ma una cosa è certa: ciò che pretende dai suoi Warlock è una sana dose di divertimento.

LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Risata Incontenibile di Tasha, Dardo Tracciante
2°	Alterare Sè Stesso, Trucco della Corda
3°	Palla di Fuoco, Parola Guaritrice di Massa
4°	Santuario Privato di Mordenkainen, Tentacoli Neri di Evard
5°	Dominare Persone, Ristorare Superiore

SQUARCIO DELLA FORTUNA

A partire dal 1° livello, dopo aver lanciato un incantesimo il Warlock deve tirare il d20. Se il risultato del tiro è uguale o inferiore a 2 + il livello dello slot utilizzato, 2+0 nel caso di un trucchetto, il Warlock deve tirare il d100 e subire il relativo effetto dalla tabella della Magia Selvaggia.

Se il risultato dalla tabella è il lancio di un incantesimo, subisce anch'esso gli effetti di Squarcio della fortuna.

In compenso, il Warlock ha uno slot incantesimo per riposo breve in più, una supplica occulta in più e un utilizzo dell'arcanum mistico di ogni livello per riposo lungo in più.

Livello da Warlock	Dado esplosivo
1°-4°	d4
5°-10°	d6
11°-16°	d8
17°-20°	d10

DEFLAGRAZIONE DEFLAGRANTE

A partire dal 1° livello quando il Warlock colpisce un avversario con il trucchetto "Deflagrazione Occulta", come azione bonus può aggiungere il suo dado esplosivo ai danni inflitti da ogni raggio.

Se il Warlock è sotto un qualunque effetto di massimizzazione del risultato dei tiri per i danni, non può aggiungere il dado esplosivo.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza del Warlock per riposo breve.

(S)FORTUNATO

A partire dal 6° livello, il Warlock può appellarsi al suo patrono per alterare il fato in suo favore.

Ottiene il talento "Fortunato", ma ogni volta che lo usa deve tirare dalla tabella della Magia Selvaggia.

DIVERTIMENTO EXTRAPLANARE

L'influenza del patrono si espande alle creature intorno al Warlock.

Al 10° livello il Warlock ottiene il privilegio "Ispirazione bardica", il dado di ispirazione è il suo dado esplosivo (che se usato in questo modo non esplode).

Se il dado di ispirazione risulta in un 1, l'utilizzatore deve tirare dalla tabella della Magia Selvaggia.

PANDEMONIO

Una volta per riposo lungo, il Warlock può imporre con un'azione a tutte le creature coscienti (compreso sè stesso) nel raggio di 18m di tirare dalla tabella della Magia Selvaggia e tirare il dado esplosivo del Warlock. Ogni creatura riceve il totale dei danni da lei tirati come danni psichici.

PATRONO ULTRATERRENO: BENEFATTORE TEMPORALE

Questo patrono è largamente ispirato dai due "Sè del Futuro" di u/EinksArcana e u/Uroul su Reddit

"Uh" il giovane Aiden osservò i tre Galeb Duhr che lo circondavano e sparì con un sonoro "Pop".

Prima che i tre elementali potessero capire cosa fosse successo, il braccio di uno dei Guardiani di Pietra esplose in un lampo di energia arancione brillante.



a figura di Aiden Agathys è indubbiamente una delle più misteriose che i nostri eroi abbiano avuto modo di incontrare. In particolare, Lucian ha potuto sperimentare qualche... ragionevole grado di stranezza. Non si sa cosa voglia ottenere Aiden, ma l'identità che ha assunto è quella del Benefattore Temporale, un anonimo gentiluomo che contatta un giovane per offrirgli poteri e privilegi in cambio di... occasionale collaborazione.

LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Dardo Tracciante, Parola Guaritrice
2°	Localizza Oggetto, Zona di Verità
3°	Chiaroveggenza, Velocità
4°	Divinazione, Localizza Creatura
5°	Conoscenza delle Leggende, Modificare Memoria

BIGLIETTO DA VISITA

Al 1° livello, il Benefattore dona al suo Warlock il suo biglietto da visita. Le sue caratteristiche estetiche sono determinate dal DM in base alla vera identità del Benefattore (NB, non è strettamente necessario che si tratti di un biglietto da visita vero e proprio).

Attraverso di esso, il Benefattore può mandare brevi messaggi al suo Warlock, il quale può a sua volta porgli attraverso di esso delle brevi domande alle quali ricevere altrettanto brevi risposte.

Il Warlock apprende il truccetto *Guida*.

AIUTINO

Occasionalmente, il Benefattore interviene per manipolare la sorte in favore del suo protetto.

Al 6° livello, il Warlock ottiene il talento *Fortunato*.

PROGRESSI ACCELERATI

Man mano che il potere del protetto cresce, anche i privilegi concessi dal Benefattore si fanno più forti.

A partire dall'11° livello, il Warlock ottiene una supplica occulta aggiuntiva e ne ignora i requisiti di livello. Gli altri requisiti della supplica devono comunque essere soddisfatti.

GIRO DI OROLOGIO

A partire dal 14° livello, il Warlock inizia a comprendere davvero una parte delle capacità del suo Benefattore.

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve, all'inizio del suo turno il Warlock può evocare una sua ombra temporale. Essa agisce al suo posto. Alla fine del suo turno, il Warlock sceglie se saltare al posto dell'ombra (e ufficializzare temporalmente il suo turno) o ripetere il turno con un corso d'azione diverso.

CAPITOLO 14: TALENTI

CAMPO SOPRANNATURALE

Campo Soprannaturale. Fintanto che il personaggio è cosciente, intorno a lui nel raggio di 27 metri sono attivi gli effetti di una *Regione Soprannaturale* a sua scelta determinata tra quelle a pagina 150 del *Calderone Omnicomprensivo di Tasha*, escludendo il *Fulgore Benedetto*, quando acquisisce questo talento.

Inneschi. Gli effetti casuali del campo si attivano come specificato per quella regione.

Privilegio. In base alla regione scelta, il personaggio ottiene dei privilegi grazie alla sua sintonia con essa:

Infestazione. Il personaggio è permanentemente sotto l'effetto dell'incantesimo *Movimenti del Ragno*. Inoltre è immune alla condizione di spaventato quando imposta da dei ragni o insetti.

Luoghi Infestati. Una volta per riposo lungo, il personaggio può lanciare su di sé l'incantesimo *Invisibilità Superiore* senza usare componenti o slot incantesimo. Inoltre è immune alla condizione di spaventato quando imposta da dei fantasmi.

Magia Sfibrata. Il personaggio è immune agli incantesimi di Divinazione, sia avversari che alleati che i suoi stessi, e a tutte le forme di localizzazione o individuazione magica.

Reame Remoto. I pensieri del personaggio risultano espressi in una lingua incomprensibile a chiunque tenti di leggerli, a meno che il personaggio non sia consenziente. Inoltre è immune alla condizione di spaventato quando imposta da delle aberrazioni.

Risonanza Psichica. Il personaggio può comunicare telepaticamente con le creature che è in grado di vedere, anche senza rivelare di essere la sorgente della comunicazione.

Zona Specchio. Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, il personaggio può usare un'azione bonus per scambiarsi di posto con una creatura umanoide di taglia comparabile che egli sia in grado di vedere.

