Old Bell School System

(OBSS)

Fantasy Adventure Game

Dedicato all’unica Donna mai amata, colei che ogni giorno mi accompagna nei sogni

Mai rinunciare ai tuoi desideri, persevera fino ad renderli reali.

0.99.6 - 27 settembre 2024

Non temere l’ignoto, affrontalo con rispetto.

Old Bell School System

Manuale per Giocatore e Narratore

Guida e Regole per il Gioco di Ruolo Fantasy

di

Andres Zanzani

Playtesting: Federica Angeli, Simona Bissi, Fabrizio Bonetti, Francesco Converso, Carlo Dall'Ara, Lucia Dolcini, Dario Galassi, Micaela Gramellini, Stefano Mannino, Samuele Mazzotti, Emanuele Pezzi, Leonardo Pezzi, Gian Luca Raggi, Nicola Ricottone, Marco Valmori, Edoardo Zanzani, Isotta Zanzani, SicuramenteNonMirko,

Condizioni d'uso: OBSS, Old Bell School System, è un marchio registrato di Andres Zanzani (azanzani@gmail.com), licenziato con Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Consultare i dettagli nel capitolo Licenza.

Indice

La storia fino ad adesso... 1
Introduzione 2
Termini Comuni 3
Razze 6
Umani 6
Elfi 6
Nani 7
Gnomi 7
Mezzelfo 7
Mezzorco 8
Nibali 8
Diversi 9
Sornelian 9
Golian 10
Sulian 10
Caratteristiche Speciali 12
Visione Crepuscolare 12
Scurovisione 12
Fiuto 12
Vista Cieca 13
Senso Tellurico 13
Le Caratteristiche 14
Descrizione delle Caratteristiche 14
Forza 14
Destrezza 14
Costituzione 14
Intelligenza 14
Saggezza 14
Carisma 15
Leggere i punteggi delle Caratteristiche 15
Opzionale - Eta' del personaggio 15
I punteggi delle Caratteristiche 15
Modalita' base 15
Modalita' della Tradizione 16
Modalita' opzionale (per i codardi!) 16
Tabella: Tiro delle Caratteristiche 16
Aumentare le Caratteristiche 16
Punti Ferita 17
Punti Fato 17
I Tratti 18
Competenze 20
Competenze di Base 20
Personalizzare Competenza e Professione 21
Competenze e Background del personaggio 21
Consapevolezza 21
Apprendere nuove competenze, professioni 21
Competenze ed i loro ambiti di utilizzo 21
Opzionale - Non usare le Competenze di Base 23
Competenze Attive 23
Tiri Salvezza 23
Competenza Armi 24
Competenza Magica 24
Opzionale - Abilità come Competenze Attive 24
Costruiamo il Personaggio 25
Avanziamo di Livello 26
Come Sopravvivere e Divertirsi 27
Regole per le Competenze 28
Le Golden Rules 28
Superare o Fallire la prova 29
Consapevolezza 29
Le Prove 29
Prove di Competenza contrapposte ad un avversario 29
Prove di Caratteristica Contrapposte 30
Prove di Caratteristica non Contrapposte 30
Prove contro una DC statica 30
Bonus e Penalità' 30
Fattore tempo 30
Aiutare un Altro nelle Prove 31
Prove fatte dal Narratore 31
Tirare o non Tirare dadi 31
Opzionale - Successo Parziale 31
Prove di Gruppo 31
Esempi Prove Competenza 31
Linguaggi 33
Combattimento Sociale 34
Combattimento Armato 35
L'Iniziativa 35
Risoluzione delle Azioni 35
Il Tempo (Round, Minuti e Turni) 36
Tempo di riattivazione Oggetti ed Abilita' 36
Azioni nel Round 36
Opzionale - Variante Iniziativa 37
Movimento 38
Distanza 38
Vita e Morte 39
Opzionale - Recupero da 0 Punti Ferita 40
Recupero punti Caratteristica 40
Recupero Punti Ferita naturale 40
Recupero Punti Ferita non letali 40
Punti Ferita Massimi 40
Tiro per Colpire e Difesa 41
La Difesa e l'Attacco 41
Tirare 3 volte 1 42
Tirare 3 volte 6 42
Tiro Critico 42
Opzionale - Tiro Critico Variante 42
Opzionale - Azioni Tiro Critico 42
Esplosione del Danno 43
Attacchi multipli 43
Opzionale - Variante attacchi multipli 43
Armi da Lancio 44
Armi Leggere 44
Armi Versatili 44
Arma Lunga 44
Arma lunga a breve distanza 44
Arma Doppia 44
Combattimento con due armi 44

Carica . . . 45
Arma da Controcarica . . . 45
Preparare una arma lunga/da controcarica contro una carica 45
Carica con Arma da Controcarica . . . 45
Attacchi con armi a spargimento . . . 45
Impreparato – Colti di Sorpresa . . . 45
Magia in combattimento . . . 46
Modificatori in attacco o difesa . . . 46
Opzionale - Bonus cumulativi . . . 46
Altre azioni e situazioni . . . 46
Attacco a mani nude . . . 46
Aiutare un altro in combattimento . . . 46
Alzarsi da prono . . . 47
Colpo di Grazia . . . 47
Tiri Mirati . . . 47
Danno non letale . . . 47
Senza Competenza . . . 47
Lanciare armi . . . 47
Colpi Potenti . . . 47
Fiancheggiare, attaccare alle spalle . . . 47
Maestria del combattimento . . . 48
Preparare la Difesa . . . 48
Difesa totale . . . 48
Disingaggiare . . . 48
Colpo Preciso . . . 48
Prendere la Mira (cecchino) . . . 48
Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento . . . 48
Usare un'arma da lancio sotto minaccia 48
Arma troppo grande . . . 48
Usare un'arma con due mani . . . 49
Combattere al buio . . . 49
Opzionale - L'Unica Regola . . . 49
Manovre Opzionali in Combattimento . . . 49
Disarmare* . . . 49
Finta* . . . 49
Spingere un avversario* . . . 49
Afferrare un avversario* . . . 49
Fare cadere un avversario* . . . 49
Modificare le proprie dimensioni* . . . 50
Cavalcature . . . 50
Situazioni e regole . . . 50
Controllare una Cavalcatura . . . 50
Nascondigli e coperture . . . 51
La Copertura . . . 51
Invisibilita' . . . 51
Note su invisibilità . . . 52
Lista Armi per Tipologia Omogenea . . . 53
Archi . . . 53
Armature . . . 53
Armi Leggere . . . 54
Armi doppie . . . 54
Armi aggraziate . . . 54
Armi della morte . . . 54
Armi da stordimento . . . 55
Armi da Lancio . . . 55
Armi letali . . . 55
Aste . . . 56
Balestre . . . 56
Lance . . . 56
Palle rotanti . . . 57
Pugno Vuoto . . . 57
Rompi Cranio . . . 57
Scudi . . . 58
Scuri e Accette . . . 58
Spade . . . 59
Spade e Scudi . . . 59
Armi Semplici . . . 59
Armi in più Lista d'Armi . . . 59
Opzionale - Elenco Manovre d'Arme . . . 60
Abilità . . . 62
Tiri Salvezza ed Abilita' . . . 62
Caratteristiche ed Abilita' . . . 62
Aggiungere nuove Abilita' . . . 62
Raggruppamento Abilita' per Stile . . . 83
Famiglio . . . 84
Altre Abilita' Speciali . . . 86
Etereo . . . 86
Resistenza al Danno . . . 86
Riduzione del Danno - DR . . . 86
Resistenza alla Magia . . . 86
Immunita' al danno . . . 87
Vulnerabilita' al Danno . . . 87
Paura . . . 87
Paralizzato . . . 87
La Magia . . . 88
Cos'è un Incantesimo? . . . 88
Come fare magie! (In sintesi) . . . 88
Le caratteristiche degli incantesimi . . . 88
Tempo di Lancio . . . 88
Le Liste di Magia . . . 89
Gittata . . . 90
Lanciare Incantesimi in Armatura . . . 90
Opzionale - Incantesimi in Armatura . 90
Durata . . . 90
Componenti . . . 90
Recuperare da morente . . . 91
Bersagli . . . 91
Aree di Effetto . . . 91
Rarità degli Incantesimi . . . 92
Combinare Effetti Magici . . . 92
Regole di base . . . 92
Accesso agli Incantesimi . . . 92
Massimo livello di incantesimo lanciabile . . . 92
Prova di Magia . . . 93
Modificare la Prova di Magia . . . 93
Opzionale - Magia Suprema . . . 93
Fallimento Critico nella Prova di Magia 93
I Punti Magia . . . 94
Opzionale - Successo Critico Auto Magico . . . 94
Il Tomo della Magia . . . 94
Studiare gli incantesimi . . . 95
Cambiare gli Incantesimi . . . 95
Tiro per Colpire con le Magie . . . 95
Opzionale - Tiro per Colpire con Incantesimi . . . 96
Tiro Salvezza - Resistere all'incantesimo . . . 96
Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo . . . 96
Concentrazione . . . 96
Opzionale - Multiple Concentrazioni . 96
Conservare la magia . . . 96
Regole per le creature evocate . . . 97
Tentare più Magie nello stesso round 97
Alterare le Magie . . . 97
Tentare Incantesimi con impedimenti . . . 97

Definizioni obiettivi degli incantesimi 97
Danni da Energia, Luce e Vuoto . . . 98
Abilità di Lista 98
Gli Incantesimi 100
Incantesimi per Lista, Livello, Rarita' 176
Opzionale - Abilità Iconiche 179
Cosmologia 180
Patroni 181
Miracoli, Interventi e Prodigi 182
Ljust 182
Calicante 183
Atmos 183
Lynx 184
Gradh 184
Atherim 185
Belevon 185
Cattalm 186
Efrem 186
Erondil 187
Gaya 187
Krondal 188
Ledyal 188
Nethergal 189
Nedraf 189
Nihar 190
Orudjs 190
Orlaith 191
Rezh 191
Shayalia 192
Sixiser 192
Sumkjr 193
Tàhil 194
Tazher 194
Thaft 194
Torbiorn 195
Elenco Patrono - Tratto 196
Equipaggiamento 197
Ricchezza e Denaro 197
Monete 197
Altre Ricchezze - Merci di scambio . . 197
Equipaggiamento - Armi 198
Le armi antiche 200
Equipaggiamento - Armature e Scudi 202
Tabella Armature 202
Armature, Scudi e Magia 202
Descrizione delle Armature 202
Regole base per l'utilizzo dell'armatura 203
Armature e Scudi magici 203
Gli Scudi 204
Tabella Scudi 204
Indossare e Togliere Armature 204
Merci e Servizi 205
Ricchezza, Denaro ed Equipaggiamento . . .205
Vendere Tesori 205
Equipaggiamento da Avventura . . .205
Dotazioni di base 209
Capienza dei Contenitori 209
Strumenti 210
Cavalcature e Veicoli 210
Servizi 211
Servizi Magici 211
Oggetti e Sostanze Speciali 212
Attrezzature Alchemiche 213
Rimedi Alchemici 213
Lo Zaino Standard® 214
Spese e Stile di Vita 214
Lavorare in città 214
Materiali Speciali 215
Acciaio Vivente 215
Adamantio 215
Argento Alchemico 215
Ferro Freddo 215
Mithral 216
Pelle di Drago 216
Sfondare ed Entrare 217
Le dimensioni contano... 217
Spaccare 217
Danneggiare gli oggetti 217
Le Dimensioni contano per Sfondare... 218
Ambiente 219
Regole Ambientali 219
Visione e Luce 219
Tipi di Visione e Illuminazione 220
Buio 220
Accecato 220
Cadute 220
Effetti dell'Acido 221
Effetti del Fumo 221
Fame e Sete 221
Oggetti cadenti 221
Pericoli dell'Acqua 221
Pericoli del Caldo 222
Prendere Fuoco 222
Pericoli del Freddo 223
Effetti del Ghiaccio 223
Soffocamento Lento 223
Tempo Atmosferico - Meteo 224
Tempeste 225
Nebbia 226
Venti 226
Avventure in Acqua 227
Combattimento sott'acqua 227
Attacchi a distanza sott'acqua 227
Attacchi dalla terraferma 227
Effetti magici in acqua 227
Avventure nei Dungeon 228
Il sottosuolo 228
Illuminazione 228
Movimento 228
Tipologie di caverne 228
Le quattro tipologie di Dungeon . . . 229
Esplorazione 230
Terreno del Dungeon 230
Pareti 230
Pavimenti 231
Le porte 232
Spaccare una serratura 233
Pericoli nei Dungeon 235
Crolli e Cedimenti (grado di Sfida 8) . 235
Fanghiglie, Muffe e Funghi 235
Esempio di Trappole da dungeon . . 236
Pericoli in Avventura 237
Prepararsi per il riposo 239
Organizzare i Turni di Guardia 239
Avventure e Trappole 240
Attivare una Trappola 240
Individuare e Disabilitare una Trappola 240
Effetti delle Trappole 240
Trappole Complesse 241
Trappole di Esempio 241

Altri esempi di trappole 243
Veleni, Pozioni e Malattie 247
Tipo di Veleno e Pozione 247
Insorgenza ed Effetto 247
Avvelenati 247
Applicare il Veleno 248
Rimuovere il veleno 248
Creare Veleni Naturali 248
Pozioni naturali 250
Note sui Veleni e Pozioni 251
Dove trovare le piante 251
Pozioni generiche 252
Opzionale - Droghe 252
Opzionale - Bere troppo 252
Malattie 253
Movimento e Trasporto 254
Tipi di Movimento 254
Movimento Tattico 254
Movimento Ostacolato 254
Attraverso i nemici 255
Essere ristretti con qualcuno 255
Scambiarsi di posto 255
Passare per strettoie o restringimenti 255
Movimento Locale 255
Movimento Via Terra 255
Tabella: Cavalcature e Veicoli 256
Fuga ed Inseguimento 257
Capacita' di Carico e Trasporto: Ingombro . . 257
Peso e Ingombro 257
Capacita' di Carico 257
Creature Più Grandi e Più Piccole . . 257
Altri Tipi di Movimento 258
Nuotare 258
Scalare 258
Scavare 258
Camminare - Velocità Su Terreno . . . 258
Volare 258
Masterizzare 259
Il Narratore 259
Punti Esperienza 259
Incontri 261
Quanti scontri affrontare 261
Costruire l'Incontro 262
Scontri troppo veloci 262
Lo scontro con il Boss 263
Aggiungere i PNG 263
Modifiche ad Hoc del grado di Sfida . 263
Assegnare i PX 263
Disporre Tesori 263
Ricchezza dei Personaggi per Livello 264
Tesori Magici 265
Costruire un Bottino 265
Recitare 266
Circa OBSS ed i tiro di dadi 267
Opzionale - Variante Tiri Critici 267
Le avventure in OBSS 267
Sessione Zero 269
Creare Oggetti Magici 270
Modificatori al costo degli oggetti magici 270
Creare Anelli Magici 270
Creare Armature e Scudi Magici 270
Creare Armi Magiche 271
Creare Bacchette 271
Creare Bastoni 271
Creare Pergamene 272
Creare Pozioni 272
Creare Verghe 273
Aggiungere Nuove Capacità 273
Regole su Oggetti Magici 274
Armi 274
Armature e Scudi 274
Taglia e Oggetti Magici 274
Oggetti Magici sul Corpo 274
Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici 275
Danneggiare gli Oggetti Magici 275
Riparare gli Oggetti Magici 275
Cariche, Dosi e Usi Multipli 275
Ricaricare gli oggetti magici 275
Acquisire Oggetti Magici 275
Gli artefatti del vecchio mondo 276
Generazione casuale degli Oggetti Magici 277
Armi 277
Armature e Scudi 278
Amuleti, Collane e Gioielli 279
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti 279
Bacchette, Bastoni e Verghe 279
Pozioni, Filtri e Olii 280
Anelli 280
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche . 281
Manuali e Tomi 281
Oggetti Magici vari 281
Rari e Leggendari 281
Oggetti magici vari 1 282
Oggetti magici vari 2 282
Oggetti magici vari 3 282
Oggetti magici vari 4 282
Descrizione degli Oggetti Magici 283
Capacità Speciali delle Armi Magiche 283
Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici 289
Amuleti, Collane e Gioielli 292
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti 294
Bacchette, Verghe e Bastoni 296
Pozioni - Olii 303
Anelli 305
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche 308
Manuali, Tomi, Libri 310
Oggetti Magici Vari 311
Oggetti Maledetti 328
Rimuovere Oggetti Maledetti 328
Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti 329
Inganno 329
Effetto o Bersaglio Opposto 329
Funzionamento Discontinuo 329
Inaffidabile 329
Condizionato 329
Incontrollabile 329
Requisito 329
Inconveniente 330
La Terra 332
Società 332
Le Religioni 333
Avventure 333
Luoghi notevoli 334
Deserto di Kranguran 334
Città di Knandir 334
Il Mare silente 334
La torre dei gorilla blu 334
e la Terra ? 334

