

INDICE

PARTE 1

IPOTESI NECESSARIE

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE

CHE COS'È QUESTO LIBRO?

Ma 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



Queste 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...

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.

AUTOMULTICLASSE

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 di livello 10/10 potrà ridurre al massimo di 50 punti ferita il suo danno da caduta usando una reazione, mentre un 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.


PARTE 2

OPZIONI PER I PERSONAGGI

CAPITOLO 3: RAZZE

DIVORATI

Questa razza è un estratto dalla Biblioteca Omnicomprensiva di Ker

 uando un incantatore supera i propri limiti e si spinge oltre, può accadere che il suo corpo non riesca a reggere la pressione e per non morire si aggrappi alla forza della magia. In questi casi l'incantesimo che lo salva può diventare parte di lui, e il suo corpo può divenire un canale per la magia stessa. La forma fisica dell'incantatore cambia, e il suo corpo diventa simile all'incantesimo che lo ha divorato. L'incantesimo tuttavia non agisce solo sull'aspetto del divorato, ma ne influenza anche la mente, e può portare a cambiamenti di personalità che spesso sfociano in comportamenti altrimenti inspiegabili e in certi casi può condurre persino alla follia.

LA TRASFORMAZIONE

Un incantatore di livello inferiore al 12° non è abbastanza potente da lanciare incantesimi che possano ridurlo allo stato di divorato. Il loro corpo mantiene alcuni tratti in comune con la loro forma precedente, ad esempio la statura, ma diventa più slanciato e i suoi lineamenti divengono più affilati. La sua pelle assume un colore simile a quello dell'incantesimo che lo ha divorato, e i suoi occhi diventano vacui e profondi, a riflettere la corruzione che lo ha colpito.

UNA RAZZA MOLTO RARA

Sono pochi gli incantatori abbastanza potenti e avventati da diventare un divorato, e ancor meno sono quelli che sopravvivono alla trasformazione. Per questo motivo i divorati sono una razza molto rara, e la maggior parte di loro non ha mai incontrato un altro membro della propria specie. I divorati sono solitari per natura, e preferiscono vivere in luoghi isolati dove possono essere se stessi senza dover temere di essere giudicati.

UN NUOVO POTERE...

La potente magia che pervade il divorato gli dona un nuovo e maggiore potere. La longevità di un divorato aumenta drasticamente, e un divorato sufficientemente potente può vivere anche per più di mille anni. Secondo alcune leggende, nascosti in luoghi remoti, ci sono alcuni divorati che lo sono diventati ancora prima della caduta del Netheril. Un divorato ha un forte legame con il tipo di magia che lo ha divorato. I tipi dei

danni inferti dal divorato, detti da energia elementale, dipendono da questo legame.

...MA A QUALE PREZZO

Un divorato è un essere molto potente nelle arti magiche, ma questo potere ha un costo in termini di energie: egli può lanciare incantesimi come un qualsiasi incantatore oppure attingere all'energia che lo tiene in vita per lanciare speciali incantesimi senza consumare slot, ma facendo questo si indebolisce. La grande longevità di un divorato non gli impedisce tuttavia di morire in battaglia o di esaurire l'energia che lo alimenta.

I NOMI DEI DIVORATI

Un familiare che diviene un divorato è percepito tra molte razze come un grande disonore, per questo spesso i divorati si allontanano da chi era loro caro. Per evitare che il disonore cada anche sui loro familiari, molti divorati decidono di cambiare il proprio nome. Alcuni di loro scelgono un nome che rifletta la loro nuova natura, altri invece scelgono un nome che li aiuti a dimenticare il loro passato. Altri ancora preferiscono invece mantenere il proprio nome, o sceglierne uno simile, per ricordare chi erano e da dove vengono.

TRATTI DEI DIVORATI

Venire divorato dalla magia è una vera e propria trascensione. Un divorato durante la trasformazione perde i suoi tratti razziali, ma acquisisce i seguenti.

Vista cieca. Il divorato non può vedere come prima, ma ha un'altissima percezione della magia che lo circonda, il che gli consente di percepire l'ambiente circostante anche senza l'uso della vista.