Precisazione. A mio parere, quando una creatura attraverso un effetto di una di queste regioni ottiene la capacità di usare un privilegio o lanciare un incantesimo, è molto più divertente tenere a mente che non lo sa. Ad esempio, se uscisse un risultato di 96-100 come effetto della regione di *Magia Sfibrata*, il personaggio non sarebbe a conoscenza di essere in grado di lanciare una volta l'incantesimo *Desiderio*, e potrebbe ritrovarsi a sprecare questa chance o

usarla in modo stupido, ad esempio con un "Come vorrei..." retorico.

FORMA ANIMALE

Il personaggio ottiene la capacità di trasformarsi a volontà in una creatura di GS inferiore a 1 e senza velocità di volo predeterminata alla scelta di questo talento e apprende il linguaggio silvano.

Se non è incapacitato, può usare un'azione bonus per trasformare sé stesso nella sua forma animale e viceversa. L'equipaggiamento che indossa sparisce (a meno che non lo voglia esplicitamente) ma i suoi effetti no.

Mantiene i suoi punti ferita, le sue statistiche e i suoi privilegi di classe (ammesso che possa concepirli e utilizzarli in quella forma).

Mantiene la capacità di comprendere i linguaggi che conosceva già, ma può comunicare solo telepaticamente se ne è in grado di farlo o in silvano.

NEGAZIONE DIVINA

Prerequisiti. Essere un negoziante nell'esercizio della sua professione e nella protezione della sua attività.

Aumento dei punteggi di caratteristica.

Fintanto che i requisiti di questo talento sono soddisfatti, i punteggi di caratteristica del personaggio diventano tutti 20.

Competenze bonus. Fintanto che i requisiti di questo talento sono soddisfatti, il personaggio diventa competente in tutte le abilità.

Parola del Potere: No. Fintanto che i requisiti di questo talento sono soddisfatti, il personaggio può lanciare l'incantesimo di 10° livello *Parola del Potere: No* a volontà senza spendere componenti materiali o slot incantesimo.

CAPITOLO 15: INCANTESIMI

INCANTESIMI MODIFICATI

ESILIO

All'inizio di ogni suo turno, la creatura esiliata può ripetere il tiro salvezza su Carisma per liberarsi.

Inoltre, durante la durata dell'incantesimo, la creatura si trova ancora sul piano dell'incantatore, ma è considerata trattenuta.

Al termine "naturale" dell'incantesimo, la creatura torna nel suo piano d'origine. Se si trova già sul suo piano d'origine, viene esiliata in un semipiano innocuo (può fare ritorno soltanto con incantesimi, oggetti o privilegi che permettono di passare tra due piani).

Ai livelli superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, la durata diminuisce di 12 secondi (2 turni) per ogni slot di livello superiore al 4°. Al 9° livello la durata è istantanea.

Indipendentemente dal livello dello slot usato, può essere esiliata solo una creatura alla volta.

Nota bene. Molti DM sono piuttosto *laissez faire* nei confronti della componente materiale di *Esilio*, ma non sarà questo il caso sotto la mia direzione.

Esilio anche con questi nerf è comunque un incantesimo potentissimo, in grado di eliminare (almeno funzionalmente) creature ben al di fuori della portata di un incantatore di 7° livello, quindi è giusto richiedere una componente materiale molto specifica per alcune creature particolarmente potenti.

SCUDO

Il bonus della CA garantito da *Scudo* non è più un +5 ma pari al bonus di competenza dell'incantatore che lo lancia.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ESPANSA

La più grande fonte di flessibilità in D&D è la gargantuesca lista di incantesimi fornita dal *Manuale del Giocatore*, per non parlare delle innumerevoli espansioni presenti negli altri manuali ufficiali.

Detto questo, sembra che giocatori e dungeon master non facciano altro che aggiungere incantesimi su incantesimi, non ce la si fa più.

Figuriamoci se io e i miei giocatori non ne abbiamo aggiunti a nostra volta.

TRUCCHETTI

Colpo di Grazia

INCANTESIMI

1° livello.

2° livello.

3° livello.

4° livello.

5° livello.

6° livello.

7° livello.

8° livello.

9° livello.

10° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di una divinità maggiore

11° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di un demiurgo

12° livello. Questi incantesimi sono paragonabili all'intervento di Eru Iluvatar

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

COLPO DI GRAZIA

Trucchetto di Necromanzia

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V,S,M (Un'arma che non viene consumata)

Durata: Istantanea

L'incantatore esegue un rito su una creatura a 0 punti ferita, stabile o meno, e la uccide, mandando la sua anima nel Walhalla (o in un luogo ultraterreno equivalente).

Fino al prossimo riposo lungo, l'arma utilizzata viene considerata magica al fine di ignorare le resistenze ai danni da armi non magiche e in sintonia con l'incantatore, i suoi colpi infliggono 1d4 danni radiosi aggiuntivi contro i non morti.

Una creatura uccisa in questo modo non può essere resa un non morto e non può essere riportata in vita se non dall'intervento di una divinità o dall'incantesimo *Desiderio*.

ESTENSIONE DI DOMINIO

Matemagia di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 ora (rituale)

Gittata: Contatto

Componenti: V,S,M (Diamanti del valore complessivo di 2500 mo che non vengono consumati)

Durata: Istantanea

L'incantatore tocca una creatura consenziente. A partire dal termine dell'incantesimo, la creatura può sintonizzarsi con qualsiasi oggetto magico (indipendentemente dai requisiti) e qualsiasi numero di essi contemporaneamente.

LIMITA MAGIE

Abiurazione di 7° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando viene lanciato un incantesimo con bersaglio entro gittata

Gittata: 9 metri

Componenti: S

Durata: Concentrazione, finché non viene dissolto

L'incantesimo crea una bolla di raggio a scelta dell'incantatore compreso tra 0,5 metri e 3 metri entro gittata. Ogni incantesimo che si trova all'interno della bolla viene bloccato nell'istante in cui compare la bolla. Quando la bolla scompare, gli incantesimi al suo interno riprendono il proprio corso.

PAROLA DEL POTERE: NO

Ammaliamento di 10° livello

Tempo di Lancio: 1 reazione

Gittata: Vista

Componenti: V

Durata: Istantanea

L'Incantatore pronuncia una parola del potere per negare le azioni e le intenzioni di un gruppo di creature in grado di sentirlo. Le azioni compiute dalle creature influenzate dalla fine dell'ultimo turno dell'incantatore vengono annullate. Tutte le creature influenzate sono spaventate fino alla fine del prossimo turno dell'Incantatore.

PIÙ PROFONDO DELL'ABISSO, PIÙ ALTO DEL FIRMAMENTO

Invocazione di 11° livello

Tempo di Lancio: 1 minuto

Gittata: Incantatore (raggio d'azione infinito)

Componenti: V, S, M (quello che si può considerare il vero nucleo dell'universo, che viene consumato)

Durata: Istantanea

L'incantatore proietta la sua coscienza lungo tutti i piani dell'universo, in ogni direzione, nel passato e nel futuro, portando in tensione tutta l'energia del cosmo.

Al termine del tempo di lancio, questa energia viene rilasciata ed il tessuto dello spazio-tempo

stesso inizia a intonare un accordo, risuonando perfettamente con l'anima dell'incantatore.