Le Regioni . . . 335
I Portali . . . 335
Il Calendario . . . 336
Oltre la morte . . . 336
I Cicli Millenari . . . 337
I Piani . . . 338
I Piani . . . 338
Cos'è un Piano? . . . 338
Viaggio tra i Piani . . . 339
Caratteristiche Planari . . . 339
Piano Materiale . . . 342
Piano delle Ombre . . . 342
Piano dell'Energia Negativa . . . 342
Piano dell'Energia Positiva . . . 342
Piano Elementale dell'Acqua . . . 343
Piano Elementale dell'Aria . . . 343
Piano Elementale del Fuoco . . . 343
Piano Elementale della Terra . . . 343
Piano Etereo . . . 343
Piano Astrale . . . 344
Vacuus . . . 344
Abisso . . . 344
Eliseo . . . 344
Inferno . . . 344
Nirvana . . . 345
Paradiso . . . 345
Purgatorio . . . 345
Utopia . . . 345
Piano della Genesi . . . 345
Mostruario di OBSS . . . 346
Introduzione . . . 346
Modificare le Creature . . . 346
Taglia e Dadi Vita . . . 347
Tipo . . . 347
Tratti . . . 348
Difesa . . . 348
Punti Ferita . . . 348
Arrabbiato . . . 349
Opzionale - Tutti Arrabbiati . . . 349
Movimento . . . 349
Punteggi di Caratteristica . . . 349
Competenze . . . 349
Vulnerabilità, Resistenze e Immunità . . . 349
Sensi . . . 350
Percezione Tellurica . . . 350
Visione Crepuscolare o Scurovisione 350
Visione del Vero . . . 350
Vista Cieca . . . 350
Linguaggi . . . 350
Telepatia . . . 350
Sfida . . . 351
Riconoscere i Mostri . . . 351
Tratti Speciali . . . 351
Incantesimi . . . 351
Incantesimi Innati . . . 352
Azioni . . . 352
Attacchi da Mischia e a Distanza . . . 352
Multiattacco . . . 352
Regole dell'Afferrare per i Mostri . . . 352
Munizioni . . . 352
Reazioni . . . 352
Uso Limitato . . . 353
Equipaggiamento . . . 353
Azioni Aggiuntive . . . 353
La Tana di una Creatura . . . 353
Tipologie di Tesoro . . . 353
Punti Esperienza per GS . . . 354
Opzionale - Esperienza per Sfida . . . 354
I Mostri . . . 355
Angeli . . . 356
Demoni . . . 370
Diavoli . . . 378
Dinosauri . . . 385
Draghi . . . 388
Draghi di Tàhil . . . 389
Draghi di Ljust . . . 402
Elementali . . . 418
Funghi . . . 427
Geni . . . 432
Ghoul . . . 433
Giganti . . . 435
Golem . . . 441
Mannari . . . 453
Mefiti . . . 459
Megere . . . 460
Melme . . . 462
Mummie . . . 467
Naga . . . 468
Oggetti Animati . . . 469
Sfingi . . . 484
Vampiri . . . 495
Appendice A: Creature Varie . . . 502
Appendice B: Personaggi Non Giocanti . . . 524
Lista Mostri per Grado di Sfida . . . 531
Conversione Mostri . . . 533
Condizioni . . . 534
Autore ed ideatore . . . 538
Materiale per giocare . . . 538
Ringraziamenti . . . 538
Scheda del Personaggio . . . 539
Le mie Opzioni . . . 541
Licenza . . . 542

Indice Analitico **543**

Lista delle Tabelle **548**

Lista degli Incantesimi **549**

Lista degli Oggetti Magici **551**

Lista dei Mostri **553**

"May you make all your Saving Throws!" Frank Mentzer, Spring 1985. Master Player's Book

La storia fino ad adesso...

> Il fatto che gli uomini non imparino molto dalla storia è la lezione più importante che la storia ci insegna. (Aldous Huxley)

Purtroppo molte informazioni sono andate perdute, molti dettagli si sono dimenticati. Leggende, miti e fantasia si sono sovrapposte in un guazzabuglio cacofonico con la realtà dei fatti.

Da qualche parte nel terzo millennio, del vecchio calendario, avvenne l'impensabile, avvenne quello che mai si sarebbe pensato o voluto.

Da un giorno all'altro la Terra si trovò coinvolta in una guerra tra entità di divina potenza che altro non fecero che distruggere, con la collaborazione delle varie nazioni, il nostro povero mondo.

La *Freten* era una azienda che sviluppava sistemi energetici alternativi, basati sulla possibilità di attingere energia da altrove, o come dicevano loro, dal vuoto cosmico. Non è mai stato chiarito quali furono le origini del loro esperimenti, molto probabilmente avevano effettivamente trovato qualcosa (*qualcuno ?*), che potesse funzionare da portale per attingere da questa forma di energia pressoché illimitata.

Nel giorno dell'inaugurazione del loro primo reattore alimentato da quello che loro chiamavano **Omniessenza**, un semplice *pezzo* della loro *invenzione*, avvenne l'impossibile.

I racconti si fanno molto confusi a questo punto, sta di fatto che l'*Omniessenza* era effettivamente qualcosa di vero e di *vivo*, una parte di una energia più grande.

All'attivazione del reattore questo esplose con una energia e forza mai viste sulla Terra, buona parte di quelli che erano gli stati centrali degli USA vennero vaporizzati all'istante.

Nel punto dove una volta sorgeva la sede della Freten si aprirono diverse brecce, come dei portali da dove uscirono, come dire, i nostri nuovi padroni. Una di queste era come una enorme fiamma divisa in due lingue di fuoco di colore diverso.

Entità di mistica energia si riversarono sulla Terra, giunti chissà da dove e qui incominciarono a darsi battaglia mentre distruggevano qualunque cosa. Le armi umane non avevano effetto contro di loro, neanche le bombe atomiche potevano fermarli.

Alcune entità giocarono con la mente dei governanti del pianeta costringendo le nazioni a farsi guerra tra di loro, altri invece provarono a presentarsi come entità benigne disposte ad aiutare e proteggere i popoli.

Furono 6 mesi di pura distruzione. Questi esseri distruggevano, facevano scomparire, sprofondare, ribaltare, alteravano intere città, mutavano gli ambienti, gli animali, facevano comparire nuove specie. Dal nulla apparivano orde di mostri descritti nel libri di gioco dei bambini. La realtà era per loro un capriccio da manipolare secondo i loro eccentrici gusti.

Poi le entità sparirono, nel nulla per sei mesi e grande fu la confusione tra la popolazione. Passati questi 6 mesi i sogni dei pochi rimasti incominciarono ad essere assaliti da visioni di altri *esseri*, altre entità.

Intimoriti, impauriti, impazziti, completamente privati da quella che era la loro vita precedente molti accettarono queste visioni e questi altri nomi.

Non esistevano più le nazioni come le conoscevamo, la stessa natura era impazzita e mutata nelle forme più aliene possibili. Molte zone erano deserti nucleari, inospitali e letali per chiunque, o quasi.

E arrivò cosi' la seconda ondata di *entità*. Per fortuna questi esseri si rivelarono, tutto sommato, più gentili e *umani*, o almeno qualcuno lo era.

Bonificarono buona parte delle zone radioattive ed insegnarono a chi accettava i loro Tratti ad attingere alla loro energia per poter formulare delle vere, reali, concrete **magie**!

Alcune entità crearono, a loro somiglianza o ispirazione, altre razze; vuoi per poter dominare gli umani, vuoi per poterli guidare, vuoi per aggiungere chaos ed entropia ad un mondo.

Con l'arrivo della seconda venuta dei *Patroni*, questo il nome che collettivamente si davano, il calendario venne azzerato.

Scuole, istituzioni, università, governi, qualsiasi cosa che aveva avuto una parvenza di organizzazione scomparve per riapparire in forme autonome, più snelle, maggiormente adatte per le comunità.

Sono passati poco più di ducento anni dalla seconda venuta eppure tanto è bastato per farci perdere le nostre lingue nazionali ed imparare la lingua franca, il cosiddetto Comune, un guazzabuglio di idiomi frutto del rimescolamento culturale dei sopravvissuti.

La nostra Terra è tornata ad un medioevo di fantastiche origini.

Molti dei Patroni più oscuri hanno aperto portali verso regni dell'incubo se non demoniaci, altri hanno attinto dal folklore locale per divertirsi con la nostra sofferenza e morte.

Come divinità i Patroni camminano sulla Terra con il solo scopo di avere più persone che le adorino, che seguano i loro insegnamenti, che abbiano i loro Tratti.

Ogni persona e qui includo non solo gli umani ma anche gli *elfi*, *nani*, *gnomi*... quando nasce sa che il suo destino è già legato ad un Patrono.

Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione. (Platone)

Introduzione

OBSS e' un gioco di ruolo di esplorazione, sopravvivenza e redenzione.

Le tipiche avventure in OBSS sono quelle che riguardano la sopravvivenza ad un ambiente corrotto, a creature ed eventi ostili, l'esplorazione e riscoperta di antichi manufatti, frammenti di una cultura ormai andata perduta.

Ma anche redenzione per l'umanità nel cercare di riappropriarsi di un destino forse perso per sempre e comunque disposti a lottare per costruire una *Nuova Era*.

Se sei un giocatore ti accorgerai presto che non è un mondo facile, le cose non vengono regalate ne sono semplici. Saranno più le volte che vorranno ucciderti e derubarti di quelle che vorranno offrirti da bere. Questo è un mondo fantastico pieno di mostri dalla più svariate capacità, si forte, arguto, saggio e carismatico! Si sempre preparato!

Del tuo personaggio sarai tu a decidere tutto, dall'aspetto, al nome, alle sue capacità ed in parte anche ciò che possiede. Vorrà essere un pirata rubacuori o un cavaliere timido, un barbaro delle steppe o uno stregone ?

Se sei il Narratore invece tu governi il mondo, la storia, l'avventura. Il tuo ruolo è di illustrare lo scenario in cui i giocatori si muovono e prendono decisioni. Li condurrai nelle profondità della terra alla ricerca del Tomo dimenticato di Atmos oppure a sfidare Tàhil per distruggere l'Editto di Fuoco ?

Il tuo compito non è facile, usa fantasia, buon senso e la regola principale: **divertirsi**. Quando sei in difficoltà non cercare la regola precisa, usa la tua più grande alleata: l'immaginazione, unisci un pizzico di assennatezza e cerca di coinvolgere i giocatori. Lo scopo è sempre e solo uno, divertirsi insieme e crescere, come giocatori, come personaggi, come amici.

Oltre questo manuale avrai bisogno anche di un pò di dadi, i classici usati nei giochi di ruolo. Ti serviranno il d4, d6, d8, d10, d12. Stanno ad indicare un dado a 4 facce, il dado a 6 facce (di questi devi averne 3 o 4 almeno!), il dato a 8 facce, quello a 10 (solitamente vengono venduti in coppia, per poter ottenere il d100) ed il solitario dado a 12 facce. Ogni qual volta ti verrà chiesto di tirare un dado questo sarà scritto con la notazione XdZ, ovvero tira X volte un dado con Z facce. Es. 4d6 indica di tirare 4 volte il dado a 6 facce.

Anche qualche miniatura potrebbe essere necessaria, altrimenti anche gli omaggi di merendine o degli ovetti al cioccolato possono essere sufficienti.

All'interno di questo manuale troverai tutto il necessario, come regole, per giocare, a te (voi) servirà fantasia, amicizia, dadi, qualche foglio di carta e divertimento (sorry, patatine e bibite non sono incluse nel manuale!)

Disegna ed usa una mappa ogni qual volta la descrizione e la situazione necessitano di dettagli accurati ed un posizionamento preciso, altrimenti chiudi gli occhi e usa l'immaginazione, fatti accompagnare dalla voce del Narratore e ricostruisci nella tua mente le strutture e localizzazioni.

Crea e gioca il personaggio che più ti aggrada, che più senti tuo e ti fa divertire, non cercare combinazioni di Abilità e capacità che ti danno più potere altrimenti prima o poi il personaggio ti verrà a noia. Più giocherai, più il tuo personaggio guadagnerà esperienza ed anche tu lo interpreterai meglio.

Il Narratore si preoccuperà di dirti quanta esperienza il tuo personaggio ha maturato, in base a come hai giocato, come hai collaborato ed aiutato il gruppo, quanto hai contribuito al divertimento. Ti terrà impegnato in scontri pericolosi, spesso mortali, metterà a dura prova il tuo personaggio e come gruppo riuscirete, forse non sempre, a risolvere le intricate situazioni che il Narratore ha preparato. Ricorda che il Narratore ha sempre l'ultima parola in ogni discussione.

Sia che tu decida di essere il Narratore sia che tu decida di interpretare un personaggio è necessario che tu legga con attenzione i capitoli che seguono. E' importante che tu abbia una buona conoscenza delle regole base e che, soprattutto, sappia dove cercare qualsiasi cosa quando ti servirà!

Del buon gioco di ruolo e fare gruppo garantiranno sempre degli ottimi risultati, anche negli incantesimi!. Partecipazione, immedesimazione e **divertimento** sempre.

Buona lettura e Buon Divertimento!