Nutrimento magico. Un divorato non si nutre come un normale essere vivente, ma attinge energia magica dall'ambiente circostante. Un divorato non ha bisogno di mangiare, bere o respirare. Il suo sonno è diverso da quello dei normali esseri viventi: il divorato entra in uno stato di trance in cui è semicosciente ed entra in contatto con la forza che lo ha divorato, attingendo alla magia per recuperare tutte le energie di cui ha bisogno. 4 ore di trance sono sufficienti per un divorato a effettuare un riposo lungo. Se un divorato rimane circa una settimana nel raggio di 1,5 m di un oggetto magico che non sia esplicitamente progettato per

resistervi, esso perde permanentemente le sue proprietà magiche.

Linguaggi. Il divorato mantiene la conoscenza delle lingue che aveva appreso prima di trasformarsi. Potrebbe accadere che, durante la trasformazione, un divorato perda la capacità di comprendere il comune.

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

Difesa senza armatura. Un divorato non può indossare armature, ma la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Intelligenza.

Incremento del Punteggi di Caratteristica. Un punteggio a scelta tra Saggezza, Intelligenza e Carisma di un divorato aumenta di 2, fino a un massimo di 20. Un divorato perde eventuali incrementi dei punteggi di caratteristica dovuti alla sua razza prima della trasformazione.

DIVORATI ELEMENTALI

Essi costituiscono la maggior parte dei divorati: quando un incantatore attinge all'energia elementale e diviene un divorato, il suo corpo diventa una manifestazione dell'elemento stesso. Manifesta quindi una forte connessione con l'elemento di cui ora il suo corpo è fatto. Un divorato dell'acqua, ad esempio, potrebbe avere la pelle blu e gli occhi azzurri, mentre un divorato del fuoco potrebbe avere la pelle rossa e gli occhi gialli.

Resistenza elementale. Un divorato elementale ha resistenza a un tipo di danno a scelta tra acido, freddo, fulmine, fuoco e tuono, che dipende dall'elemento cui è legato.

Timore reverenziale. Un divorato elementale ha competenza nei tiri per intimidire.

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

Affinità elementale. Un divorato elementale conosce l'incantesimo *Scarica Elementale* e, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, può lanciarlo senza consumare slot. Il tipo di danni inferti dall'incantesimo dipende dall'elemento del divorato. Quando lo fa, subisce 2d4+2 danni puri.

Morte violenta. Se un divorato muore per il contraccolpo di un proprio incantesimo, il suo corpo si dissolve nell'ambiente circostante, mentre se muore per altri motivi, il suo corpo esplode in una nube di energia elementale. In questo caso tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal divorato devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo falliscono, subiscono 8d6 danni da energia elementale, mentre se lo superano, subiscono soltanto la metà di quei danni.

DIVORATI DEL CAOS

Secondo antiche leggende, esisteva un altro tipo di magia, oggi quasi completamente andato perduto: la Magia del Caos. Solo pochi incantatori di straordinario potere erano in grado di padroneggiarla, e ancor meno erano abbastanza avventati da utilizzarla. La Magia del Caos era estremamente potente, ma anche molto pericolosa, e spesso gli incantatori che la utilizzavano perdevano il controllo e venivano divorati da essa. Molte persone credono che i Divorati del Caos, come la magia che li alimenta, siano solo un mito diffuso per spaventare i bambini. L'aspetto di un divorato del Caos è ingrado di incutere timore anche nei più coraggiosi: la sua pelle è del colore del vuoto più profondo e i suoi occhi brillano di una luce violastra.

Resistenza magica. Un divorato del Caos ha resistenza ai danni da contundenti, perforanti, da taglio provocati da armi magiche e da forza.

Velocità. La velocità base sul terreno di un divorato è di 10,5 metri.

Aspetto del Caos. Un divorato del Caos ha maestria nei tiri per intimidire.

Tutt'uno con la magia. Un divorato del Caos ha maestria nei tiri su arcano.

Incantesimi del Caos. Un divorato del Caos conosce l'incantesimo *Punizione del Caos* e, un numero di volte pari al suo bonus di competenza, può lanciarlo senza consumare slot. Quando lo fa, subisce 3d4+2 danni puri. Inoltre un divorato del caos conosce il trucchetto *Deflagrazione Occulta*, ma ogni volta che lo lancia subisce 1 danno puro.

Buco Nero. Quando un divorato del caos muore, genera una scarica di energia caotica che apre un portale verso il Piano Astrale nel punto in cui si trova. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Astrale, poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

CAPITOLO 4: ARTEFICE

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

CAPITOLO 5: BARBARO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

CAPITOLO 6: BARDO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI IL GIOCATORE D'AZZARDO ANTINORMALITÀ

Ogni volta che il bardo effettua una prova di caratteristica, un tiro salvezza o un tiro per colpire, tira due volte e deve usare il risultato più lontano da 10; se il risultato del dado è minore di 10, sottrae il suo modificatore, mentre se è maggiore di 10 lo aggiunge normalmente.