La realtà stessa viene completamente riplasmata secondo questo accordo, ricreando tutto l'universo in una nuova forma.

PUNIZIONE DEL CAOS

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 viene pervasa da un'aura di *energia caotica* e l'attacco infligge 3d8 danni necrotici extra al bersaglio.

Ai livelli superiori. Quando questo incantesimo viene lanciato con uno slot di livello superiore al 3°, i danni inflitti aumentano di 1d8 ogni due livelli.

SCARICA ELEMENTALE

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (linea di 30 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un raggio di energia elementale parte dall'incantatore in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 30 metri a larga 1,5 metri. 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 energia elementale del tipo scelto dall'incantatore (acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono), mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. L'esplosione si diffonde oltre gli angoli e danneggia ogni oggetto vulnerabile al tipo di danno scelto nell'area che non sia indossato o trasportato.

VERITÀ ASSOLUTA

Divinazione di 9° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (Raggio 30 metri)

Componenti: V,S

Durata: Concentrazione, 1 ora

L'incantatore emana un'aura di pura verità che avvolge la sua persona e si espande in un raggio di 30 metri.

Durante la durata dell'incantesimo, ogni creatura all'interno dell'area di effetto deve superare un tiro salvezza su Saggezza o essere obbligata a dire la verità in risposta a qualsiasi

domanda posta da chiunque nell'area, incluso l'incantatore.

Le creature che falliscono il tiro salvezza non possono rifiutarsi di rispondere in alcun modo durante la durata dell'incantesimo.

Le creature che superano il tiro salvezza non possono comunque mentire, ma al massimo possono rifiutarsi di rispondere.

Una volta terminata la durata dell'incantesimo o quando l'incantatore interrompe la concentrazione, l'aura di verità si dissipa e le creature precedentemente soggette all'incantesimo possono tornare a mentire o ingannare normalmente.

CAPITOLO 16: OGGETTI MAGICI

OGGETTI LEGATI AI PERSONAGGI DEI GIOCATORI

Questi sono oggetti particolarmente studiati che sono fatti per essere legati ai personaggi creati dai miei giocatori (e a Fillianore e Cianar), diventano più forti man mano che il loro livello aumenta e sono parte della loro storia.

TAVOLETTA DI MINERA IOUN

Tavolettina interattiva (artefatto) meravigliosa leggendaria, richiede sintonia con un Sapiente specializzato in Strategia

FUNZIONI ELEMENTARI

A partire dal 1° livello, la tavoletta può essere usata per accedere ad una mappa accurata (ma non onnicomprensiva) della regione di mondo in cui si trova, un cannocchiale, una bussola, un astrolabio e un telescopio. Inoltre permette di scattare delle fotografie e di prendere appunti. Quando viene utilizzata, galleggia a mezz'aria e si muove seguendo l'utilizzatore.

Con un'azione, l'utilizzatore può lanciare l'incantesimo *Scurovisione* sulla tavoletta, e guardare attraverso il suo schermo per dividerne gli effetti.

La tavoletta ha infine un punteggio di Intelligenza di 14, e ha competenza in tutte le abilità su intelligenza, condividendo il bonus di competenza dell'utilizzatore. Con un'azione bonus, essa può effettuare prove di caratteristica su Intelligenza.

Utilizzare la tavoletta richiede almeno una mano libera.

AMO IL FASHION, INFATTI SONO UN FASCISTA

A partire dal 1° livello, con un'azione bonus, la tavoletta permette di cambiare l'aspetto estetico dei vestiti dell'utilizzatore. Le modifiche all'abbigliamento sono meramente estetiche non hanno alcun effetto sulle statistiche, tuttavia alla vista e al tatto le modifiche all'abbigliamento sono indistinguibili da un abito reale.

STASYS

A partire dal 4° livello, quando una creatura nel raggio di 6 metri dall'utilizzatore è bersaglio di un attacco con arma a distanza (con un proiettile di velocità comparabile ai riflessi umani), l'utilizzatore può usare la sua reazione per aggiungere 1d6 alla sua CA.

Se il colpo manca il bersaglio, esso rimane fermo a mezz'aria a 1,5 metri da esso fino alla fine del prossimo turno del bersaglio, dopodiché riparte con la stessa velocità e traiettoria.

GOLEM GUFO

A partire dal 4° livello, con un'azione l'utilizzatore può evocare un Golem Gufo (vedi appendice) che è in grado di controllare attraverso la tavoletta con un'azione bonus fintanto che esso si trovi entro 30m da lui.

Il Golem Gufo trasmette alla tavoletta suoni e immagini, agisce nello stesso turno dell'utilizzatore, ma a meno che l'utilizzatore non gli dia degli ordini usando la sua azione bonus, può compiere solo l'azione di Schivata.

Se l'utilizzatore è incapacitato, il Golem Gufo agisce autonomamente secondo quello che può ritenere essere il migliore corso d'azione.

Se il Golem Gufo viene abbattuto, l'utilizzatore deve passare un'ora di tempo a ripararlo per poterlo evocare di nuovo. Può essere evocato un solo Golem Gufo alla volta.

GOLEM AIUTANTI

A partire dall'8° livello l'utilizzatore può usare un'azione per lanciare l'incantesimo *Servitore Inosservito* per evocare fino a tre Golem Aiutanti con le seguenti caratteristiche:

Aspetto. I Golem Aiutanti non sono invisibili
Classe armatura. la CA dei Golem Aiutanti è pari a 14

Punteggi di caratteristica. I Golem Aiutanti hanno un punteggio di 8 in ogni statistica

Punti ferita. I Golem Aiutanti hanno 30 punti ferita ciascuno. Se un Golem viene distrutto, prima di poterlo rievocare l'utilizzatore deve passare un'ora a ripararlo.

ANALISI AVANZATA

A partire dall'8° livello, con un'azione, l'utilizzatore può lanciare l'incantesimo *Visione del Vero* sulla tavoletta, e guardare attraverso il suo schermo per dividerne gli effetti. Quando l'incantesimo termina, la tavoletta è disabilitata fino all'alba successiva per l'eccesso di informazioni.

A partire dal 16° livello, può farlo senza ripercussioni.

STASYS+

A partire dal 12° livello, con un'azione l'utilizzatore può lanciare una versione limitata dell'incantesimo *Fermare il Tempo*.

Sceglie un bersaglio entro 9 metri e gli impone un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 8

+ il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Intelligenza. Se questo fallisce o sceglie di fallire, è congelato nel tempo fino alla fine del turno successivo dell'utilizzatore o finché esso non vi pone fine con una reazione.

Quando l'effetto termina, il bersaglio subisce tutti i danni accumulati durante il blocco temporale.

CONTROLLARE COSTRUTTI

A partire dal 12° livello, con un'azione l'utilizzatore può tentare di far prendere il controllo di un costrutto entro 18 metri all'intelligenza artificiale della tavoletta.

Per farlo deve superare una prova di Intelligenza con CD determinata dal DM in base alle dimensioni e alla complessità del costrutto.

Se ha successo, l'intelligenza artificiale della tavoletta si trasferisce nel costrutto e può controllarlo come se fosse un suo corpo, tornando automaticamente nella tavoletta se questo viene distrutto.