Andres Zanzani

D&D ha nelle proprie origini tratti misogini e razzisti che con il tempo sono stati rimossi grazie alle tantissime persone di tutti i generi e tipi che ci hanno giocato. OBSS vuole continuare nel solco di un gioco inclusivo e libero. Ogni gruppo è libero di approcciare argomenti controversi come meglio crede ma sempre nel rispetto di ogni giocatore e sensibilità. Non fate che OBSS sia motivo di litigio ma di unione e spirito fraterno, un gioco che unisca e mai divida.

Termini Comuni

Ti elenco un pò di termini e concetti che troverai ripetuti più volte nel libro.

Arrotondamenti: sempre per difetto se non esplicitato diversamente ma con un minimo di 1. Es. 7/2 = 3, 9/4=2, 1/2=1

Abilità: sono le capacità particolari che il personaggio ha imparato ad usare. Sono spesso simili a capacità magiche, permettono azioni particolari ed anche di sovvertire le regole a volte. Si prendono ai passaggi di livello (vedi Abilità, pag. 62)

Azione: è ciò che si fa in un intervallo di tempo. Ogni cosa che viene fatta dal personaggio si misura in Azioni. Combattere, lanciare Incantesimi, scassinare, bere pozioni, lo spostarsi... in ogni round si possono fare 3 Azioni.

Bonus: qualsiasi modificatore dovuto a fattori esterni, ambientali, magici, di circostanza o che decida il Narratore è un bonus o penalità da applicare al tiro di dado o difficoltà nella prova.

Check/Prova: un check (o prova) è il tiro di 3d6 più il punteggio indicato dalla Caratteristica e Competenza coinvolta, potrebbero essere applicati modificatori dati da Abilità e circostanze.

Classe: In OBSS non ci sono classi. Ogni personaggio è costruito in base a ciò che sa fare. Quindi non troverete la parola Classe nel manuale.

Colpo Critico: quando nel Tiro per Colpire ottiene più volte 6. Ogni due 6, anche a seguito di Esplosione del 6, applichi il solo dado dell'arma in più al danno causato.

Prova di Magia: la Prova di Magia può essere dovuta a particolari situazioni, ad esempio quando il personaggio è ferito o distratto, ma può essere richiesta anche dal giocatore.

La Prova di Magia permette al personaggio di spingersi oltre nel lancio dell'incantesimo e provare ad attingere e sfruttare più magia.

A seconda dei risultati potrebbe ottenere vantaggi o svantaggi.

Lanciare Incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione..: quando un incantatore vuole usare una Magia ma è disturbato, attaccato, ferito o comunque distratto durante il lancio di un incantesimo allora deve effettuare una Prova di Magia.

Classe di Difficoltà (DC): indica quanto è difficile riuscire in una prova. Può essere usato per le competenze (nuotare..) come le conoscenze (veleni..). Negli incantesimi è la difficoltà a resistere agli incantesimi. Indica a che valore arrivare per superare e riuscire nella prova.

Competenza (skill): la competenza ci dice ciò che sappiamo ed il suo valore indica il grado di conoscenza della stessa. Possa essere lo studio di una lingua, l'arrampicarsi, il notare piccole cose.

Competenza con le Armi (CA) (da mischia o distanza) è la tua capacità di saper colpire l'avversario con armi da mischia (spade, mazze, pugni..) o da tiro/distanza (pugnali da lancio, archi, balestre..)

Competenza Magica (CM): è la tua capacità di usare le magie, più è alto questo valore più le magie saranno efficaci, più ne avrai a disposizione, più ne potrai lanciare.

Difesa: per Difesa si intende il valore totale ottenuto da 10 + Scudo + Armatura + Destrezza + vari ed eventuali bonus. Rappresenta la capacità di non farsi colpire, più alto è più è difficile essere colpito.

+1d6 oppure -1d6: è un bonus o penalità ad una prova. Aggiungi o sottrai un tiro di dado a 6 alla prova. Il massimo della penalità porta i numero dei dadi lanciati a 0 ed il bonus massimo a +3d6.

Distanza: la distanza, per quando riguarda il combattimento è misurato in quadretti da 1 metro.

Devoto: un personaggio che si é legato ad un Patrono ed ha almeno 2 Tratti in comune.

Seguace: un personaggio che si è legato ad un Patrono con 1 Tratti in comune

Esplosione del 6: quando, esegui il Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, Prova di Competenza, Prova di Magia, Iniziativa (leggi le specifiche nel capitolo dedicato) o comunque ogni volta che viene indicato che vale l'esplosione del 6 significa che per ogni dado tirato che ha fatto 6 va segnato e ritirato il dado. Il risultato del nuovo tiro va anche lui sommato e se si fa un 6 si continua a ritirare finché si continua a fare 6.

Iniziativa: è una prova di Destrezza oppure Intelligenza. Stabilisce l'ordine delle azioni in combattimento. Chi ha il punteggi più alto nella prova agisce per primo.

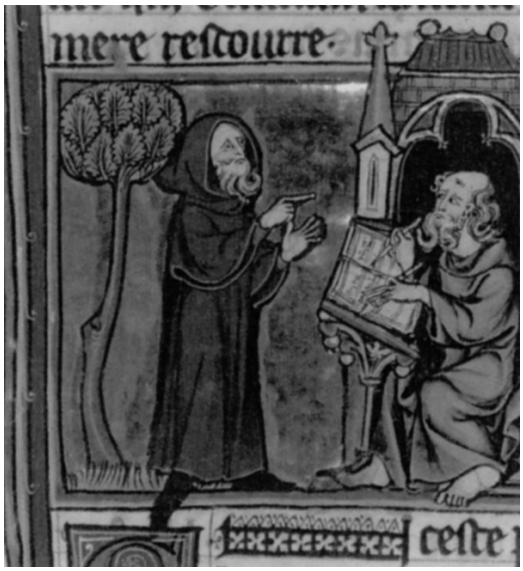
Livello: il Livello indica la competenza e potere raggiunto dal personaggio. Può indicare quando è *forte* il nemico.

Livello dell'incantesimo: indica la scala (da 1 a 9) della potenza magica dell'incantesimo.

Incantatore, Mago: indica un qualsiasi usufruitore di magia a qualsiasi titolo.

Mischia: con mischia si intende il combattimento di contatto, corpo a corpo, spada a spada, ovvero quando il tuo personaggio combatte con un arma che abbia non abbia gittata (arco, balestre, fionde...) contro un avversario. Si considera in mischia qualsiasi creatura che il personaggio possa raggiungere con la sua arma non da tiro. Una creatura di grandi dimensioni (o con un arma lunga) potrebbe essere in mischia con il personaggio ma non viceversa.

Movimento: il movimento rappresenta la capacità di spostarsi. Una Azione di Movimento rappresenta lo spostarsi del personaggio. Più è alto il valore di Movimento più metri una creatura può muoversi.



Merlin dictating his prophecies to his scribe. Robert de Boron's Merlin en prose (written ca 1200)

Narratore: è la persona che conduce l'avventura, stabilisce le regole e controlla gli elementi della storia. Il dovere di ogni Narratore è fare divertire, essere corretto ed usare il buon senso. Il Narratore ha l'ultima parola in ogni questione.

Prova di Caratteristica: è una prova di Competenza che usa come bonus il valore di una Caratteristica, quale Forza, Carisma..

Patrono: o divinità. Il Patrono è un essere superiore che può concedere poteri e garantire vantaggi.

Penalità/Malus : come il bonus le penalità o malus sono valori, numeri, che indicano le circostanze sfavorevoli, magie penalizzanti o quant'altro renda più difficile la prova. Purtroppo a differenza dei Bonus le penalità, se non specificato diversamente, si sommano sempre fra loro.

PG, Personaggio: è la creatura che viene guidata, gestita, *ruolata* dal giocatore.

PNG: personaggio non giocante. Sono personaggi particolari, importanti o meno che il Narratore tiene per condurre l'avventura.

Punti Esperienza/PX: ogni qual volta si risolvano difficoltà, indovinelli, si affrontino mostri o si trovino dei tesori, si giochi bene il personaggio e ci si diverta si guadagna esperienza. Questi punti accumulati nel tempo stabiliscono il livello e quindi le capacità del personaggio.

Punteggi caratteristica: abbreviati anche in caratteristica o statistiche. Ogni personaggio ha 6 Caratteristiche: Forza (FOR), Destrezza (DES), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). Più è alto il punteggio maggiore è la valenza o capacità del personaggio in quello specifico ambito.

Punti Fato: o Fortuna del Principiante sono dei punti a disposizione che il giocatore può trasformare in d6 da aggiungere ai Tiri Salvezza o Tiri per Colpire o Tiri Competenze. Vengono chiamati Fortuna dei Principianti perché il loro numero diminuisce all'aumentare di livello del personaggio.

Punti ferita (Punti Ferita): indicano l'energia vitale, la resistenza, la fortuna nel resistere alle ferite della creatura. Finché la creatura ha 1 punto ferita combatterà al suo meglio, senza problemi (ma potrebbe anche decidere di scappare piuttosto che morire!).

Ad ogni passaggio di livello si guadagna un certo numero di Punti Ferita, stabilito dalle regole. Ogni ferita si sottrae da questa cumulo di energie e quando si raggiungono gli 0 (zero) Punti Ferita si sviene, incapaci di agire. Se si viene ulteriormente feriti ed i Punti Ferita scendono fino 10+valore doppio della Costituzione allora si muore.

Riduzione del Danno (DR): alcune creature hanno una resistenza innata al danno e ferite. Questa resistenza si denota come DR.

Resistenza al Danno (RD), **Resistenza**: : una creatura potrebbe avere una resistenza ad una tipologia di danno. In questo caso si considera che dimezzi automaticamente il danno subito prima di applicare eventuali Tiri Salvezza.

Round: il combattimento o azioni sono divise in round. Un round rappresenta una unità temporale di circa 10 secondi. Durante il round ogni creatura ha la possibilità di agire in base alla sua iniziativa ed eseguire fino a 3 Azioni.

Successo Critico/Fallimento Critico Magico : nel caso in cui il giocatore passi la Prova di Magia con dei critici (due 1 oppure due 6). Il Successo Critico Magico porta a spettacolose modifiche nell'incantesimo, viceversa potrebbero succedere brutte cose all'incantatore.

Tiro Salvezza (TS): quando una creatura è sottoposta ad un effetto particolare spesso viene concesso un Tiro Salvezza per mitigare o annullare gli effetti. Il Tiro Salvezza è un'azione che non occupa tempo o Azioni.

I Tiri Salvezza riguardano i riflessi e lo schivare (Riflessi), resistere a veleni/malattie o cambiamenti del corpo (Tempra) oppure per resistere ad attacchi mentali ed effetti che agiscano sull'arbitrio e volontà (Volontà).

Successo Critico/Fallimento Critico nel Tiro Salvezza : a seconda dell'incantesimo in caso di suc-

cesso critico nel Tiro Salvezza (Tiro Salvezza riuscito ed almeno due 6 tirati) si dimezzano ulteriormente gli effetti mentre in caso di fallimento critico (si fallisce il Tiro Salvezza e si tirano due 1 oppure un 1 ed due 2) si subisce ancora di più il danno.

Jan Havicksz. Steen

Tiro per Colpire (TC): è una prova di Attacco (Competenza Armi + Forza/Destrezza + Abilità + capacità dati da lista armi...) contro Difesa (armatura + scudo + Abilità + magia...). Il Tiro per Colpire può essere da mischia (ovvero per le creature prossime alla tua arma, a distanza di mischia) oppure da distanza (per archi, balestre, ma anche pugnali lanciati..).. Leggi bene il capitolo del combattimento.

Tratto: indica una componente del carattere. Ogni personaggio sceglie 5 Tratti per comporre e costruire la sua personalità.

Turno: sono 10 minuti, ovvero 60 round

Uno porta male: se tiri un 1 con il dato togli 1 dal risultato totale. Non per questo un 6 tirato diventa un 5, l'esplosione del 6 rimane.. solo che togli 1 al risultato finale. Detta diversamente 1 vale 0.

> Il gioco di D&D (ed *OBSS*) non ha né vinti né vincitori, ha solo giocatori che amano esercitare la propria immaginazione. I giocatori ed il DM (*Narratore*) condividono la creazione di avventure in terre fantastiche dove abbondano gli eroi e la magia funziona davvero. In un certo senso, il gioco di D&D non ha regole, solo suggerimenti di regole. Nessuna regola è inviolata, in particolare se una regola nuova o modificata incoraggerà la creatività e l'immaginazione. L'importante è godersi l'avventura. (Tom Moldvay, 03/12/1980)

Nel Manuale troverete diverse tipologie di box, ognuno ha un significato preciso:

> Esempio di box contenente una citazione o frase motivazionale

Informazioni per il giocatore

Box contenente indicazioni e chiarimenti per il Giocatore.

?! Box contenente indicazioni e suggerimenti per il Narratore

Razze

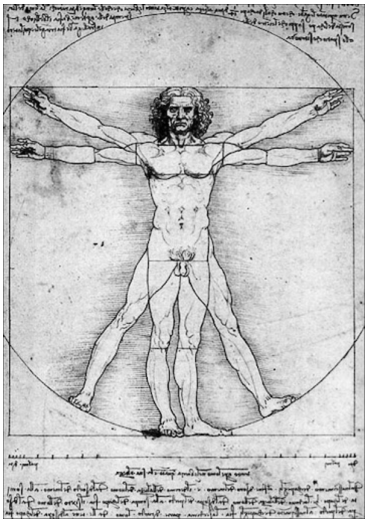
> Il vero viaggio di scoperta non consiste nel trovare nuovi territori, ma nel possedere altri occhi, vedere l'universo attraverso gli occhi di un altro, di centinaia d'altri: di osservare il centinaio di universi che ciascuno di loro osserva, che ciascuno di loro è. (Marcel Proust)
>
> Non è la più intelligente delle specie quella che sopravvive; non è nemmeno la più forte; la specie che sopravvive è quella che è in grado di adattarsi e di adeguarsi meglio ai cambiamenti dell'ambiente in cui si trova. (Leon C. Megginson)

Yeru è un mondo sfaccettato e ricco di diversità, culturali, naturali e di creature. Sono le creature a rendere il pianeta vitale e ricco, ognuna nutre, apporta, arricchisce la conoscenza di tutte le altre.

Umani

Gli umani con il loro desiderio di scoperte, potere, gloria e violenza e capacità riproduttiva erano la razza dominante.

Le caratteristiche fisiche degli umani sono estremamente varie come l'abbigliamento, le tradizioni culturali ed alimentari. Gli stili di vita possono essere i più disparati ed originali e tutto rende solo più *umano* il personaggio.



Uomo vitruviano - Leonardo da Vinci

Modificatori razziali: +1 ad una caratteristica a piacere

Caratteristiche fisiche: altezza 160-185 cm, 50-130 kg, aspettativa di vita 65 anni (50 + 2d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune

Vantaggio: +1 Abilità al primo livello. Il primo punto assegnato a CA o CM si raddoppia.

Elfi

Gli elfi sono la razza creata direttamente dal Patrono della Genesi Calicante perché portassero dissolutezza, terrore, dolore e perdizione sulla Terra.

Dopo che le loro Legioni del Terrore imperversarono per oltre un secolo stremando e riducendo ancor di più i pochi umani rimasti intervenne direttamente la somma Ljust per instillare un scintilla di carità nel loro corpo senza anima.