CAPITOLO 7: CHIERICO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI 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 modificatore di competenza.

FORZA BRUTA

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) 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 8: DRUIDO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI CIRCOLO SPERIMENTALE

"Siamo a Fisica, quantifichi!"
(R. Dolesi)

UN CAFFÈ BUONISSIMO, QUALCOSA
DI BELLO DA MANGIARE

CAPITOLO 9: GUERRIERO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI RE DEI CAVALIERI

ACCIAIO E VENTO

A partire dal 3° livello, il Guerriero ottiene un'arma leggendaria, *Acciaio e Vento*.

Si tratta di una spada lunga (versatile), il cui danno aumenta nel tempo in base al livello da Guerriero del suo possessore. Si presenta come una spada invisibile avvolta da delle forti correnti d'aria che condensando il vapore acqueo nell'atmosfera permettono di distinguerla.

Come azione gratuita, il Guerriero può congedare *Acciaio e Vento* in un semipiano accessibile solo ad essa e richiamarla a sè, ovunque si trovi.

Una volta per riposo lungo, il Guerriero può decidere di usare la sua azione bonus per rivelare la vera forma di *Acciaio e Vento* per 1 minuto, aggiungendo dei danni radiosi ai colpi effettuati con essa.

CD del tiro salvezza. Alcuni effetti di *Acciaio e Vento* impongono ai bersagli un tiro salvezza. La CD di questo tiro è pari a 8 + il modificatore di Forza del Guerriero + il bonus di competenza del Guerriero.

ACCIAIO E VENTO

Livello da Guerriero	Danni	Danni radiosi extra	Velocità bonus
3°-6°	1d8 (1d10)	1d6	-
7°-9°	1d10 (1d12)	2d6	1,5 m
10°-14°	2d6 (2d8)	3d6	3 m
15°-17°	2d8 (2d10)	4d6	4,5 m
18°-20°	2d10 (2d12)	5d6	6 m

PARATA IMPETUOSA

A partire dal 7° livello, se il Guerriero impugna *Acciaio e Vento* può lanciare l'incantesimo *Scudo* con essa un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve. Se para l'attacco di un nemico usando questo privilegio, la velocità di movimento del Guerriero aumenta fino alla fine del suo prossimo turno come indicato sulla tabella.

AURA REGALE

A partire dal 10° livello, mentre *Acciaio e Vento* è rivelata, tutte le creature alleate del Guerriero nel raggio di 9 m da essa hanno vantaggio nei

tiri salvezza, un bonus pari al modificatore di Forza del Guerriero alle prove di caratteristica e un bonus pari al bonus di competenza del Guerriero ai danni effettuati con attacchi corpo a corpo.

Inoltre, i danni inflitti da *Acciaio e Vento* e tutte le creature alleate nell'area sono considerati magici ai fini di ignorare le resistenze.

ROCCA DELLA TAVOLA ROTONDA

A partire dal 15° livello, una volta per riposo lungo, il Guerriero può piantare a terra *Acciaio e Vento* e lanciare l'incantesimo *Reggia Meravigliosa di Mordenkainen* senza spendere componenti materiali.

L'incantesimo permane finchè la spada è piantata a terra, e il Guerriero è l'unico che la può estrarre.

MIRACOLO DEL RE

A partire dal 18° livello, alla fine del suo turno il Guerriero può usare la sua azione bonus per cominciare a caricare *Acciaio e Vento* di energia (purchè sia già rivelata). Dall'inizio del suo turno successivo, può usare la sua azione per liberarla di fronte a sè.

Tutte le creature che si trovano in un'area larga 3 metri e lunga 27 metri di fronte al Guerriero devono effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo falliscono subiscono 12d8 danni radiosi e sono accecati fino all'inizio del turno successivo del Guerriero, altrimenti subiscono solo la metà dei danni. Le creature di allineamento malvagio hanno svantaggio al tiro, mentre le creature di allineamento buono hanno vantaggio.

Dopo aver usato questo privilegio, *Acciaio e Vento* rimane rivelata fino al successivo riposo breve o lungo. Dopo aver usato questo privilegio, non può più essere usato fino al successivo riposo lungo.