Questo privilegio può essere usato una volta per riposo breve.

COSTRUTTI MIGLIORATI

A partire dal 16° livello, i punti ferita del Golem Gufo aumentano a 52 (8d8+10), i suoi punteggi di Forza e Destrezza aumentano a 20 e questo può portare in volo fino a due creature di taglia media.

Uno dei Golem Aiutanti può essere sostituito da un Golem Guerriero (vedi appendice).

MACROCOSTRUTTO

A partire dal 19° livello, la tavoletta può prendere il controllo di cinque costrutti contemporaneamente.

Se lo fa, può assemblarli in un cazzo di Megazord (vedi appendice).

STASYS++

A partire dal 19° livello, con un'azione l'utilizzatore può lanciare l'incantesimo *Fermare il Tempo*.

Questo privilegio può essere usato una volta per riposo lungo.

QUADERNO DEL DEMIURGO

Quaderno (artefatto) meraviglioso leggendario, richiede sintonia con un Bardo del Collegio della Creazione o un Warlock del Benefattore Temporale

Un quaderno che pare avere un numero illimitato di pagine, di qualsiasi colore. Staccandone una pagina e realizzando un origami esso acquisisce certe caratteristiche magiche.

ORIGAMI

A partire dal 1° livello, l'utilizzatore può staccare una pagina per realizzare un origami magico. La realizzazione di un origami, in base alla sua complessità, può richiedere tra un minuto e una mezzora.

Quando l'utilizzatore realizza l'origami di una creatura con Grado Sfida minore o uguale al suo bonus di competenza, può lanciare l'incantesimo *Trova Famiglio* e animarlo in modo da usarlo come famiglio.

Il famiglio ha punti ferita massimi pari al livello dell'utilizzatore. Quando scende a 0 punti ferita, l'origami viene distrutto.

Quando l'origami viene distrutto o l'utilizzatore decide di farlo tornare un normale origami, può riutilizzare questo privilegio.

SEGRETI E SEGRETE

Moltissime strutture a Eovras hanno un leggio di pietra davanti alla loro entrata.

A partire dal 1° livello, se l'utilizzatore appoggia il quaderno aperto su questo leggio, sulla pagina aperta verrà disegnata magicamente una mappa della struttura, che segnerà in tempo reale la posizione del quaderno fintanto che questo si troverà al suo interno.

FOGLI A MILLEMILA

A partire dal 4° livello, come parte della creazione di un origami, l'utilizzatore può alterarne la taglia da minuscolo a enorme. Successivamente, può usare un'azione per toccarlo e alterarla ulteriormente.

L'INCHIOSTRO È PIÙ DENSO DEL SANGUE

A partire dall'8° livello, quando l'utilizzatore crea un origami come famiglio può trasformarlo in una creatura in carne ed ossa.

Quando questa scende a 0 punti ferita o viene congelata, torna a essere un origami.

CARTAPENTIERE

A partire dal 12° livello, l'utilizzatore può usare un origami per usare una seconda volta il privilegio del Collegio della Creazione *Compimento della Creazione*.

ANIMATO A MANO

A partire dal 16° livello, l'utilizzatore può usare il quaderno per usare su due oggetti il privilegio del Collegio della Creazione *Creazione Animata* e usare la stessa azione bonus per impartire ordini diversi a ciascuno.

IPERREALISMO

A partire dal 19° livello, quando l'utilizzatore realizza un origami che rappresenta un oggetto inanimato, può usarlo per lanciare l'incantesimo

Immagine Maggiore. In questo caso, l'oggetto può essere di dimensione fino a Gargantuesca.

Se nessun essere senziente svela l'illusione e il Bardo mantiene concentrazione per una durata pari a un'ora per ogni grado di dimensione, (minuscolo o meno: un'ora, piccolo: due ore, e così via) l'oggetto smette di essere un'illusione e diventa reale.

PRIGIONE FLUIDA DI ABSYNTHE

Arma simbiotica (artefatto) leggendaria, richiede sintonia con un Warlock della Lama del Sortilegio o un Paladino del Giuramento di Vendetta

BORSA DEGLI ARNESI STUPEFACENTI DI SKARDY

Borsa di oggetti (artefatto) meravigliosi leggendari, richiede sintonia con un Druido del Circolo della Luna

SINTETIZZATORE D'EBANO DI TAURIEL HALAMIS

Anello (artefatto) leggendario, richiede sintonia con un Warlock del Signore dell'Assurdo

SINTESI ASSOLUTA

A partire dal 1° livello, l'utilizzatore può far prendere all'anello la forma di un qualsiasi strumento musicale (di dimensioni contenute) in Ebano, paragonabile a uno strumento "vero" di ottima fattura.

Quando è in questa forma, l'utilizzatore può usarlo come focus per i suoi incantesimi da Warlock.

Finché è in sintonia con questo oggetto, l'utilizzatore è competente nell'uso di qualsiasi strumento musicale, anche quelli in cui l'anello non è in grado di trasformarsi (ad esempio, un organo a canne).

SCUDO DELLA LEALTÀ DI ARTORIAS

Amuleto (artefatto) leggendario, richiede sintonia con un Guerriero in grado di trasformarsi in un Lupo

LAMA DELLA DISTRUZIONE (NOME PLACEHOLDER)

Spada magica a due mani (artefatto) meravigliosa leggendaria, richiede sintonia con un Barbaro del Cammino del Caos

UNA PRIMA SCINTILLA DI MAGI

A partire dal 1° livello, la magia intrisa nella spada le mermette di produrre luce fioca entro 9 metri e di essere utilizzata come focus da incantatore.

RILEVATORE

A partire dal 4° livello, la lama della spada può riusuonare con la magia circostante e permettere al Barbaro di lanciare gli incantesimi *Chiaroveggenza* e *Individuazione del magico* senza consumare slot complessivamente per un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve.

PUNIZIONE DEL CAOS

A partire dall'8° livello, un numero di volte pari al proprio bonus di competenza per riposo lungo, il Barbaro può lanciare l'incantesimo *Punizione del caos* senza consumare slot, anche se è in ira.

INCANLAZIONE MAGICA

A partire dal 12° livello, il Barbaro (anche se in ira) può usare la propria azione di attacco per lanciare un trucchetto o un incantesimo che richiedano tiro per colpire attraverso la spada. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è forza.

COLPO ROTANTE

A partire dal 12° livello, il Barbaro può usare un'azione per imporre ai nemici in portata un tiro salvezza su destrezza, altrimenti subiscono 2d8+palle e vengono allontanati dal Barbaro di 1,5 metri. In caso di successo subiscono solo la metà dei danni.

UN RIFUGIO SEMPRE A PORTATA DI MANO

A partire dal 16° livello, la Spada può essere piantata a terra, diventando inestraibile. Chiunque provi ad estrarla, fatta eccezione per il possessore, subisce il danno di un attacco ricevuto dalla spada, che tuttavia non può ridurlo a 0 Punti Ferita. Quando la Spada è piantata in questo modo, il possessore può entrarvi e portare con sé delle creature consenzienti. I personaggi all'interno della spada sono in un semipiano altrimenti inaccessibile.