E così i nuovi nati, ma non tutti, non hanno questo odio viscerale e mania omicida, il loro sangue non è stato macchiato da Calicante e vorrebbero vivere una vita normale a contatto con tutte le altre creature anche se ben consci di come sono visti e trattati da tutti gli altri.

Sono i giovani elfi che vogliono costruire e vivere in una nuova Terra.

Gli elfi sono generalmente più bassi, minuti e snelli degli umani. Gli occhi hanno sempre con sfumature scure, le orecchie piuttosto lunghe puntano più lateralmente che in alto.

Modificatori razziali: +1 Intelligenza, +1 Destrezza, -1 Carisma

Caratteristiche fisiche: altezza 145-165 cm, 38-110 kg, aspettativa di vita 60d100+ anni

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Elfico, Comune

Vantaggio: Visione crepuscolare di 18 metri, Abilità *Concentrato*

Nani

I nani sono una razza stoica e severa abituata al comunismo più puro, senza un vero concetto di proprietà ma di pura comunanza di beni secondo l'idea che ogni nano lavora per la comunità e non per se stesso.

I nani sono compatti e piazzati, raggiungono un'altezza massima di circa 140 cm con una corporatura robusta che dà loro un aspetto massiccio. Sia i maschi che le femmine portano orgogliosamente i capelli lunghi e gli uomini decorano spesso le barbe con vari generi di fermagli e trecce intricate, altresì vero che nani pelati sono frequenti, ma non senza barba. Le donne nane non hanno barba ne peluria in eccesso. Il sesso è libero e socialista.

I nani sono guidati da onore, tradizione e comunismo. Sono spesso visti come burberi, ma hanno un forte sentimento di amicizia e giustizia, rispettano chi lavora sodo e si impegna per la comunità e per il gruppo.

I nani sono la razza creata dal Patrono Erondil con l'aiuto del Patrono Atmos.

Sono piuttosto xenofobi ed intolleranti con chi non è in linea con i loro principi.

Modificatori razziali: +1 Costituzione, +1 Saggezza, -1 Destrezza

Caratteristiche fisiche: altezza 100-140 cm, 45-90 kg, aspettativa di vita 450 anni (400 + 1d100 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 6m

Linguaggi: Nanico, Comune

Vantaggio: Visione crepuscolare di 18 metri, Abilità *Muro mentale*

Gnomi

Gli Gnomi sono esseri dalla piccola taglia ma ricchi di energia e vita. Gli Gnomi sono una razza creata dai Patroni Nihar e Shayalia.

In breve tempo, grazie alla loro innata curiosità, tenacia ed inventiva sono riusciti a creare popolose e ricche città, quasi sempre all'interno di foreste vergini.

Gli Gnomi sono profondamente legati alla natura, il loro rapporto è quasi simbiotico, uno Gnomo non rinuncerà mai alla vista di un albero ed a costruire con ciò che la natura fornisce.

Gli Gnomi hanno un profondo rispetto per la natura, l'ambiente e gli animali, le loro città perfettamente funzionali ed moderne sono costruite e ricavate nelle foresta e mai distruggendola ed anzi arricchendola.

Molti Gnomi sono inventori e costruttori capaci di prove di fantasia ed ingegno fuori dal comune. Molte delle loro invenzioni sono di aiuto e supporto a tutta la comunità e la loro vita sociale è ricca e solidale.

Gli Gnomi più curiosi spesso escono dalle loro comunità, che non sono chiuse a chiunque rispetti la natura, ed intraprendono una vita di avventura alla scoperta di meraviglie e nuove opere di ingegno da poter tramandare alla comunità.

Uno gnomo costretto a stare lontano da un ambiente naturale patisce la situazione diventando triste e apatico, la sua necessità di natura è qualcosa di fisico e connaturato.

Gli Gnomi vanno d'accordo con chiunque ami la natura e non ne abusi.

Modificatori razziali: +1 Intelligenza, +1 Carisma, -1 Forza

Caratteristiche fisiche: altezza 70-110 cm, 30-50 kg, aspettativa di vita 650 anni (600 + 1d100 anni)

Dimensioni: Piccolo

Velocità: 6m

Linguaggi: Gnomico, Comune

Vantaggio: Artificio Druidico 1 al giorno.

Mezzelfo

Per un elfo non c'è nulla di più impuro di un mezzelfo. Nessun mezzelfo nasce per volontà di un Elfo. Ogni mezzelfo è figlio di violenza. Questo è almeno quello che continuano a dire gli elfi.

Ci sono anche rari mezzelfi nati da rapporti romantici. Benché solitamente di breve durata, anche per gli standard umani, questi incontri segreti portano di solito alla nascita dei mezzelfi, una razza che discende da due culture, ma non è erede di nessuna. I mezzelfi possono riprodursi tra loro, ma persino questi mezzelfi *di sangue puro* sono visti come bastardi dagli elfi.

Molti elfi vedono in un mezzelfo il tradimento della missione originale, della distruzione del creato. Pochissimi vedono un gesto di amore e dono verso un mondo sempre più imbruttito.

I mezzelfi sono più bassi degli umani ma più alti degli elfi. Ereditano la corporatura slanciata e i lineamenti attraenti del loro lignaggio elfico, ma il colore della loro pelle è normalmente dettato dalla loro parte umana. I loro occhi tendono ad essere simili a quelli degli umani nella forma, ma presentano un'esotica gamma di colori dall'ambra al viola fino al verde smeraldo e al blu scuro.

I mezzelfi comprendono la solitudine e sanno che il carattere spesso è più un prodotto dell'esperienza di vita che della razza di appartenenza.

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristica a propria scelta

Caratteristiche fisiche: altezza 150-185 cm, 50-100 kg, aspettativa di vita 210 anni (180 + 5d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune, Elfico

Vantaggio: Visione crepuscolare di 9 metri

Mezzorco

Agli occhi delle culture civilizzate, i mezzorchi sono delle mostruosità, il risultato di perversione e violenza e raramente sono il risultato di unioni amorose, come tali solitamente sono costretti a crescere velocemente e duramente, lottando continuamente per proteggersi o farsi un nome. Alcuni mezzorchi trascorrono le loro intere vite a dimostrare agli orchi purosangue che sono feroci quanto loro.

I mezzorchi sono alti in media 1.9 metri, con fisico potente e pelle verdastra o grigia. Ai maschi i canini crescono spesso piuttosto lunghi fino a sporgere dalle loro bocche e queste *zanne*, unite ad una fronte a volte ampia e le orecchie un pò a punta, danno loro quel noto aspetto *bestiale*. Nelle femmine i tratti orcheschi sono molto meno marcati e questo spessa è causa di violenze da parte dei maschi umani.

A dispetto di questi ovvi tratti orcheschi, i mezzorchi sono tanto variegati quanto i loro genitori umani.

Se all'interno delle tribù orchesche devono guadagnarsi continuamente il rispetto dei *purosangue*, nella società umana non va meglio. Derisi, sbeffeggiati, esclusi ed abbandonati i mezzorchi spesso trovano rifugio nella criminalità.

Gli orchi sono stati creati direttamente dal Patrono Cattalm con l'aiuto di Calicante. Molto della tendenza caotica e distruttrice del loro creatore rimane nella natura dei mezzorchi.

I mezzorchi sono continue vittime di pregiudizi.

Modificatori razziali: +2 Forza -1 Carisma

Caratteristiche fisiche: altezza 160-210 cm, 60 - 140 kg, aspettativa di vita 70 anni (50 + 5d10 anni)

Dimensioni: Medie

Velocità: 9m

Linguaggi: Comune, Orchesco

Vantaggio: Visione crepuscolare di 9 metri

Nibali

I Nibali sono una razza creata magicamente per essere schiava ai primi Patroni.

La leggenda dice che un antico Patrono, partendo da una coppia di umani (dopo che a migliaia erano morti atrocemente nei precedenti esperimenti) riuscì a creare manipolando con la magia, un razza più robusta, più forte, più intelligente ed allo stesso tempo più docile e disciplinata con pregio che ogni figlio generato sarebbe stato assolutamente identico fisicamente al padre o alla madre.

Quando i primi Patroni sono andati via i Nibali hanno continuato a prosperare ed usufruendo di quanto avevano già creato nella fredda tundra.

Per molti l'estrema efficienza e dedizione dei Nibali è odiosa, un giogo che non lascia spazio alle libertà personali, per i Nibali è solo un modo naturale di progredire.

Tutti i Nibali sono uguali tra loro a parità di sesso ma il fatto che non possano avere figli con altre razze non li rende un popolo chiuso o razzista, anzi l'assorbire il meglio di ogni cultura li rende migliori ed anche ottimi diplomatici. Ciò che veramente distingue un Nibali da un altro è l'acconciatura, i tatuaggi, il vestiario, l'essere se stessi. Il rispetto per gli altri e la Legge sono legati indissolubilmente alla loro natura eppure non c'è nulla di più libero di un Nibali.

Per un Nibali le regole e le leggi devono promuovere la pace e la libertà, devono essere giuste e coloro che le mantengono comprensivi e saggi. Per un Nibali la libertà non è fare ciò che si vuole ma il diritto di fare ciò che si deve.

Il Nibali maschio è calvo e dalla pelle di un acceso azzurro, gli occhi sono completamente viola. Le donne hanno la pelle ambrata, capelli castano con riflessi biondi, occhi verdi.

Modificatori razziali: +1 Costituzione, +1 Intelligenza, - 1 Saggezza

Caratteristiche fisiche: altezza 183cm maschi, 170cm femmine, 50 - 120 kg, aspettativa di vita 130 anni

Dimensioni: Medie
Velocità: 9m
Linguaggi: Comune
Vantaggio: Ogni round riduci di 1 il danno da Sanguinamento.

Diversi

Benedetti o maledetti i Diversi non sono come noi. Un Diverso è frutto di una unione corrotta. Se i Patroni non dovrebbero agire direttamente sulla Terra, o almeno questo è quello che cerca di evitare Gradh, sovente invece usano i loro poteri per creare una stirpe a loro fedele.

Un Diverso è fedele al suo Patrono e non può fare diversamente. Per fortuna sono sterili con le altre razze, altrimenti avrebbero già dominato il mondo.

Un Diverso è più robusto e più intelligente. Purtroppo la loro vita frenetica è segnata da una breve durata. Solitamente un umano Diverso non supera i 50 anni di vita.

Un Diverso è marchiato, da qualche parte sul suo corpo c'è il simbolo, una voglia, del suo Patrono. Molti Diversi hanno 3 o più cerchi concentrici dorati sul polso sinistro che possono indicare il Patrono (o Patroni in rarissimi casi) di cui sono *figli*.

Diverso è un attributo che può essere data a qualsiasi razza. Vengono sostituiti i modificatori razziali con quelli del Diverso ed l'aspettativa di vita viene dimezzata. Rimangono validi i vantaggi razziali originali e si aggiunge quello Speciale del Diverso.

Modificatori razziali: +1 a due Caratteristiche a scelta
Caratteristiche fisiche: altezza come razza originale, aspettativa di vita dimezzata rispetto a razza originale
Dimensioni: come razza originale
Velocità: come razza originale
Linguaggi: come razza originale
Speciale: Deve individuare un Patrono ed avere almeno 3 Tratti comuni. Accede al potere a somma Tratti 5 anche se ha meno punti.

Sornelian

La genesi dei Sornelian è dovuta al Patrono Efrem (pag. 186). Efrem decise che la natura doveva avere maggiore voce nelle questioni terrestri e stabilì che esistessero animali antropomorfi affinché riequilibrassero la strapotenza delle altre creature umanoidi.

Un Sornelian ha una testa simile a quella di un animale antropomorfo ma il corpo è più simile ad un bipede umanoide. A seconda dell'animale il Sornelian potrebbe anche avere pelliccia, piume, squame ed artigli. Le dimensioni di un Sornelian dipendono molto dall'animale originario variando dalla taglia piccola a quella media. L'aspetto antropomorfo di un Sornelian è vario quanto sono vari gli animali a cui assomigliano.

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristica a scelta
Caratteristiche fisiche: l'aspettativa di vita dipende dalla longevità della specie, solitamente attorno ai 60+6d10 anni.
Dimensioni: dipende dalla specie originale, dai 50cm ai 220cm, da taglia piccola a media.
Velocità: 6 metri
Linguaggi: Comune. Ottiene +1d6 alle prove per interagire con gli animali della sua linea di sangue.

Arpia, donna uccello, solitamente molto arrabbiata (predatore/volante)...

Vantaggi: Alla creazione il giocatore sceglie 2 capacità tra quelle elencate che più caratterizzano il suo Sornelian. Sono indicati tra parentesi alcuni animali di esempio.

- *Corazzato* (tartaruga, armadillo, granchio, pesce scatola cornuto, alligatore). Hai buona parte del corpo ricoperto da una robusta corazza. La tua Difesa naturale è 12. Se scegli due volte questa capacità gli avversari non hanno vantaggi al Tiro per Colpire alle spalle o quando ti fiancheggiano.

- *Corridore* (cervo, levriero, cavallo, velociraptor). Aumenti la tua velocità di Movimento di 3 metri. Se scegli due volte questa capacità il tuo Movimento diventa di 12 metri.

- *Creatura notturna* (gatto, lucertola, pipistrello, delfino, gufo). Hai visione crepuscolare 9 me-

tri. Se scegli due volte questa capacità la visione crepuscolare arriva fino a 18 metri.

- *Nuotatore* (coccodrillo, delfino, rana, squalo). Puoi trattenere il respiro fino a 1 Turno per punto di Costituzione, minimo 1, hai una velocità di nuoto pari a metà del tuo Movimento. Hai Riduzione al danno da freddo pari a 4. Se scegli due volte questa capacità hai delle rudimentali branchie che ti permettono di respirare sott'acqua, la riduzione al danno da freddo diventa a 10.

- *Predatore* (orso, felino). I tuoi attacchi naturali (artigli, fauci..) causano 1d6 di danno letale e non sono armi improvvisate. Questi attacchi ricadono nella Lista d'Armi Scuri ed Accette. Se scegli due volte questa capacità il tuo attacco naturale causa 1d8 di danno.

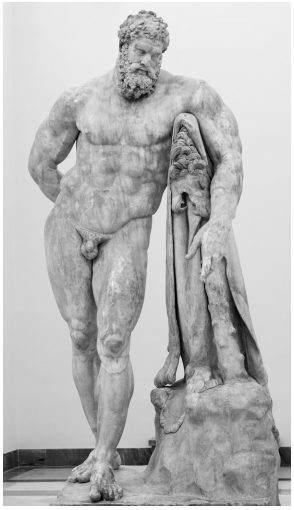
- *Robusto* (rinoceronte, ippopotamo, elefante). Ad ogni passaggio di livello tiri il d8 invece che il d6 per determinare i Punti Ferita. Se scegli due volte questa capacità ogni punto di CA assegnato aumenta di 5 i Punti Ferita e non 3.

- *Scalatore* (orso, gatto, lucertola, scoiattolo). Hai artigli uncinati, unghie affilate o una coda serpentina. Hai una velocità di arrampicata pari alla metà del tuo Movimento. Se scegli due volte questa capacità la velocità di scalata è pari al tuo Movimento.