CAPITOLO 10: 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.

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 trucchetto *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 11: MAGO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

CONTROCANTO DELLA LAMA

Dal 6° livello un Cantore della Lama, quando un nemico fallisce un attacco da mischia contro di lui, può usare la sua reazione per contrattaccare con la propria arma senza aggiungere il modificatore di caratteristica al danno. È comunque necessario il tiro per colpire.

CAPITOLO 12: 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

Ah, il Monaco, una delle mie classi preferite da giocare, purtroppo a mio parere un po' troppo underpowered in termini di disponibilità di risorse e dipendenza dalle statistiche, quindi visto il mio grande amore per questa classe ho deciso di buffarla perchè sì.

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 AMPLIATE

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.

VIA DELL'OMBRA REDENTA

PENTIMENTO E REDENZIONE

Sebbene 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, un Monaco può 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 conosce l'incantesimo di 1° livello *Scudo* e possiede uno slot incantesimo di 1° livello e uno slot incantesimo di 2° livello, può lanciare *Scudo* usando uno qualsiasi dei due slot.

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

Incantesimi conosciuti di 1° livello e superiore.

Un Monaco Redento conosce tre incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista di incantesimi del druido. La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella indica quando un Monacoo impara altri incantesimi di 1° livello o di livello superiore. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il Monaco possiede degli slot incantesimo. Per esempio, quando un Monaco arriva al 7° livello in questa classe, può apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Ogni volta che il Monaco acquisisce un livello, può sostituire uno degli incantesimi da Monaco che conosce con un altro incantesimo a sua scelta della lista degli incantesimi del druido. Il nuovo incantesimo deve 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

Livello	Truc. con.	Inc. con.	Slot di 1° livello	Slot di 2° livello	Slot di 3° livello	Slot di 4° livello
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'1° 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 13: PALADINO

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI 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 14: RANGER

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

CAPITOLO 15: 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

OPZIONI DI METAMAGIA

INCANTESIMO LEGGENDARIO

Lo Stregone può spendere 4 punti stregoneria per lanciare un incantesimo di 3° livello o inferiore (anche lanciato a livello più alto) come azione leggendaria (ovvero in qualsiasi momento del round). Questa opzione può essere usata solo una volta per round.

DINASTIA DI ANALISTI

" $f(x)$ è suriettiva se *whoop whoop, whooooooooo!*"
(A. Defranceschi)



'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.

LIMITE ALL'INFINITO

A partire dal 18° livello, all'inizio del suo turno lo Stregone può spendere tutti i suoi punti stregoneria (Almeno 13) per sovraccaricarsi di energia magica.

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.

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 16: WARLOCK

"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.

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 aeree 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: *trucchetto Deflagrazione Occulta*

Un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve, quando il Warlock colpisce un bersaglio con il trucchetto 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.

LO 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.

IL SIGNORE DELL'ASSURDO

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 truccetto, 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 truccetto "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.

CAPITOLO 17: TALENTI

NEGAZIONE DIVINA

Prerequisiti. Essere un negoziante nell'esercizio della sua protezione.

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 18: INCANTESIMI

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

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

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

Durata: Istantanea/Infinita

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 dell'universo.

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 ripasmata 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.

PARTE 3

IL MONDO DI EOVRAS

CAPITOLO 19: 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.

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...


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 20: 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 delle Stelle 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 nascondano 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, ma tutti coloro che ne abbiano mai sentito parlare sanno bene che non è saggio assumere che Halimath Selevorum non sia altro che un monaco cieco e 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.

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 delle Stelle.

I PRINCIPI DEL CIRCOLO

Protezione della Foresta. Il più fondamentale dei compiti di un druido del Circolo delle Stelle 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 delle Stelle, 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.

HALIMATH SELEVARUM

Elfo dei boschi, buono neutrale

Classe Armatura 20
Punti Ferita 380 (40d8 + 200)
Velocità 19.5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +13, Des +17, Int +17, Sag +17
Abilità Addestrare Animali +17, Arcano +17, Atletica +13, Intuizione +17, Percezione +17, Rapidità di Mano +17, Furtività +17
Immunità Condizioni Avvelenato, ammalato
Sensi Vista cieca 36 m, vista delle aeree 72 m. Percezione Passiva 27
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano, Gnomo, Druidico, Primordiale, Draconico
Sfida 16 (15 000 PE)

Tratti di classe. Halimath è un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello e un Druido del Circolo delle Stelle di 20° livello. Possiede tutti i tratti garantitigli da queste due classi.