UN RIFUGIO SEMPRE A PORTATA DI MANO

A partire dal 16° livello, un numero di volte pari al proprio modificatore di competenza per riposo lungo, il Barbaro può piantare la Spada a terra e rilasciare un'esplosione di magia del Caos. In questo modo lancia l'incantesimo *Scossa Tellurica* di 5° livello senza consumare slot (anche se in Ira). Il raggio dell'incantesimo è incrementato di 1,5 metri e il terreno diventa difficile a prescindere della composizione, e il Barbaro può decidere di escludere un numero di persone pari al proprio modificatore di forza.

UN POTENTE ALLEATO

A partire dal 19° livello, l'anima magica della spada può manifestarsi e combattere a fianco del

suo Padrone. Essa agisce con una propria iniziativa, ma è controllata dal proprio Padrone.

OGGETTI NON LEGATI AI PERSONAGGI DEI GIOCATORI

ERRORI DI BATTITURA

Esiste tutta una classe di oggetti magici che nascono quando il DM fa qualche errore di battitura. Ne incontrerete molti, e verranno tutti messi qui.

ALABARBA

Arma magica comune

Quando un personaggio impugna l'Alabarba, gli cresce istantaneamente una barba. Se questi possiede già una barba, a questa crescerà un'altra barba. Se il personaggio smette di impugnare l'Alabarba, la barba sparisce istantaneamente. Finché impugna l'Alabarba, il personaggio ha un bonus di +1 alle prove di Carisma.

L'Alabarba è assolutamente indistinguibile da un'alabarba normale. Qualsiasi alabarba quando viene fabbricata ha una piccola possibilità (1%) di diventare un'Alabarba.

FRATTURA

Pugnale magico (+0, 1d6 danni magici taglienti) che richiede sintonia con un Ladro, la sua potenza dipende dal livello del Ladro, oggetto meraviglioso, leggendario

SQUARCIO DIMENSIONALE

A partire dal 1° livello, l'utilizzatore può usare un'azione bonus per tagliare lo spazio e aprire un portale di circa 30 cm di raggio per un punto entro 9m che è sia grado di vedere. Può attaccare attraverso questo portale, che si richiude alla fine del suo turno.

FENDITURA SILENZIOSA

A partire dal 4° livello, l'utilizzatore quando usa *Squarcio dimensionale* può scegliere una creatura che sia in grado di vedere ed effettuare una prova di caratteristica di Destrezza (Furtività) contro la sua percezione passiva. Se la supera, il portale si apre dietro la creatura (che ne è inconsapevole) e il prossimo attacco effettuato attraverso di esso ha vantaggio.

STRAPPO DURATURO

A partire dall'8° livello, i portali aperti con *Squarcio dimensionale* permangono per un'ora, o fino a che l'utilizzatore non li chiude con un'azione bonus o usa di nuovo *Squarcio dimensionale* per aprirne un altro.

GRINGOTT

A partire dal 10° livello, l'utilizzatore può usare *Squarcio dimensionale* per lanciare l'incantesimo *Semipiano*. Il portale si apre ogni volta su un semipiano di nome "Gringott", legato al pugnale. Solo creature in sintonia con Frattura possono accedere a Gringott lanciando l'incantesimo *Semipiano*.

ESPANSIONE IMMOBILIARE

A partire dal 12° livello, quando l'utilizzatore scopre un oggetto a cui è legato un semipiano, può usare la sua azione per effettuare una prova di caratteristica di Destrezza (Rapidità di mano) contro la CD per il TS contro gli incantesimi dell'incantatore che ha creato il semipiano.

Se ha successo, il semipiano diventa parte di Gringott. Una porta per esso appare su uno dei muri di Gringott scelto dall'incantatore. Se Gringott è già composta da diversi semipiani, la porta può apparire in uno qualsiasi di essi. L'utilizzatore può riarrangiare la struttura dei semipiani di Gringott a suo piacimento.

L'oggetto da cui è stato sottratto il semipiano mantiene le sue proprietà di porta per esso per un ultimo viaggio, dopodiché perde queste proprietà magiche, ma non viene distrutto e mantiene le altre, se ne aveva.

FENDISPAZIO

A partire dal 16° livello, i danni di Frattura aumentano a 2d6 e *Squarcio dimensionale* può essere usato per lanciare l'incantesimo *Portale* verso una destinazione sullo stesso piano di esistenza.

FENDISPAZIO INTERPLANARE

A partire dal 19° livello, *Squarcio dimensionale* può essere usato per lanciare l'incantesimo *Portale* senza limitazioni.

GUANTI DEL CLEPTOMANA

Richiede sintonia con un Warlock

UN REGALO DA MOLTO LONTANO... MA IN CHE DIREZIONE?

Osservando questi guanti, è normale chiedersi da dove vengano: la loro fattura è inusuale, precisa, come se fossero stati costruiti con attrezzi perduti... o non ancora inventati?

Un oggetto bizzarro, pensando al suo potere sembra strano che non ci siano leggende al riguardo, ma di certo l'incantatore in suo possesso ha tutte le carte giuste per scriversene una sua. . .

LADRO DI MAGIA

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, l'incantatore può

scegliere una creatura che egli sia in grado di vedere e usare la sua azione per tentare utilizzare uno slot incantesimo del bersaglio di 5° livello o inferiore.

Quando lo fa, come parte della stessa azione lancia un trucchetto a partire dalla posizione del bersaglio. L'incantatore deve essere in grado di vedere il bersaglio del suo trucchetto. Il trucchetto è considerato lanciato dall'incantatore con la sua caratteristica da incantatore.

Se il bersaglio non possiede slot di 5° livello o inferiore, i guanti non hanno alcun effetto e sia l'azione che l'utilizzo sono considerati utilizzati.

CONTROINCANTESIMO

Un numero di volte pari a metà del suo bonus di competenza per riposo lungo, l'incantatore può lanciare l'incantesimo *Controincantesimo* come incantesimo di 5° livello senza spendere slot incantesimo.

Come parte della stessa reazione, può lanciare un trucchetto a partire dalla posizione del bersaglio (vedi *Ladro di Magia*).

PURA CLEPTOMAN(I)A

Una volta per riposo lungo, l'incantatore può scegliere un altro incantatore che sia in grado di vedere e impadronirsi di un suo slot di 6° livello o superiore, convertendolo in uno slot di 5° livello.

Se il bersaglio non possiede slot di 6° livello o superiore, i guanti non hanno alcun effetto e sia l'azione che l'utilizzo sono considerati utilizzati.

OCCHI DI OMATARA

Coppia di anelli leggendari, richiedono sintonia con due incantatori diversi contemporaneamente

SOTTO LO SGUARDO DELLA MORTE

Anelli magici la cui favola narra siano stati concessi da Omatara, dea della morte, a due incantatori fratelli che riuscirono a ingannarla.

Sempre secondo la leggenda, se un incantatore solo dovesse indossarli entrambi, Omatara in persona si preoccuperebbe di provvedere a dargli una morte rapida e fatidica, ma si tratta solo di una leggenda... vero?

L'OCCHIO SINISTRO

Come azione bonus, l'indossatore può scegliere una creatura senziente che sia in grado di vedere.