- *Sensi Eccellenti (udito, vista, olfatto...)* (cane, pipistrello, gufo). Hai un +2 di bonus alle prove di Consapevolezza basate sui sensi. Se scegli due volte questa capacità il bonus diventa +1d6.

- *Volante* (pipistrello, aquila, gufo, corvo). Hai ali rudimentali. Quando cadi da almeno 3 metri puoi usare una Reazione per planare ed atterrare in sicurezza, come incantesimo Caduta Piuma (pag. 107), senza subire danni da caduta. Quando esegui una prova di Salto in Lungo o in Alto tiri 1d6 in più. Se scegli due volte questa capacità puoi volare per (CM+CA)/3 minuti, ad intervalli minimi di 1 minuto, al giorno.

Golian



Ercole Farnese, Museo Archeologico Nazionale Napoli

I Golian, al pari dei Sornelian, discendono dalla volontà dei Patroni Erondil (pag. 187) e Gaya (pag. 187) ovvero dal desiderio di avere delle creature che potessero rappresentare i maestosi giganti, i loro piccoli figli.

I Golian hanno caratteristiche fisiche che ricordano i giganti delle loro linee familiari. Alcuni Golian hanno la pelle grigia o quasi marmorizzata come i giganti delle pietre, altri sprizzano scintille schioccando le dita come i giganti del fuoco, altri ancora hanno le pelle azzurra come i giganti del cielo.

Modificatori razziali: +2 a Forza, -1 a una Caratteristiche a scelta

Caratteristiche fisiche: alti circa 180/210cm. Aspettativa di vita circa 80 anni (60+2d10)

Dimensioni: taglia media

Velocità: 9 metri

Linguaggi: Comune, Gigante della loro stirpe.

Forma Grande: a partire da CM+CA almeno 5 il Golian ha la capacità di ingrandirsi e diventare di taglia grande una volta la giorno ogni (CM+CA)/5. Questa trasformazione dura 1 minuto, i Tiri per Colpire ed il danno basati su Forza aumentano di 1d6, la velocità di Movimento aumenta di 1 metro, la portata aumenta a 2 metri.

Stabile. Sei considerato di taglia Grande per resistere alle prove per essere afferrato o spinto.

Vantaggi: Ogni Golian discende da una linea di giganti e da questa eredita dei poteri peculiari. Il potere indicato è usabile (CM+CA)/3, arrotondato per eccesso, al giorno.

- *Gigante delle nuvole*. Un passo nel cielo. Con il costo di due Azioni ti teletrasporti magicamente fino a 10 metri a un spazio non occupato che puoi vedere.

- *Gigante di fuoco*. Braci ardenti. Quando colpisci un bersaglio in mischia puoi infliggere 1d10 danni da fuoco a quel bersaglio. Costo 1 Azione Immediata.

- *Gigante del gelo*. Gelo profondo. Quando colpisci un bersaglio in mischia puoi infliggere 1d6 di danni da freddo e la velocità di movimento della creatura diminuisce di 3 metri fino alla fine del tuo prossimo round. Costo 1 Azione Immediata.

- *Gigante della collina*. Colpo rabbioso. Tiri un 1d6 in più quando effettui il Tiro per Colpire. Costo 1 Azione Immediata da dichiararsi prima del Tiro per Colpire.

- *Gigante di pietra*. Pelle di pietra . Quando subisci un danno puoi indurire la tua pelle fino a farla diventare di pietra. Riduci i danni subiti di (CA o CM + Costituzione)/2. Costo 1 Reazione.

- *Gigante della Tempesta*. Risonanza del Tuono. Quando subisci danni in mischia puoi emettere un onda d'urto che causa 1d10 di danno da Suono o Elettricità a chi ti ha causato danno. Costo 1 Reazione.

Sulian

L'origine dei Sulian non è chiara, alcuni li fanno discendere dagli spiriti elementali altre voci, meno insistenti, dicono che sono figli del Patrono Ledyal o

Laydel (pag. 188) a causa del loro mutevole aspetto e carattere.

Nei Sulian scorre la potenza, l'energia e la vitalità degli elementi, possa essere un unico tipo oppure più elementi.

I Sulian sono molto simili agli umani ma nei loro occhi e spesso sulla loro pelle si vede scorrere l'energia primordiale che li caratterizza.

Modificatori razziali: +1 ad una Caratteristica a propria scelta

Caratteristiche fisiche: alti circa 150-190cm. Aspettativa di vita circa 180 anni (160+2d10)

Dimensioni: taglia media

Velocità: 9 metri

Linguaggi: Comune. Possono comprendere il linguaggio elementale della loro linea di sangue ma non sanno parlarlo.

Vantaggi: Ogni Sulian discende da una linea o più linee elementali e da questa ereditano poteri e capacità uniche. Al primo punto di CA o CM assegnato e poi ogni ottavo punto assegnato totale (CM+CA=1,8,16...), il Sulian potenzia la sua linea di sangue elementale e selezione un potere oppure sblocca un altra linea elementale presente in lui per scegliere poteri diversi.

Il potere indicato è usabile (CM+CA)/3 al giorno.

- *Scarica Primordiale*: il Sulian può al costo di 1 Reazione quando è colpito o colpisce in mischia scaricare parte della sua energia elementale. Il danno è pari ad 2d6 per volte che questo potere è stato selezionato.

- *Accesso alla Lista di Magia*: tramite questo potere il Sulian può accedere ad una Lista Elementale. Ogni volta che prende questo potere conosce spontaneamente fino a 3 incantesimi in quella lista con un livello massimo di incantesimo pari alle volte che si è preso questo potere nella medesima lista -1 (la prima volta lanci solo trucchetti). Il Sulian non esegue Prove di Magia ne si può considerare Distratto quando lancia l'incantesimo. Per eventuale fattori si considera che la CM sia pari alla somma di CM+CA e Adepto della Magia sia stato preso un numero pari alle volte che si è stato preso questo potere.

- *Resistenza Elementale*: tramite questo potere il Sulian acquisisce Resistenza all'elemento scelto.

Nota sulle Razze

Nessuna descrizione di una razza potrà mai imbrigliare e sottomettere un personaggio. Ogni giocatore è libero di creare il personaggio della razza preferita (concessa dal Narratore) e descriverlo, inquadrarlo, sentirlo, renderlo vivo come più gli piace.
Non limitatevi alle descrizioni qui proposte, vogliono essere solo spunti, non sentitevi limitati nelle scelte perché la descrizione della razza dice questo o quello. Fate nascere i più belli e completi personaggi possibili.
Ogni personaggio è vivo ed è una persona e come tale sarà sempre diverso l'uno dall'altro, ognuno fantastico in maniera diversa a discapito di qualsiasi razza e pregiudizio.
Il giocatore, in accordo con il Narratore, può scegliere uno vantaggio o potere diverso da quello indicato purché sia coerente con la storia del personaggio.

Nota sul Sesso

Casomai foste così ottusi ribadisco che non c'è differenza di capacità o caratteristiche in base al sesso. Ogni giocatrice e giocatore è invitato a fare il personaggio del sesso (o non) che preferisce. Se l'argomento è per voi motivo di non divertimento chiaritelo con il Narratore, saprà orchestrare l'avventura in maniera idonea.

Caratteristiche Speciali

Non basta avere gli occhi per vedere (anonimo)

Ogni creatura è speciale ed unica eppure ci sono esseri ancora più unici e speciali per le loro caratteristiche. Queste sono le peculiarità di alcune di queste.

Visione Crepuscolare

Quello che per molti é oscurità per chi ha visione crepuscolare é vedere bene purché ci sia una fonte minima di luce.

La visione crepuscolare è una visione a colori. Un incantatore dotato di visione crepuscolare può leggere una Pergamena fino a quando ha accanto come fonte di luce anche la più smorta delle candele.

I personaggi dotati di visione crepuscolare possono vedere all'esterno nelle notti illuminate dalla luna come se si trovassero alla luce del giorno. Nella assoluta mancanza di luce la visione crepuscolare non aiuta, rimane buio pesto impenetrabile.

Scurovisione

La Scurovisione è la capacità straordinaria di vedere senza fonti di luce, fino ad una distanza massima indicata per ogni creatura.

La Scurovisione è solo in bianco e nero (non consente alla creatura di distinguere i colori). Non permette ai personaggi di vedere nulla che non possano altrimenti vedere: gli oggetti Invisibili sono ancora Invisibili, e le Illusioni sono ancora visibili per quello che sembrano essere.

Alla stessa maniera, la Scurovisione rende una creatura soggetta agli attacchi con lo sguardo normalmente. La presenza di luce non altera la Scurovisione. Effettuare una prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un 1d6 di penalità.

Fiuto

Questa qualità speciale permette ad una creatura di sfruttare l'olfatto per individuare i nemici nascosti o in avvicinamento e di seguire le tracce. Le creature dotate di fiuto possono identificare con l'olfatto gli odori familiari come gli umani fanno con quello che vedono.

La creatura può individuare le creature entro 6 metri di distanza con l'olfatto. Se l'avversario è sottovento, il raggio aumenta a 18 metri; se è sopravento, il raggio diminuisce a distanza di 3 metri. Gli odori più forti, come il fumo, spazzatura o corpi in decomposizione, possono essere individuati al doppio del raggio sopra indicato.

Quando una creatura individua un odore, non viene rivelata l'esatta posizione della sua fonte, ma solo la sua presenza entro il raggio d'azione. La creatura può utilizzare un'Azione per individuare la direzione da cui proviene l'odore. Quando si trova a distanza di mischia dalla fonte, ne individua la posizione.

Una creatura dotata di fiuto può seguire tracce utilizzando l'olfatto, effettuando una prova di Seguire Tracce per trovare e seguire una traccia. La tipica DC di una traccia fresca è 10 (a prescindere dalla superficie su cui si trova la traccia). La DC aumenta o diminuisce a seconda dell'intensità della traccia, del numero di creature che la lasciano e del tempo trascorso da quando è stata lasciata. Per ogni ora trascorsa la DC aumenta di 2.

John D. Batten

Per il resto, questa capacità segue le regole della competenza Sopravvivenza. Le creature che seguono tracce con il fiuto ignorano gli effetti delle superfici su cui si trova la traccia e della scarsa visibilità.

L'acqua, e in particolare l'acqua corrente, nega la capacità di seguire tracce delle creature.

Alcuni forti odori possono facilmente mascherarne altri. La presenza di un odore simile rende impossibile individuare o identificare esattamente una creatura mediante il Fiuto; la DC base della competenza

Sopravvivenza per seguire tracce in presenza di odori coprenti passa da 10 a 20.

Vista Cieca

Utilizzando un insieme di sensi diversi dalla vista, come la percezione delle vibrazioni, un fiuto sensibile, un udito acuto o un sonar, una creatura dotata di vista cieca si muove e combatte bene quanto una creatura dotata della vista.

Invisibilità e buio sono indifferenti anche se la creatura dotata di vista cieca deve avere una linea di effetto per notare una determinata creatura o oggetto.

Una creatura con copertura continua comunque ad avere il suo vantaggio alla Difesa.

Il raggio della capacità è indicato nella descrizione della creatura. La creatura, in genere, non deve effettuare prove di Consapevolezza per notare creature entro il raggio della sua vista cieca.

A meno che non sia diversamente indicato, la vista cieca è sempre attiva e la creatura non deve compiere azioni per attivarla. Alcune forme di vista cieca devono essere attivate come Azione Immediata. In questo caso, viene indicato nella descrizione della creatura.

Una creatura eterea non è visibile alla vista cieca.

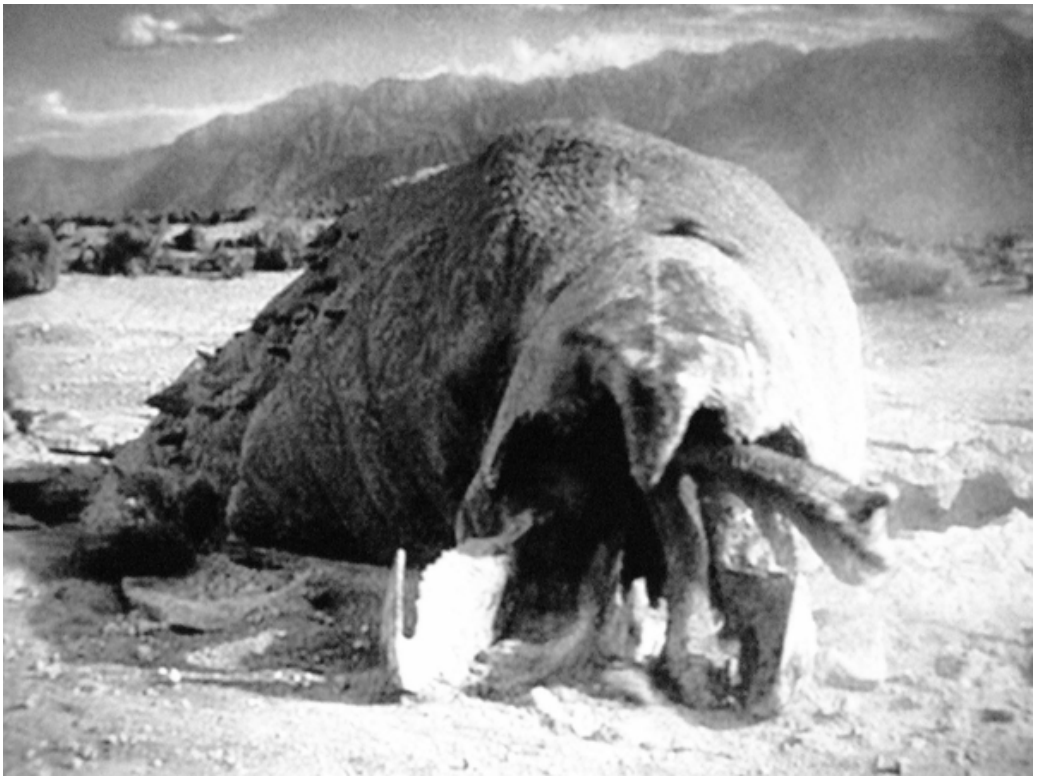
Argus Panoptes Guarding the Heifer (Io), Red Figure pitcher, c. 460 BC Museum of Fine Arts, Boston

Senso Tellurico

Una creatura dotata di Senso Tellurico è sensibile alle vibrazioni del suolo e può automaticamente individuare qualsiasi cosa sia in contatto con il terreno entro il raggio specificato dal Senso Tellurico.

Le Creature Acquatiche dotate di Senso Tellurico (ecolocalizzazione) possono percepire la posizione di creature in contatto con l'acqua.

Il raggio della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura.



Grabroid. Conosciuti anche come Agguantatori. Tremors (Film)

Le Caratteristiche

> Vivere non è respirare: è agire, è fare uso degli organi, dei sensi, delle facoltà, di tutte quelle parti di noi stessi per cui abbiamo il sentimento di esistere. (Jean-Jacques Rousseau)

Ogni personaggio ha 6 Caratteristiche (chiamate anche Statistiche) che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo potenziale talento e capacità innata.