Incantesimi. Halimath è un druido di 20° livello. Conosce tutti gli incantesimi da druido. Recupera i suoi slot dopo ogni riposo lungo. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è 25.

SLOT PER LIVELLO

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
8	6	6	4	3	2	2	1	1

AZIONI

Multiattacco. Halimath compie tre attacchi da mischia.

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +17 per colpire, portata 5 m., one target. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) forza danno.

PUNTI KI

Halimath possiede 32 punti ki che può usare per i poteri di un Monaco dell'Ombra Redenta di 20° livello.

LA STRUTTURA DEL CIRCOLO

Sebbene in origine il Circolo delle Stelle 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 Selevorum, 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

Tiefling, buono caotico

Classe Armatura 16 (Armatura Magica)

Punti Ferita 190 (20d8 + 100)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza Sag +9, Car +11

Abilità Acrobazia +9, Inganno +11, Intimidire +11, Intrattenere +11

Resistenze Danni Fuoco

Sensi Vista Pura 36m. Percezione Passiva 13

Linguaggi Comune, Infernale, Silvano, Celestiale, Elfico

Sfida 10 (5 900 PE)

Incantesimi innati. Fillianore può lanciare alcuni incantesimi grazie alle suppliche occulte che possiede e alla sua razza. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è 19.

Trucchetti (a volontà): *Taumaturgia*

1° livello (a volontà): *Armatura Magica*, *Camuffare Sè Stesso*

2° livello (a volontà): *Invisibilità*, *Levitazione*, *Intimorire Infernale*, *Oscurità*

3° livello (a volontà): *Inviare (su 6 persone prescelte)*

Incantesimi. Fillianore recupera i suoi slot incantesimo ogni riposo breve. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è 19.

Trucchetti (a volontà): *Deflagrazione Occulta*, *Guida*, *Interdizione alle Lame*, *Mano Magica*, *Rintocco dei Morti*, *Riparare*, *Salvare i Morenti*

5° livello (5 slot): *Armatura di Agathys*, *Charme su Persone*, *Servitore Inosservato*, *Frantumare*, *Lama d'Ombra*, *Controincantesimo*, *Rimuovi Maledizione*, *Volare*, *Esilio*, *Porta Dimensionale*, *Terreno Illusorio*, *Contattare Altri Piani*, *Scrutare*, *Sogno*

Arcanum Mistico. Fillianore può lanciare alcuni incantesimi come Arcanum Mistico. Fillianore recupera i suoi utilizzi dell'Arcanum Mistico ogni riposo lungo. La CD del tiro salvezza contro questi incantesimi è 19.

6° livello (2 slot): *Gabbia dell'Anima*

7° livello (2 slot): *Spostamento Planare*

8° livello (2 slot): *Parola del Potere Stordire*

9° livello (2 slot): *Proiezione Astrale*

Maestro dell'Occulto. Una volta per riposo lungo, Fillianore può meditare per un minuto per riottenere i suoi slot spesi.

Poteri del Signore dell'Assurdo. Il patrono di Fillianore è il Signore dell'Assurdo, quindi possiede tutti i poteri che ne derivano.

Deflagrazione Aleatoria. 6 volte per riposo breve, quando Fillianore colpisce un bersaglio con il trucchetto 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.

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 fossero 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...

CAPITOLO 21: LA CITTÀ VOLANTE DEI FORGIATI: KONEPOLIS

Lentamente, il sole fu oscurato sul fianco della montagna di Vencaster da uno strano oggetto circolare. Quando gli occhi di Berongulf il nano si abituarono, poté distinguere che il misterioso disco aveva la forma di un ingranaggio e sembrava essere esso stesso un unico grande meccanismo.

LUOGHI

Fin dall'alba dei tempi, l'uomo ha sempre sentito una forte affinità verso il cielo. Sono innumerevoli le storie, le rappresentazioni, i miti legati al volo e a città sulle nuvole, come quello di Icaro, o la favola dei fagioli magici, o Astolfo che cavalcava l'Ippogrifo per raggiungere la luna... È peculiare però che a conquistare il cielo non siano stati gli umani ma delle loro creazioni, i Forgiati.

ABITANTI

PARTE 4

NEMICI E PERICOLI