Per i prossimi 6 secondi, l'indossatore può percepire il mondo dagli occhi di quella creatura e controllarne lo sguardo. La creatura deve effettuare un TS su saggezza con CD 16; se lo fallisce, è accecata durante l'effetto di questo oggetto; L'incantatore può decidere di usare questo effetto senza accecare.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza dell'indossatore per riposo breve. La creatura influenzata non può sapere da chi sta venendo influenzata.

L'OCCHIO DESTRO

Come azione, l'indossatore può toccare due volte l'anello e teletrasportarsi nell'ombra di una creatura senziente che possa vedere, potendo effettuare un attacco a mani nude.

Questo privilegio può essere usato un numero di volte pari al bonus di competenza dell'indossatore per riposo breve.

STEREOSCOPIA

Se i due anelli sono indossati da persone diverse, come azione l'indossatore dell'occhio destro può girare l'anello sul dito e percepire il mondo dalla prospettiva dell'indossatore dell'occhio sinistro, non importa dove esso si trovi. A sua volta, l'indossatore dell'occhio sinistro può usare la sua azione per teletrasportarsi nell'ombra dell'indossatore dell'occhio destro.

Usare questo privilegio conta come un utilizzo. Se uno dei due anelli sta venendo utilizzato, l'altro indossatore ne è a conoscenza.

PARTE 3

IL MONDO DI EOVRAS

CAPITOLO 17: LA MAGIA E GLI DEI

Nel mezzo di questo scontro, che scosse le aule d'Ilúvatar e che diffuse un tremito nei silenzi ancora immoti, Ilúvatar si levò una terza volta e il suo volto era terribile a vedersi. Poi egli alzò entrambe le mani e, con un unico accordo, più profondo dell'Abisso, più alto del Firmamento, penetrante come la luce dell'occhio d'Ilúvatar, la Musica cessò.
(J. R. R. Tolkien, *Il Silmarillion*, 1973)

LA MAGIA A EOVRAS

Nel mio studio del continente di Eovras mi sono imbattuto in una forma molto peculiare di magia tra i mondi che ho visitato. Sembra che a Eovras la magia funzioni in modo molto simile alla musica: ci sono diversi modi di approcciarvisi, ma sono tutte strade verso la stessa energia.

Questo non è un caso: dai miti e dalle leggende sembra evidente che magia e musica siano non solo molto simili, ma praticamente la stessa cosa: l'essenza stessa della realtà.

Gli studi dei Maghi. L'approccio dei maghi è quello più accademico ovviamente, un mago esperto è come un pianista tecnicamente impeccabile, ma potrebbe mancare di spontaneità. Il migliore dei maghi deve eccellere tanto per la sua capacità tecnica quanto per la sua creatività.

Il talento degli Stregoni. Credo che chiunque abbia mai provato ad approcciarsi allo studio di uno strumento musicale prima o poi si sia sentito umiliato dalle capacità di un bambino prodigio, che grazie al suo talento esibisce una maestria del proprio strumento che non si riuscirà mai ad eguagliare. Ecco, questi sono gli stregoni. Sì maghi, siete autorizzati a detestarli.

L'ispirazione divina dei Chierici. I chierici sono un po' come quei compositori, dal medioevo al neoclassicismo, che scrivevano per ispirazione divina, dando voce alla loro fede... D'altronde Vivaldi stesso (per quanto io lo detesti) era conosciuto come "il frate rosso".

L'intuizione lirica dei Druidi. Sono innumerevoli le storie di musicisti, compositori e cantanti "aiutati" da qualche... "supplemento" naturale nel loro lavoro. Dai druidi, non fate finta di non saperlo, sappiamo da dove viene la vostra "magia".

Il playback degli Warlock. Come ai Warlock non piace ricordare, il loro potere in realtà deriva da quello di altre entità, in un certo senso gli warlock nel migliore dei casi fanno una cover, nel peggiore cantano in playback...

I Bardi ve li spiegate da soli. La spiegazione del bardo è banale e lasciata come esercizio per il lettore.

SCUOLA DI MATEMAGIA

Il lettore avrà notato una serie di sottoclassi di ispirazione matematica, a esse è associata la scuola di incantesimi della Matemagia, un arguto e sottile gioco di parole che unisce le parole "Matematica" e "Magia". Geniale, vero?

DESIDERIO

Desiderio è un incantesimo potentissimo, il cui potenziale è compreso da pochissime creature, probabilmente solo un paio di esse di origine mortale.

Purtroppo a Eovras la conoscenza di come lanciare Desiderio è stata perduta, quindi gli incantatori che avrebbero accesso a questo leggendario incantesimo non possono sceglierlo o ottenerlo passivamente.

Ci sono tuttavia entità in grado di soddisfare desideri, e di sicuro un avventuriero sufficientemente determinato potrà ottenere in qualche modo almeno un utilizzo di questo incantesimo... forse...

RESURREZIONE

Resuscitare qualcuno è una faccenda relativamente semplice a livello magico, posto di avere il giusto catalizzatore. Purtroppo tale catalizzatore, ovvero il diamante, non esiste in natura. Girano voci tuttavia di un nano, un certo Hausdwarf, che nella sua dimora abbia trovato il modo di fabbricarli, ma sono solo dicerie... forse...

IL PANTHEON DI EOVRAS

Indipendentemente dalla volontà di un certo Enefeles, a Eovras esistono in effetti diverse divinità, le quali regolano vari aspetti dell'esistenza insieme a moltissimi spiriti minori. Per mia mancanza di creatività, il Pantheon di Eovras ricalca quello ideato da J. R. R. Tolkien ne "Il Silmarillion". I Valar fungono da divinità maggiori, i Maiar da divinità minori e spiriti vari. Quindi sì, se ve lo steste chiedendo, Olorin (anche conosciuto come Mithrandir, Gandalf il Grigio, Gandalf il Bianco, Gandalf il Gandalf, Ganjalf e Gandalf il Rimbambito) esiste a Eovras.

CAPITOLO 18: FORESTA DI MYTHRENWALD

"Minchia, quante foglie" disse Fillianore addentrandosi nella foresta con i suoi compagni. "Forse venire qui in autunno non è stata una buona idea." La giovane tiefling non riuscì a finire la frase: appena vide l'albero al centro della radura dove erano appena entrati rimase a bocca aperta e si ammutolì.

LUOGHI



tutti coloro che in un modo o nell'altro giungono alle porte della foresta di Mythrenwald basta uno sguardo per rendersi conto di non trovarsi di fronte al boschetto dietro il loro villaggio. Essa non è solo la più grande del continente, ma si dice che sia la culla della vita stessa fin dalla creazione di Eovras ed è pregna di un potere primordiale e sconfinato, ma ancora più grande è il numero di misteri che essa racchiude. Nel cuore della foresta torreggia il Grande Albero di Mythrenbaum, più alto e più antico di ogni struttura mai concepita da menti mortali.

IL GRANDE ALBERO DI MYTHRENBaum

Ben poco si sa della colossale pianta, le cui radici si estendono fino alle profondità della terra e la cui chioma sfonda il bianco soffitto delle nuvole. Oltre alle sue gargantuesche dimensioni, la caratteristica più sorprendente dell'Albero è la sua corteccia: un fittissimo reticolo di rune lo abbraccia completamente, che si muovono, cambiano, splendono di luce stellare. Nessuna mente, mortale o divina, può anche solo sperare di possedere tutta la conoscenza incisa sulla corteccia del Grande Albero, vi sono scritte storie di epoche dimenticate, dati astronomici dalla precisione sorprendente, profezie di eventi che avverranno tra millenni e millenni, incantesimi di potenza incalcolabile e la ricetta per un mix di spezie da usare quando si cucina il pollo arrosto (provare per credere).