Anche se non è comune che un personaggio effettui una prova usando soltanto una sua Caratteristica, i punteggi di Caratteristica influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e competenze del personaggio.

Descrizione delle Caratteristiche

Il punteggio delle Caratteristiche non è tutto in un personaggio ne tanto meno in un mostro.

I mostri più *istintivi* ed aggressivi avranno probabilmente punteggi negativi di Intelligenza, ma non per questo sono *stupidi*, semplicemente agiscono in base ai loro schemi naturali. Allo stesso tempo creature con basso valore di Costituzione non staranno per morire ma sono solo *fragili*.

Forza

> Ah, è cosa eccellente possedere la forza d'un gigante, ma usarla da gigante, è tirannia! (William Shakespeare, Isabella: da "Misura per misura", atto II, scena II)

La Forza misura la potenza fisica, l'atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere. La Forza si applica nel danno di mischia e per le armi tirate a mano.

Una prova di Forza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spaccare qualcosa, per spingere il tuo corpo all'interno di uno spazio, o una qualsiasi altra applicazione di forza bruta.

Un mostro con Forza -4 non è prossimo a morire, semplicemente ha pochissima forza (immaginate di dare un valore di Forza ad un topo od uno scoiattolo se non ad un piccolo ragno..)

Un personaggio con un punteggio di Forza pari a -5 è morto.

Destrezza

> Abbaiare stanca. La forza non conta niente nella vita. Saper schivare è quello che conta. (Daniel Pennac)

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi, l'equilibrio ed il coordinamento; determina la Difesa ed i Tiri per Colpire con Armi da Lancio.

Una prova di Destrezza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di muoversi agilmente, per evitare di perdere l'equilibrio o borseggiare.

Un personaggio con un punteggio di Destrezza pari a -5 è incapace di muoversi ed è completamente immobile (ma non privo di sensi).

Costituzione

> Un pò di salute ogni tanto è il miglior rimedio per l'ammalato. (Friedrich Nietzsche)

La Costituzione misura la salute, il vigore e la forza vitale nonché la resistenza agli sforzi.

Una prova di Costituzione può essere impiegata per i tentativi di spingerti oltre i normali limiti del tuo corpo e per prove di resistenza e durata.

Un personaggio con Costituzione -5 non ha più il controllo del proprio corpo ed è morto.

Intelligenza

> La forza senza intelligenza rovina sotto il suo stesso peso. (Orazio)

L'Intelligenza misura l'acume mentale, l'accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare. Una prova di Intelligenza entra in gioco quando hai bisogno di affidarti alla logica, l'istruzione, la memoria o le capacità deduttive.

Le tue prove di Intelligenza misurano la tua capacità di ricordare informazioni su incantesimi, oggetti magici, simboli esoterici, tradizioni magiche, i piani dell'esistenza e gli abitanti di quei piani. Rovistare tra antiche pergamene alla ricerca di un frammento di conoscenza potrebbe richiedere una prova di Intelligenza.

Un personaggio con un punteggio di Intelligenza pari a -5 è in stato di coma.

Saggezza

> La forza non deriva dalla capacità fisica. Deriva da una volontà indomita. (Mahatma Gandhi)

La Saggezza riflette la tua sintonia con il mondo circostante e rappresenta la perspicacia, l'intuito, la forza di volontà ed il buon senso.

Una prova di Saggezza riflette uno sforzo per interpretare il linguaggio corporeo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare dettagli dell'ambiente o curare una persona ferita.

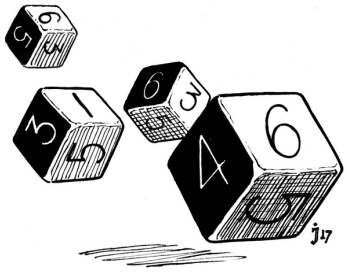
Un personaggio con un punteggio di Saggezza pari a -5 è incapace di pensiero razionale ed è privo di sensi.

Carisma

> Kogami, tu sai che cos'è il carisma?
> – Per come la vedo io, è un'attitudine innata, come quella di un eroe o di un leader.
> – [...] Gli elementi che identificano il carisma sono tre: l'indole innata degli eroi e dei profeti, la capacità di infondere benessere agli altri con la sola presenza e una cultura che ti permetta una conversazione brillante su ogni argomento. (Psycho-Pass)

Il Carisma misura la tua capacità di interagire efficacemente con il prossimo. Comprende fattori come la sicurezza e l'eloquenza, può rappresentare una personalità affascinante o autoritaria.

Una prova di Carisma può essere richiesta quando cerchi di influenzare o intrattenere altre persone, quando cerchi di fare impressione o raccontare una menzogna, o quando devi barcamenarti in una complicata situazione sociale.



Tipiche situazioni di utilizzo del Carisma includono tentativi di raggirare una guardia, truffare un mercante, guadagnare soldi al gioco d'azzardo, farsi passare per qualcun altro grazie a un travestimento, fugare i sospetti di qualcuno con false rassicurazioni o mantenere un volto imperturbabile mentre si racconta una lampante menzogna.

Un personaggio con un punteggio di Carisma pari a -5 è privo di sensi.

Leggere i punteggi delle Caratteristiche

Ogni punteggio di Caratteristica in genere va da 0 a 3, un punteggio di Caratteristica buono è 1, 2 è ottima, 0 è "normale", 3 è giudicato *eccezionale*.

Un punteggio di -1 e giudicato debole, un -2 subnormale, un -3 severamente problematico, un -4 porta quasi ad un non utilizzo della caratteristica, un -5 è opportuno che stia nel letto e basta (se non è già in una bara).

Opzionale – Eta' del personaggio

L'età del personaggio influisce sulle Caratteristiche fisiche e mentali.

Periodo	FOR	DES	COS	INT	SAG
Giovane			+1		-1
Adulto			-1		+1
Maturo			-1		+1
Anziano	-2	-1	-1	+1	+1
Venerabile	-1	-1	-1	-1	+1

I modificatori indicati si cumulano.

I punteggi delle Caratteristiche

I punteggi delle caratteristiche hanno un ruolo importante ma non fondamentale. Il giocatore deve capire che un punteggio basso non significa avere un pessimo personaggio, ma bensì si divertirà di più nel ruolarlo facendo leva sulle competenze, abilità e capacità peculiari, usando ingegno e arguzia. Sono presentati più sistemi per tirare le caratteristiche.

Personalmente suggerisco l'approccio della **Modalità Base**. In OBSS i personaggi non sono eroi, non sono i prescelti che si ergono a difensori del pianeta. I personaggi sono persone normali coinvolte spesso loro malgrado in situazioni al limite se non oltre la sopravvivenza.

L'indubbio vantaggio di tirare i valori in ordine delle caratteristiche è che permette di scombinare gli schemi ed evitare *build* fatte a tavolino.

E' probabile che non vengano i risultati che speravate od addirittura siano venuti in caratteristiche che non vi interessavano. Va bene così. Cambiate idea, fatevi ispirare dai valori ottenuti! Divertitevi con il nuovo personaggio, costruite qualcosa di nuovo e diverso, lasciatevi stupire.

I **tiri per le Caratteristiche sono eseguiti in ordine**, quindi il primo tiro è per la Forza, poi per la Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza ed infine Carisma.

In ultimo ricordate che OBSS è un gioco di ruolo dove la morte del personaggio capita, anche più spesso che in altri Giochi di Ruolo. Create dei validi e concreti personaggi e lasciate che sia l'avventura a forgiare i dettagli.

I modificatori razziali non possono alzare o abbassare i punteggio oltre +4/-4.

Modalita' base

Il giocatore tira 3d6 per ogni caratteristica ed in ordine, può ritirare una sola volta un 1 tirato per terzina (3d6). Tira poi una settima terzina che può sostituire ad un'altra terzina. Per ogni caratteristica tirata controlla la somma dei dadi tirati con la **Tabella: Tiro Caratteristiche**.

Modalita' della Tradizione

Ogni giocatore tira 4d6 per 6 volte e somma i migliori 3 risultati ogni volta. Il risultato ottenuto viene controllato con la **Tabella: Tiro delle Caratteristiche** ed assegnato in ordine.

Modalita' opzionale (per i codardi!)

Ogni giocatore distribuisce 4 punti tra le 6 Caratteristiche, ogni Caratteristica deve avere come minimo un punteggio di -1 e come massimo 2 prima dei modificatori razziali.

Tiriamo le Caratteristiche di Tups

Prima terzina: ~~1~~,1,4,3 totale 8. Forza è -1
Seconda: 5,6,6 totale 17. Destrezza è +2
Terza: ~~1~~,2,1,4 totale 7. Costituzione è -1
Quarta: 6,6,6 totale 18. Intelligenza è +3
Quinta: 3,4,2 totale 9. Saggezza è +0
Sesta: 3,4,4 totale 11. Carisma è +0
Settima: 3,5,2 totale 10. Che sostituisce Forza (da -1 a +0)
Come Umano Diverso, Tups prende +1 in Costituzione e +1 in Intelligenza

Tabella: Tiro delle Caratteristiche

La somma dei dadi tirati per le Caratteristiche va confrontata con questa tabella per determinare i valori effettivi della Caratteristiche.

Val. tirato	Caratt.	Val. tirato	Caratt.
3 (o meno)	-3	12-13-14-15	+1
4-5	-2	16-17	+2
6-7-8	-1	18 (o più)	+3
9-10-11	+0		

Ricordate di applicare i modificatori razziali!

Aumentare le Caratteristiche

Le Abilità hanno tutte segnate una ***Caratteristica Potenziata***, ogni 4 Abilità che potenziano la medesima Caratteristica questa aumenta di 1 il suo valore.

Per aumentare la Caratteristica oltre a 4 + modificatori razziali sono necessari oggetti magici o incantesimi. L'aumento di Caratteristica ha effetto retroattivo solo per gli aumenti di Costituzione, andando a ripercuotersi sui Punti Ferita massimi.

L'aumento di Caratteristica applica immediatamente il modificatore ai Tiri Salvezza e Tiri per Colpire ed Iniziativa, l'aumento di Intelligenza si ripercuote nel successivo livello nel numero di Competenze acquisite.

Brian Boru, High King of Ireland

?! I giocatori comunque si lamenteranno delle Caratteristiche tirate, è normale, specialmente i giocatori più inesperti. Cercate di fargli capire che non deve limitarsi a guardare le Caratteristiche ma vedere l'insieme generale del personaggio. Suggeritegli Abilità che possano aiutarlo a sopperire ai valori delle Caratteristiche.

Il Personaggio fa schifo! - Caratteristiche basse

Avere delle Caratteristiche basse non è la morte del personaggio! Cercate piuttosto di giocare affinché non sia necessario tirare dadi o fare prove! Sforzatevi di essere arguti, intuitivi, propositivi, furbi.. insomma tutto ciò che vi può fare risolvere la situazione senza dover per forza tirare dadi. In OBSS il Narratore premia i giocatori che descrivono e si esaltano in ciò che il personaggio fa!

Punti Ferita

> Chi non stima la vita, non la merita. (Leonardo da Vinci)

I Punti Ferita rappresentano l'energia vitale del personaggio ma anche l'abilità, fortuna, la capacità del personaggio di resistere e combattere. Finché il personaggio/avversario ha almeno 1 Punto Ferita (PF) combatterà e lotterà al meglio delle sue capacità.

- Ogni personaggio parte con 8 Punti Ferita al primo livello + il punteggio della Costituzione.
- Ad ogni livello, oltre il primo, guadagna 1d6 Punti Ferita + il punteggio della Costituzione.
- Ogni punto preso in Competenza Armi aumenta i Punti Ferita presi di 3. Ulteriori Abilità possono i Punti Ferita.

Segna nella scheda i Punti Ferita massimi che hai ed indica il valore attuale di volta in volta che ne perdi o recuperi. Segna sulla scheda sempre qual é l'ammontare dei Punti Ferita attuale, dopo ogni danno subito. I Punti Ferita Massimi sono l'ammontare di Punti Ferita quando il personaggio è *perfettamente sano*.

I **Punti Ferita si recuperano** in diversi modi:

- per ogni notte di riposo (almeno 8 ore) recuperi in Punti Ferita il valore di Costituzione * CA o CM (a scelta del personaggio, con un minimo di 1 PF recuperato)
- tramite magie curative (incantesimi, pozioni.. o altri effetti magici)
- competenza Pronto Soccorso (pag. 32), tramite trattamenti più o meno lunghi

I **Punti Ferita** possono essere anche **temporanei** ovvero aggiunti o tolti temporaneamente ai tuoi attuali.

- Una magia che conceda +10 Punti Ferita temporanei alzerà i Punti Ferita attuali di 10, se subisci 8 di danno ti rimarranno 2 Punti Ferita temporanei. Se invece subisci 13 di danno oltre a perdere tutti i Punti Ferita temporanei subirai anche 3 Punti Ferita *normali*.
- Quando ottieni Punti Ferita temporanei devi scegliere se l'effetto sostituisce il precedente. I Punti Ferita temporanei non si cumulano e non possono essere superiori alla metà dei Punti Ferita massimi. Una magia di cura fa recuperare i PF normali, non i PF temporanei persi.
- Al termine dell'effetto che concede Punti Ferita temporanei questi scompaiono facendo rimanere la creatura ai suoi Punti Ferita.
- Se non esplicitato diversamente i Punti Ferita Temporanei scompaiono dopo un ora da quando si sono aggiunti.
- I Punti Ferita Temporanei vanno tolti per primi quando si viene feriti.

Un'arma o effetto che causa danni non letali vuole dire che causa ferite temporanee.

Punti Fato

> Se il destino è contro di noi, peggio per lui. (motto del 1° Reggimento Carabinieri Paracadutisti "Tuscania")

In un mondo non facile la Fortuna del Principiante aiuta chi non ha esperienza. Ogni personaggio ha un numero di Punti Fato pari a (20 - Livello)/5, con un minimo di 1. I Punti Fato si conteggiano per sessione di gioco. Si recupera un Punto Fato ogni volta che si tirano almeno tre 1 in una prova.

Ad ogni sessione si azzerano e si ricalcolano. Es. un personaggio di livello 6 ha: 20-6 = 14/5 = 3 (arrotondi all'intero più vicino) Punti Fato da usare nella sessione.

Un Punto Fato si usa come Azione gratuita ed il personaggio può usare i Punto Fato per:

- aggiungere 1d6 ad un Tiro Salvezza, al Tiro per Colpire, ad una Prova di Competenza. Da dichiarasi prima del tiro dei dadi. Il dado aggiunto può esplodere secondo le Golden Rules. 1 o più Punto Fato
- ritirare 1d6 (che magari ha fatto 1...). 2 Punto Fato
- recuperare 3 Punti Ferita anche se sono negativi. 1 Punto Fato
- negare un Tiro Critico d'arma subito. 1 Punto Fato
- Usando tutti i Punti Fato a disposizione è possibile ritirare una prova, accettando solo il nuovo risultato ottenuto.

Opzionale - Punti Chaos

Un sistema per aggiungere tensione è gestire un insieme di Punti Fato condivisi tra personaggi ed avversari al posto di quelli del singolo giocatore. Si mette al centro del tavolo un contenitore, una piccola ciotola, con dentro un numero di d6 pari al numero dei personaggi.

Ogni giocatore è libero di prendere un dado alla volta ed usarlo come se fossero Punti Fato.

I dadi usati dai giocatori vengono poi spostati in un altro contenitore che il Narratore, sempre massimo uno alla volta per avversario, userà a *suo beneficio*. Una volta che il Narratore ha usato il dado lo rimette nel contenitore dei giocatori.

I Tratti

> Chi dunque sa fare il bene e non lo compie, commette peccato. (Giacomo il Giusto 4.17, Lettera di Giacomo)
>
> E' un diritto naturale saziarsi l'anima con la vendetta. (Attila)
>
> Est Sularus Oth Mithas. ("Il mio onore è la mia vita", Giuramento dei Cavalieri di Solamnia)

In OBSS non c'è una netta distinzione tra bene e male, legge e caos, tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

In OBSS esistono i Tratti, aspetti e sfumature caratteriali che **contribuiscono** al background del personaggio, aiutano il giocatore a ruolare meglio e gli possono fornire quelle linee guida per interpretare in maniera più corretta il personaggio che si è voluto creare.

Un Tratto è un dettaglio che aiuta meglio a inquadrare il personaggio, ne delinea i caratteri principali concedendogli sfumature diverse.

Ogni giocatore sceglie 5 Tratti per il proprio personaggio alla creazione del personaggio. Questi che suggeriranno il personaggio nell'agire e nelle scelte.

> **Scegliere i Tratti**
>
> I Tratti non sono il personaggio, non lo bloccano ne lo fissano eterno nel tempo. Un personaggio è sempre in costante evoluzione e così il suo carattere, morale, comportamento e desideri. Non essere rigido ma usa i Tratti per darti dei suggerimenti da cui farti ispirare.

I Tratti non hanno accezione positiva o negativa, servono solo ad inquadrare il personaggio e capire quale Patrono è più interessato al personaggio. Non vogliono definire se sei buono o cattivo, ognuno ha la propria morale indipendentemente dai Tratti posseduti.

Al primo livello scegli un Tratto maggiormente caratteristico per il personaggio, questo avrà valore 1, gli altri 4 Tratti avranno valore 0.

Col passare del tempo e delle avventure i Tratti aumenteranno valore o potranno essere sostituiti, in concerto tra Narratore e giocatore in base a come giocato, da altri Tratti. **Più è alto un valore di Tratto più questo è presente e permeante nelle scelte del personaggio**.

Durante le avventure il Narratore a seguito di particolari scene e recitazione potrà fare aumentare di un punto, o di una frazione di punto, un Tratto del personaggio.

Ad esempio a seguito di una particolare situazione e climax di avventura il Narratore potrebbe concedere a tutti o qualcuno il Tratto Coraggio o dare un +1 a Coraggio a chi ha già questo Tratto. Per i Tratti non presi si considera il valore base in punti di -1, ovvero il primo punto serve per prendere il Tratto ed i successivi per enfatizzarli.

Mentre è *relativamente* facile acquisire nuovi Tratti è estremamente difficile cambiare quelli già presenti. Parlane con il Narratore, saprà preparare situazioni ed avventure che ti aiuteranno a comprendere come evolvere il personaggio ed eventualmente a cambiare i Tratti scelti.

Nella scheda troverai dei **check** da mettere vicino ai Tratti, questi vengono segnati a seguito di azioni idonee ad accrescere il valore del Tratto; raggiunti i 10 check il Tratto aumenterà di 1 punto e si ricomincerà a segnare una nuova decina.

Sarà il Narratore durante l'avventura a dirti quando segnare, o cancellare, dei punti parziali. **In linea di massima si presume che un personaggio acquisisca almeno un punto Tratto a livello.**

Ogni azione particolarmente importante dove il personaggio abbia seguito un Tratto porta il personaggio ad avvicinarsi al **Patrono** (o Patroni) competente per quel Tratto.

All'aumentare del valore della somma dei Tratti comuni con il Patrono il personaggio potrà acquisire dei poteri, indipendentemente sia un credente (Seguace o Devoto) o meno di quel Patrono.

- A **5** punti si può incominciare a sentire la presenza di un Patrono
- A **10** punti si sente la vicinanza di un Patrono
- A **15** punti si è legati ad Patrono
- A **20** punti si è un campione del Patrono

Non è necessario credere in un Patrono per sentirne la vicinanza, esserne legati o campione, semplicemente è la propria natura (i propri Tratti) che è affine al Patrono, che lo si voglia o meno.

Dato che lo scopo di un Patrono è fare che i propri Tratti siano dominanti sugli altri, avere persone di alto livello e potere che siano così affini a lui tornerà utile nel giudizio dei 1000 anni. Usate a vostro vantaggio i Tratti ed il legame che il Patrono instaurerà con voi.

Per individuare il Patrono più affine verificate il vostro Tratto a maggior valore sulla Tabella Collegamento Patrono - Tratto (pag. 196) ed individuate il Patrono con cui lo condividete, in caso il Tratto fosse condiviso tra più Patroni verificate gli altri Tratti ed in base alla somiglianza scegliete il Patrono. Verificate poi in Cosmologia (pag. 181) i poteri concessi dal

Patrono. Questo controllo è opportuno farlo ad ogni aumento di valore di Tratto.

Si è Devoti con almeno 2 Tratti e Seguaci con almeno 1 Tratto in comune con il Patrono. Non si può essere contemporaneamente Seguace o Devoti di più Patroni.

Il Narratore è libero di inserire nuovi Tratti a suo piacere o richiesti dai giocatori, si suggerisce di attribuire questi nuovi Tratti anche ai Patroni.

Lista dei Tratti

Ogni Tratto è brevemente descritto nel suo significato generico. Il personaggio è libero di interpretare il Tratto come più lo sente proprio.

Altruista: Persona che mette gli altri al primo posto, anche sacrificando i propri bisogni.
Ambizioso: Pensa solo ai propri interessi e bisogni, senza considerare quelli degli altri.
Arrogante: Ha un'opinione esagerata di sé stesso e tende a sminuire gli altri.
Avaro: Eccessivamente attaccato ai propri beni materiali e riluttante a condividere.
Cauto: Pondera attentamente le situazioni difficili o pericolose.
Cinico: Tende a vedere il peggio nelle persone e nelle situazioni, spesso con un atteggiamento sprezzante.
Compassionevole: Mostra empatia e comprensione verso le sofferenze degli altri.
Coraggioso: Affronta le paure e le sfide con determinazione.
Curioso: Ha un forte desiderio di conoscere e imparare cose nuove.
Disonesto: Non dice la verità e inganna gli altri per il proprio vantaggio.
Dissoluto: Vive in modo sregolato e senza considerare le conseguenze morali delle proprie azioni.
Entusiasta: Mostra grande energia e passione per ciò che fa.
Estroverso: Socievole e a proprio agio in situazioni sociali.
Gentile: Tratta gli altri con rispetto e considerazione.
Intransigente: Non è disposto a scendere a compromessi o a considerare punti di vista diversi.
Invidioso: Prova risentimento verso chi possiede qualcosa che lui desidera.
Impulsivo: Tende ad agire e reagire senza pensare troppo alle conseguenze.
Leale: Fedele e affidabile nei confronti degli amici e delle persone care.
Manipolativo: Usa gli altri per raggiungere i propri scopi, spesso in modo subdolo.
Sospettoso: Sei convito che tutti abbiano interesse a danneggiarti.
Paziente: Capace di aspettare senza irritarsi o perdere la calma.
Indeciso: Non riesce rapidamente a prendere decisione soffermandosi troppo nel ponderare le scelte.
Testardo: Determinato e persistente nel raggiungere i propri obiettivi, nonostante le difficoltà.
Timido: Riservato e modesto, spesso preferisce evitare l'attenzione.
Vanitoso: Sei certo delle tue eccezionali qualità, capacità ed aspetto
Vendicativo: Cerca di punire chi gli ha fatto un torto, spesso in modo sproporzionato.

Se il personaggio è completamente difforme ai suoi Tratti non acquisirà punti esperienza.

Se un viaggiatore non riporta qualcosa da condividere, non è un *Eroe* ma un impostore, un egoista privo di saggezza. (Il viaggio dell'Eroe, Christopher Vogler)

Competenze

> Chi dice che una cosa è impossibile, non dovrebbe disturbare chi la sta facendo. (Albert Einstein)
>
> Non hai veramente capito qualcosa fino a quando non sei in grado di spiegarlo a tua nonna. (Albert Einstein)

Le Competenze rappresentano il cosa si conosce ed il cosa si sa fare. I punteggi delle stesse rappresentano quanto bene è conosciuta la competenza e quindi più è alto il valore più si è esperti.

Competenze di Base

> Lo studio è per i perdenti! (Lobo)

Ogni personaggio ha una Professione iniziale, un percorso di vita e lavoro che l'ha portato ad apprendere determinate competenze ovvero ciò che faceva (e volendo continua a fare) prima di cimentarsi in pericolose avventure.

Sono elencate alcune Professioni e le loro competenze relative, il personaggio acquisisce queste competenze con il punteggio indicato nella tabella.

Nella scheda va segnata la Professione iniziale e le competenze acquisite, in accordo con il Narratore è possibile selezionare delle competenze diverse e anche creare professioni diverse!

Tabella: Elenco delle Professioni e relative Competenze

Professione	1 punto	2 punti	2 punti	3 punti
Accolito	Occulto	Storia o Geografia	Arcana	Religione
Agricoltore	Sopravvivenza	Erboristeria	Gestire Animali	Natura
Alchimista	Valutare	Natura	Erboristeria	Arcana
Allevatore	Sopravvivenza	Seguire tracce	Gestire animali	Natura
Apprendista mago	Storia e Geografia	Occulto	Miti e Leggende	Arcana
Azzeccagarbugli	Valutare	Ingannare	Percepire Emozioni	Diplomazia
Bibliotecario	Natura e Geografia	Tradizioni locali	Religione e Arcana	Storia
Borseggiatore	Disattivare congegni	Artista della fuga	Furtività	Mani di fata
Boscaiolo	Usare corda	Natura	Orientamento	Sopravvivenza
Cacciatore	Furtività	Seguire tracce	Sopravvivenza	Natura
Carovaniere	Storia o Geografia	Valutare	Cavalcare	Orientamento
Carrettiere	Tradizioni Locali	Orientamento	Gestire Animali	Cavalcare
Delinquente	Sopravvivenza	Cavalcare	Valutare	Furtività
Erborista	Miti	Geografia	Natura	Erboristeria
Giocatore di carte	Percepire Emozioni	Valutare	Intrattenere	Ingannare
Guardia boschi	Miti	Erboristeria	Cavalcare	Natura
Guardia	Percepire Emozioni	Conoscenza Legge	Cavalcare	Intimidire
Guida	Miti	Dungeon	Natura	Geografia
Locandiere	Pronto soccorso	Valutare	Percepire Emozioni	Diplomazia
Mercante	Lingue	Tradizioni Locali	Valutare	Ingannare
Minatore	Usare corde	Valutare	Orientamento	Dungeon
Pescatore	Orientamento	Nuotare	Usare corde	Natura
Soldato	Nuotare	Gestire animali	Atletica	Cavalcare
Teatrante	Percepire emozioni	Lingue	Intrattenere	Acrobatica
Uomo di medicina	Miti	Natura	Erboristeria	Pronto soccorso

Una professione non si esplicita in sole 4 competenze ma queste sono quelle che più entreranno in uso durante le avventure, il Narratore sarà aiutato dalla vostra professione a capire come il vostro personaggio potrà risolvere le situazioni e come interagirà con gli altri personaggi.

Qui sotto c'è la **Tabella elenco competenze** da cui scegliere per eventuali nuove professioni o personalizzazioni delle stesse.

> Anche se indubbiamente il desiderio di conoscere è naturale per tutti gli uomini, la voglia di imparare non è cosa da tutti...(Richard de Bury)

Personalizzare Competenza e Professione

Ad ogni nuova professione che andrete a creare associate 4 competenze prese da questa lista, una competenza partirà con un punteggio di 1, due competenze partiranno con il punteggio di 2 e quella più specifica e professionale partirà con il punteggio di 3.

In accordo con il Narratore è anche possibile cambiare l'ordine delle Competenze per le Professioni già elencate rendendo più capace il personaggio in alcune competenze piuttosto che altre.

Competenze e Background del personaggio

Il giocatore alla creazione del personaggio può decidere di prendere un +1 ad una Competenza già conosciuta oppure prendere una nuova Competenza, legata alla storia del personaggio, a punteggio 1.

Il giocatore **aumenta di 1 il punteggio di una Caratteristica che si colleghi alla Professione od al background** fino al valore massimo di 4+modifiche razziali. Potrebbe essere Intelligenza per un Apprendista mago, ma se questo fa il culturista per hobby potrebbe essere anche Forza.

Professione ???

Non sottovalutate la scelta della Professione! Non tutto può risolversi con asciate o magia. Sapere districare nodi, seguire tracce, riconoscere erbe o malattie fanno del personaggio un esperto, creano una professione. Non dovete definire il personaggio solo in base alle Abilità che ha ma in base a cosa e quanto bene sa farlo. Un personaggio di basso livello ma esperto di sopravvivenza sarà sempre più utile di un combattente esperto se si tratta di attraversare un deserto.

Tabella: Elenco Competenze e relativa Caratteristica d'uso

Forza	Destrezza	Intelligenza	Saggezza	Carisma
Arrampicarsi	Acrobatica	Arcana	Cavalcare	Diplomazia
Atletica	Artista della fuga	Artigianato	*Consapevolezza*	Intrattenere
Intimidire	Furtività	Conoscenza	Gestire animali	Ingannare
Nuotare	Mani di fata	Disattivare congegni	Natura	Tradizioni locali
	Usare corda	Erboristeria	Orientamento	
		Falsificare	Percepire Emozioni	
		Valutare	Pronto soccorso	
			Seguire tracce	
			Sopravvivenza	

La **Conoscenza** va esplicitata su quale argomento verte: Dungeon, Legge, Lingue, Piani, Occulto, Architettura ed Ingegneria, Nobiltà ed Araldica, Miti e Leggende, Religione, Storia, Geografia ...

Ad ogni **livello successivo al primo** distribuisci un numero di punti pari la metà del punteggio di Intelligenza +1, [(Int/2)+1], con un minimo di 1 punto, tra le competenze già conosciute o perfezionate nell'avventura od apprese ex novo.

Nessuna competenza di Base o Attiva può avere un punteggio superiore al livello del personaggio+3.

Consapevolezza

Una competenza che hanno tutti i personaggi è **Consapevolezza**, ovvero la capacità di percepire l'ambiente intorno a loro. Questa competenza ha un punteggio fisso pari a 1/3 del livello del personaggio (arrotondato per eccesso) più Saggezza. Su questa competenza il personaggio non può assegnare punti, ma può scegliere certe Abilità per alzarne il punteggio.

I giocatori più che usare Consapevolezza per ricercare informazioni dovrebbero fare domande, indagare, curiosare, arguire ipotesi e confrontarsi e non limitarsi a chiedere un tiro di Consapevolezza per trovare qualcosa.