DENTRO AL TRONCO DELL'ALBERO

Il tronco del Grande Albero presenta una piccola cavità (piccola, più o meno) dove è stato rispettosamente scavato l'alloggio del Grande Guardiano. Al centro di questa cavità si trova il cuore dell'Albero, una fibra di pura energia stellare che si protrae lungo tutto l'albero, dalle radici più profonde alle foglioline più alte.

SULLA CHIOMA

Nessuno è mai riuscito a scalare l'Albero fino alla cima della chioma o a volarci sopra, ma tra gli strati più bassi si trovano gli alloggi dei membri del consiglio, che si riuniscono sulla cima del tronco. Dagli alloggi scendono dei montacarichi (ovviamente a motore magico) che gli anziani usano per salirvi. Il Grande Guardiano non usa questi montacarichi per salire il tronco ma corre lungo la parete.

IL BORGO DI MYTHRENBURG

Nella radura intorno al Grande Albero sorge il borgo di Mythrenburg, sede del Circolo della Luna e nucleo abitato più grande della foresta. Mythrenburg sicuramente non è grande come una città volante dei forgiati, o nemmeno come il grande porto di Romboporto, ma c'è tutto quello che serve per condurre una vita pacifica.

LA SEDE DEL CIRCOLO

Nulla di particolare, un edificio dalle dimensioni relativamente contenute dotato di un dormitorio, una mensa, uno scriptorium e una sala riunioni per il consiglio degli anziani.

LA BIBLIOTECA DELLA CORTECCIA

Visto che le rune del Grande Albero sono scritte in una miriade di lingue, molte di queste dimenticate, parte del compito dei druidi novizi è tradurle e ricopiarle su dei banali libri per la consultazione di chiunque lo richieda, per la gioia di Kur il bibliotecario.

LA FALEGNAMERIA DI Y'KEAH

Una normale falegnameria, molto semplice, troppo semplice considerando la domanda di mobili in tutta la foresta.

I VILLAGGI DI MYTHRENWALD

Disseminati per la foresta esistono tutta una serie di piccoli villaggi, sarebbe impossibile elencarli tutti, abitati da varie razze in coesistenza pacifica: elfi di ogni discendenza, gnomi, halfling, umani, aaracokra, ma anche dragonidi, mezzorchi, tiefling, forgiati addirittura... c'è chi dice che da qualche parte si nasconano persino dei divorati elementali...

ABITANTI

HALIMATH SELEVARUM

IL CIECO CON GLI OCCHI APERTI

Nessuno conosce davvero la storia di come il grande Guardiano di Mythrenwald abbia perso la

vista, e nemmeno come l'abbia riottenuta, ma tutti coloro che ne abbiano mai sentito parlare sanno bene che non è saggio assumere che Halimath Selearum non sia altro che un vecchio monaco indifeso.

La sua sconfinata saggezza è frutto dell'esperienza di quasi nove secoli, la sua è una storia di redenzione e di introspezione... ma non è detto che sia così propenso a raccontarvela.

UN PASSATO OSCURO

Sono in pochi coloro che sanno che in realtà Halimath è giunto a Eovras quando ormai era già un guerriero esperto.

Una notte d'estate fu trovato in una radura, nudo e privo di sensi, il suo corpo pieno di bruciature e cicatrici, ma con un sorriso sereno in volto. Quando i druidi di Mythrenwald riuscirono a fargli riprendere i sensi, si trovarono davanti un elfo completamente in pace con sé stesso. Non parlò mai a nessuno del suo passato, ma qualcuno giura di avergli sentito sussurrare un nome qualche volta, sebbene non sappia ripeterlo. Bizzarro, vero?

I DRUIDI DI MYTHRENWALD

La foresta di Mythrenwald, per quanto antica e potente, non è invincibile di fronte a ogni minaccia, per questo secoli fa, dopo la prima terrificante Guerra di Eovras, un gruppo di rifugiati trovatisi al cospetto del grande Albero decise di votare la propria vita alla protezione della foresta... nacque il Circolo Druidico della Luna.

I PRINCIPI DEL CIRCOLO

Protezione della Foresta. Il più fondamentale dei compiti di un druido del Circolo della Luna è proteggere la foresta di Mythrenwald, sia contro le minacce immediate (ad esempio un dragonide con il raffreddore) sia contro quelle più remote. Non è raro trovare druidi di Mythrenwald in giro per il mondo per cercare di sfatare eventi o conflitti che possano mettere in pericolo la foresta.

Protezione della vita. Oltre a proteggere la foresta in particolare, i druidi di Mythrenwald nel corso dei loro viaggi devono sempre mantenere una condotta che minimizzi i danni nei confronti della vita che li circonda, qualunque sia la sua natura.

Rispetto della morte. Ogni druido sa che vita e morte sono due facce della stessa medaglia, da onorare con la stessa dignità. Un druido di Mythrenwald è tenuto anche ad amministrare i riti funebri di ogni creatura che incontri la morte lungo il suo stesso cammino.

Studio della corteccia e del cielo. La conoscenza incisa sul Grande Albero di Mythrenbaum e il suo riscontro astronomico sono le risorse più importanti per un druido del Circolo della Luna, dalle quali egli trae consiglio e forza. Tra il ritorno da un viaggio e la partenza per un altro, un druido di Mythrenwald deve passare almeno una settimana a studiare le rune della corteccia e il cielo notturno.

Accoglienza e ospitalità. Il Circolo è nato da un gruppo di rifugiati in cerca di una casa, questo non deve essere mai dimenticato. Chiunque voglia unirsi è bene accetto, come ogni viaggiatore in cerca di ospitalità, indipendentemente dalla sua razza o dalle sue origini.

LA STRUTTURA DEL CIRCOLO

Sebbene in origine il Circolo della Luna fosse un'associazione piuttosto disorganizzata, col tempo è andata costituendosi una struttura gerarchica basata sulla conoscenza delle rune della corteccia.

Il Grande Guardiano. Il capo del Circolo, il più saggio tra i Druidi con la più profonda coscienza dei segreti della foresta. Nella storia di Mythrenwald ci sono stati solo due Grandi Guardiani: Samalas Mythrenwachter, ormai deceduto da almeno un millennio, e Halimath Selearum, l'attuale Guardiano.

Kur il bibliotecario. Nessuno sa molto su Kur, il misterioso bibliotecario di Mythrenberg. Gira voce che sia misteriosamente apparso offrendosi come volontario il giorno della fondazione della biblioteca (circa tre millenni fa) e che da allora abbia fatto un lavoro impeccabile. Sembra essere l'unico a conoscenza del significato dei nomi di Mythrenwald, Mythrenwachter, Mythrenberg e Mythrenbaum, ma ogni volta che glielo si chiede scoppia a ridere e non riesce a rispondere.

Altre informazioni su Kur possono essere reperite nella Biblioteca Omnicomprensiva di Ker.

Il consiglio degli anziani. Sebbene i druidi di Mythrenwald abbiano una componente di maggioranza molto giovane, le decisioni che riguardano tutto il Circolo sono prese dal consiglio degli anziani, formato dai sette membri più vecchi del Circolo e presieduto dal Grande Guardiano, che si limita ad agire come organo esecutivo invece che legislativo.

L'Assemblea. L'assemblea di tutti i membri del Circolo funge sia da organo legittimante delle decisioni del Consiglio sia da Tribunale. Il suffragio è universale ed il voto viene espresso segretamente tramite l'incisione di una runa su un pezzo di corteccia di un albero "normale" della foresta e la sepoltura tra le sue radici. Una

delle rune del Grande Albero provvede al conteggio e a fornire il responso.

L'ordine dei viaggiatori. Non è mai successo che tutto il Circolo si trovasse nella foresta dopo il giorno della sua fondazione, è sempre esistito un nutrito gruppo di druidi in viaggio all'esterno di Mythrenwald.

Y'KEAH IL CARPENTIERE

Un nano dal marcato accento nordico e dall'inesauribile voglia di lavorare. I suoi mobili non sono di qualità particolarmente pregiata ma senza dubbio risultano molto semplici ed economici, che alla fine sono i fattori più importanti per una regione senza un'economia particolarmente fiorente.

FILLIANORE HALAMIS

FIGLIA DELL'ABISSO

Capita che i Tiedling come la giovane Fillianore Halamis nascano da famiglie umane, ma questo non è il caso di questo Warlock che abita a Mythrenberg. Nata da una madre mortale e un maiar successivamente corrotto da Melkor in un balrog, porta su di sé i segni della maledizione di suo padre.

Per quanto la riguarda in realtà, non le importa molto. Fin da piccola ha vissuto a Mythrenwald con sua madre, giocando con gli spiritelli della Foresta, facendo scherzi agli anziani del concilio, leggendo libri presi in prestito dalla Biblioteca della Corteccia (che puntualmente Kur doveva andare a recuperare di persona) e sforzandosi di costruire mobili che non sembrassero opere d'arte moderna nella falegnameria di Y'Keah.

La sua adolescenza procedeva bene, fino a quando dopo una storia d'amore finita male qualcosa cambiò in lei... non è detto per il meglio.

L'INCONTRO COL TRIANGOLO

Frustrata, spaventata e delusa, Fillianore si allontanò da Mythrenberg e iniziò ad esplorare parti più profonde e misteriose della foresta... fino ad incontrare una strana radura triangolare, al cui centro si trovava un piccolo stagno. La radura e lo stagno erano popolate da piante e animali... strani è la parola giusta. Sembravano in tutto e per tutto identici a quelli tipici della foresta, ma avevano un indefinibile *qualcosa* di sbagliato.

Non si sa esattamente come Bill si sia presentato a Fillianore, nè quali siano i termini del loro patto... Ma una volta uscita dalla radura, era chiaro che ci fosse qualcosa di diverso in lei. Tornò a Mythrenberg, dove vive tutt'ora con sua madre, ma da quel giorno ogni settimana, a

mezzanotte tra il giovedì e il venerdì, apre un portale e sparisce per il resto della nottata... Chissà dove va...

CIANAR DEMELLIN

QUANDO PIERINO È IL LUPO

Non è raro che, vivendo in una diavolo di foresta incantata, capiti di incontrare animali molto più amichevoli e intelligenti del normale, addirittura in grado di parlare. È leggermente meno comune che questi animali poco dopo essersi fatti accarezzare si trasformino in persone e se ne vadano in biblioteca a leggersi un libro di cucina.

Eppure è questo quello che può capitare a chi incontra il nostro buon Cianar, un Guerriero umano come tanti... se non fosse che spesso e volentieri decide di passare il suo tempo sotto forma di lupo, più grosso del normale ma sicuramente più amichevole. A meno che non ve lo troviate davanti arrabbiato, perchè sapete cosa c'è di peggio di un lupo inferocito? Un lupo inferocito con una spada.

PRESCELTO O SOGNATORE?

Le avventure di Cianar cominciano una notte, quando riceve quello che può davvero sembrare un sogno profetico: una fanciulla addormentata su un letto di rovi in fiamme in cima a una montagna e una voce che lo sprona a partire per salvarla "senza temere la lancia del destino".

Nota del redattore: il consenso generale tra i druidi di Mythrenwald è che questo sogno *non* è stato mandato da nessuna divinità o spirito ultraterreno, semplicemente il nostro Cianar è tremendamente suggestionabile e si è sognato come il protagonista di un'opera di un famoso bardo della città di Orgelgrad. Ma lui ne è davvero convinto ed è da quella notte che si prepara a partire per la grande avventura della sua vita.

Solo un matto potrebbe assecondarlo... infatti Fillianore è la sua prima sostenitrice.

PARTE 4

APPENDICE

CAPITOLO 19: CREATURE

ANIMA DELLA DISTRUZIONE

Folletto medio, legale malvagio

Classe Armatura 16 (corazza)

Punti Ferita 149 (23d8 + 46)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza Con +7, Int +10, Wis +10

Abilità Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +10, Religione +10, Storia +10, Arcano +10

Immunità Condizioni Spaventato

Sensi Percezione passiva 20, Scurovisione 18 m

Linguaggi Elfico, Sottocomune

Sfida 14 (11500 PE)

Distinzione di menzogne. L'anima della Distruzione è in grado di capire quando una creatura a portata d'orecchio dice una menzogna in una lingua che essa conosce.

Essenza Magica. L'anima della Distruzione ha vantaggio nei tiri salvezza per non essere affascinata e la magia non può addormentarla.

AZIONI

Multiattacco. L'anima della Distruzione compie tre attacchi Stocco della Morte

Stocco della Morte. Attacco con Arma da Mischia: +10 per colpire, portata 1,5 m., un bersaglio. *Colpito:* 9 (1d8 + 5) perforanti

danno plus 18 (4d8) necrotici dannoll massimo dei punti ferita del bersaglio viene ridotto di un ammontare pari al danno necrotico subito. Questa riduzione dura fino a quando il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se i suoi punti ferita massimi si azzerano..

Incantesimi. L'Anima della Spada lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza sull'incantesimo 18):

A volontà: individuazione del magico, messaggio, luci danzanti, taumaturgia.

1/giorno ciascuno: chiaroveggenza, dissolvi magie, individuazione dei pensieri, levitazione (solo sé stesso), luminescenza, oscurità, silenzio, suggestione, visione del vero.

AZIONI BONUS

Pugnale spettrale (ricarica dopo un riposo breve o lungo).

L'Anima della Distruzione evoca lo spettro di un pugnale fluttuante entro 18 metri di distanza. Essa può effettuare un attacco in mischia con questo incantesimo (+10 al tiro per colpire) contro una creatura entro 1,5 metri di distanza dal pugnale. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 9 (1d8 + 5) danni da forza.

Il pugnale dura 1 minuto. Come azione bonus nei turni successivi l'Anima della Distruzione può muovere il pugnale di un massimo di 6 metri e ripetere l'attacco contro una creatura entro 1,5 metri di distanza dal pugnale.