Apprendere nuove competenze, professioni

Un personaggio può apprendere una nuova competenza o migliorarla con un studio/pratica di almeno 4 ore al giorno per almeno 4 mesi con un insegnante che abbia un punteggio di competenza superiore a quello che mira il personaggio. Dopo questo lasso di tempo il giocatore può assegnare un punto alla competenza di base per cui si è applicato.

Per apprendere una nuova professione deve passare almeno 6 mesi per 6 ore al giorno con chi pratica quella professione. Passati i 6 mesi il personaggio acquisisce le 4 competenze della professione. Eventuali Competenze già conosciute aumenteranno di 1 punto.

Competenze ed i loro ambiti di utilizzo

Sono descritte sommariamente le Competenze ed i loro utilizzi soliti. Viene anche indicato il numero di Azioni necessarie per svolgere la prova tipica, usi più complessi richiedono più tempo ed Azioni.

Le Azioni necessarie alla prova possono variare a seconda della capacità del personaggio e della

complessità della prova.

In ogni caso ricordate sempre di valutare con attenzione come il giocatore dichiara di svolgere le azioni per capirne la durata ed effetti.

La Competenze con un * subiscono le penalità dovute all'armatura indossata (pag. 202).

Acrobatica* (DES): Questa competenza serve per mantenere l'equilibrio su superfici strette o precarie, per tuffarsi, rotolare, fare capriole, salti mortali, superare degli ostacoli nonché cadere e non farsi male. 1 Azione.

Arcana (INT): Con questa competenza si è esperti di magia e di incantesimi, di oggetti magici è si è grado di identificare gli incantesimi che vengono lanciati. 1 Azione.

Arrampicarsi* (FOR): Con questa competenza si possono scalare superfici verticali, dalle mura cittadine alle pareti rocciose. E' legata all'Azione di Movimento. Con 8 punti il movimento di Scalare è solo dimezzato.

Artigianato (INT): E' necessario specificare la tipologia di Artigianato in cui si è competente. Si è competente, ma non a livello di Professione, in una forma di artigianato.

Artista della fuga (DES): Con questa competenza ci si può liberare da legacci e manette. 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 è 1 Azione ogni 20 DC.

Atletica* (FOR): Con questa competenza si è esperti atleti, capaci di prodigiosi salti ed eccezionali prove di Forza. 1 Azione.

Cavalcare (SAG): Con questa competenza è possibile cavalcare in maniera professionale e dare comandi alla propria cavalcatura. 1 Azione.

Consapevolezza (SAG): per cercare, accorgersi, notare. E' un qualcosa di attivo. 2 Azioni. **Usare 1 Azione impone una penalità -1d6 alla prova**.

Conoscenza di Architettura ed Ingegneria (INT): Sei un esperto costruttore e sai valutare la struttura delle costruzioni. Sai anche riconoscere stili architettonici e creare progetti d'interno e d'arredo. 1 Azione.

Conoscenza dei Dungeon (INT): Con questa competenza si hanno conoscenze di Aberrazioni, caverne, esplorazioni sotterranee, Melme. 1 Azione.

Conoscenze di Geografia (INT): Con questa competenza si hanno conoscenze sul clima, popolazione, terreni, territori, nazioni e confini. 1 Azione.

Conoscenza delle Legge (INT): Con questa competenza si conosce la Legge di una regione. Si è esperti nel conoscere le norme ed i cavilli. Si sanno citare casi e si conoscono altri azzeccagarbugli e giudici. 2 Azioni.

Conoscenza Lingue (INT): Ogni punto in questa competenza permette di apprendere un nuovo linguaggio scritto e parlato. Un buon punteggio di Lingue aiuta a comprendere lingue non note ed a farsi comprendere. Viene usata anche per comprendere testi complessi. Costo variabile.

Conoscenza dei Miti e Leggende (INT): Si ha una e vera propria passione per i miti e leggende tradizionali e più remoti. Conosci località, storia e creature leggendarie. 1 Azione.

Conoscenza di Nobiltà e Araldica (INT): Conosci linee nobiliari, casate, dicerie, stemmi araldici, personalità ed i maggiori possedimenti e tesori. Si applica anche a personaggi famosi ed importanti. 1 Azione.

Conoscenze dei Piani (INT): Con questa competenza si è esperti di Piani e relativi abitanti. 1 Azione.

Conoscenze Occulte (INT): Con questa competenza si è esperti di occulto, creature immondi. 1 Azione.

Conoscenze Religione (INT): Con questa competenza si hanno conoscenze su Patroni, mitologia, Celestiali, Non Morti, simboli sacri, tradizione ecclesiastica, feste e ricorrenze liturgiche. 1 Azione.

Conoscenze di Storia (INT): Con questa competenza si hanno conoscenze di Storia quali guerre, migrazioni, colonie, fondazioni di città, accadimenti importanti.. 1 Azione.

Diplomazia (CAR): Con questa competenza si possono risolvere diverbi e raccogliere preziose informazioni e dicerie dalle persone. La competenza è anche usata per negoziare in modo efficace con la giusta etichetta e condotta adatta alla situazione controversa. Costo variabile.

Disattivare congegni (INT): Con questa competenza si possono disarmare Trappole e aprire serrature, sabotare congegni meccanici semplici, come le catapulte, le ruote di un carro o le porte. 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 punti è 1 Azione ogni 20 DC.

Erboristeria (INT): Con questa competenza si hanno conoscenze di come riconoscere e preparare pozioni e veleni naturali. Il punteggio si applica alle prove per distillare pozioni. Riconoscere Pozioni naturali 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 punti è 1 Azione ogni 20 DC.

Falsificare (INT): Con questa competenza si sa falsificare oggetti d'arte, mappe, firme... Costo variabile.

Gestire animali (SAG): Con questa competenza è possibile addestrare e ammansire animali. 1 minuto ogni 5 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 minuto ogni 10 di DC, con 12 è 1 minuto ogni 15 DC.

Intimidire (FOR): Intimidire si basa sull'approccio fisico per convincere l'interessato. 2 Azioni. Con punteggio 12 costa 1 Azione.

Ingannare (CAR): La competenza Ingannare può essere usata per Raggirare (dicendo quindi fandonie) o Persuadere (adattando la verità) al fine di convincere delle proprie parole l'interessato. Costo variabile.

Intrattenere (CAR): Con questa competenza si è esperti in una espressione artistica, dal canto alla recitazione, dal ballo a suonare strumenti musicali. E' necessario specificare la forma di intrattenimento. Costo variabile.

Mani di fata* (DES): Con questa competenza si può borseggiare, estrarre un'arma nascosta, oppure compiere altre azioni senza essere notati. 1 Azione.

Furtività* (DES): Con questa competenza si è in grado di muoversi senza causare rumore o nascondersi nelle ombre. 1 Azione.

Natura (SAG): Con questa competenza si hanno conoscenze di Animali, Fatati, stagioni e cicli, tempo atmosferico, vegetali. 1 Azione.

Nuotare* (FOR): Con questa competenza si è in grado di nuotare, anche in acque tempestose. Senza competenza si sa stare a galla in acqua placide. Legata all'Azione di Movimento.

Orientamento (SAG): Con questa competenza si ha il senso della direzione e orientamento rendendo impossibile perdersi indipendentemente dall'ambiente in cui ci si trova. 2 Azioni.

Percepire Emozioni (SAG): Con questa competenza si può capire se qualcuno sta mentendo o si possono intuire le sue vere intenzioni. 1 Azione.

Pronto soccorso (SAG): Con questa competenza si possono curare le ferite e le malattie. Costo variabile.

Seguire tracce (SAG): Con questa competenza si sa seguire le tracce lasciate nell'ambiente. 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 punti è 1 Azione ogni 20 DC.

Sopravvivenza (SAG): Con questa competenza si può sopravvivere e orientarsi nelle terre selvagge. La competenza è usata anche per cercare attivamente trappole e fosse. 1 minuto per cercare trappole in 3x3 metri, con punteggio 6 costa 3 round, con punteggio di 12 costa 1 round, con punteggio 18 costa 1 Azione.

Tradizioni locali (CAR): Con questa competenza si hanno conoscenze degli abitanti (più noti), costumi, leggende, leggi, personalità, tradizioni. E' necessario specificare una regione geografica dove è applicabile la conoscenza. 1 Azione.

Usare corda (DES): Con questa competenza si è esperti in legacci e nodi per fissare e bloccare oggetti o persone. 2 Azioni.

Valutare (INT): Con questa competenza si sa stimare il valore monetario di un oggetto. 1 Azione ogni 5 di DC. Con 6 punti il tempo è 1 Azione ogni 10 di DC, con punteggio 12 è 1 Azione ogni 20 DC.

Opzionale - Non usare le Competenze di Base

Fate scegliere la professione ai giocatori e non fate segnare alcun punteggio o valore di Competenza di base. Ragionate a mente aperta e comprendete, sia tu Narratore che tu Giocatore, per ogni situazione chi ha la professione ed Abilità che meglio si adattano alla prova. La prova se pertinente alla professione si risolve con un 3d6+Saggezza+1/2LV, se non è pertinente il Narratore ridurrà il bonus dato dal livello, usando la Caratteristica più appropriata. Meglio ancora in base alla descrizione di come viene effettuata la prova deciderà l'esito.

Competenze Attive

Il personaggio prende 1 punto, ad ogni livello, da distribuire tra le Competenze Attive od attribuirlo alle Competenze di Base..

Le **Competenze Attive** sono: Competenza Magica, Competenza Armi, Tiri Salvezza (Riflessi, Tempra, Volontà).

- **Competenza Magica (CM)**: indica la capacità e competenza nel lanciare un'incantesimo.
- **Competenza Armi (CA)**: è la capacità e bravura di combattere con un'arma da mischia o da tiro/distanza.
- I **Tiri Salvezza** vengono aumentati dalle Abilità scelte.

Attribuire il punto di Competenze Attive alle **Competenza di Base** significa distribuire 4 punti aggiuntivi su almeno 3 Competenze di Base a piacere.

> C'è solo un modo per allenarsi: quello giusto. (Carl Lewis)
>
> Wang Chi: Sei pronto?
> Jack Burton: Io sono nato pronto! (Grosso guaio a Chinatown, Film 1986)

Tiri Salvezza

I **Tiri Salvezza** (abbreviati in TS) sono usati quando il personaggio é sottoposto ad uno sforzo, vuoi di resistenza fisica, mentale o agilità eccezionale. Il punteggio dei Tiri Salvezza si base sulle Abilità scelte. Abilità più fisiche tenderanno a migliorare l'aspetto di resistenza del personaggio, Abilità più atletiche o di attenzione aumenteranno i riflessi, le Abilità prettamente mentali rafforzeranno la volontà del personaggio.

Il **Tiro Salvezza su Tempra** indica quanto si è in grado di sopportare le sofferenze fisiche o attacchi contro la propria vitalità e salute. Al valore dei Tiri Salvezza su Tempra si aggiunge il punteggio della **Costituzione**.

Il **Tiro Salvezza su Volontà** indica la resistenza contro l'influenza mentale ed altri effetti magici, ciò che vuole modificare il tuo libero arbitrio nelle scelte e nell'agire. Al valore dei Tiri Salvezza su Volontà si aggiunge il punteggio di **Saggezza**.

Il **Tiro Salvezza su Riflessi** indica quanto si è agili e pronti per evitare ostacoli o magie. Al valore dei Tiri Salvezza su Riflessi si aggiunge il punteggio di **Destrezza**.

Quando viene chiesto un Tiro Salvezza significa fare una prova sulla Competenza Attiva richiesta, possa essere Volontà, Tempra o Riflessi. La prova si andrà ad eseguire tirando 3d6 + valore della Competenza Attiva richiesta ovvero il punteggio nel Tiro Salvezza su Volontà, Riflessi o Tempra + il valore della Caratteristica collegata alla tipologia Competenza Attiva

(Saggezza, Destrezza o Costituzione) + Abilità + bonus magici (oggetti che influenzano il Tiro Salvezza) e modificatori vari presenti.

Tiri Salvezza non standard

E' possibile che vengano richiesti dei Tiri Salvezza con modificatori diversi, ovvero un Tiro Salvezza su Tempra con modificatore Forza oppure un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma. Sarà il Narratore a dirvi quando si applica un modificatore diverso.

Competenza Armi

La **Competenza Armi** (abbreviata in **CA**) indica la capacità e bravura nell'usare un arma. La competenza si riflette direttamente nelle prove per colpire l'avversario con armi.

Il **Tiro per Colpire per le armi da mischia** si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + **Forza** + eventuali Abilità + bonus da Lista d'Armi + bonus magici e modificatori contro la Difesa dell'avversario (Destrezza + armatura+scudo+modificatori).

Il **Tiro per Colpire con armi da distanza** (archi, balestre, pugnali da lancio, giavellotti, sassi..) si risolve con una prova di Competenza Armi (**CA**) + **Destrezza** + bonus da Lista d'Armi + eventuali capacità, bonus magici e modificatori contro la Difesa dell'avversario (Destrezza + armatura/scudi/modificatori).

Quando si assegna un punto ad **CA** è necessario precisare su quale gruppo di arma si prende, se non si dichiara allora è come averlo preso nel gruppo Armi Semplici. Controllare l'elenco Armi per Tipologia Omogenea (pag. 53).

Il personaggio può decidere di assegnare il suo punto ad una tipologia di armi che già conosce, migliorando così la sua capacità ed talento nell'uso od apprendere un altra tipologia di armi.

Più è alto il punteggio in una tipologia d'armi più facilmente può usufruire di vantaggi con le armi della stessa, ma conoscerà meno armi.

Se il giocatore non ha assegnato alcun punto nella **CA** può utilizzare senza penalità al colpire solo le armi raggruppate come Armi Semplici.

Le **Armi Semplici** sono: Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Mazza chiodata, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto

Un personaggio che usa un arma presente nelle Liste d'Armi che conosce o nelle Armi Semplici applicherà sempre il suo valore di Competenza Armi (CA) al Tiro per Colpire, solo quando usa un arma non nota avrà delle penalità (-1d6).

Usare un'**Arma senza l'adeguata competenza** nel gruppo di appartenenza impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Per poter utilizzare **Armature Leggere** e **Scudi Leggeri** è necessario avere almeno un punto in Competenza Armi o Forza almeno -1.

Per poter utilizzare **Armature Medie** e **Scudi Medi** è necessario avere almeno 2 punto in Competenza Armi.

Con almeno 3 punti in Competenza Armi ed 1 in Forza si possono usare senza penalità **Armature Pesanti** e **Scudi Pesanti**.

Usare un'**Armatura senza l'adeguata competenza** impedisce di usare il valore di Destrezza in Difesa ed il bonus conferito dall'armatura alla Difesa si riduce di 1.

Usare uno **Scudo senza l'adeguata competenza** peggiora il Tiro per Colpire di 1 e lo scudo conferisce un bonus massimo a Difesa di 1.

Competenza Magica

La **Competenza Magica** (abbreviata in **CM**) permette al personaggio di poter conoscere più incantesimi, più potenti, più efficaci e più facilmente lanciabili.

Un personaggio con alta **Competenza Magica** sa manipolare più incantesimi e con risultati migliori.

Il valore di Competenza Magica stabilisce insieme all'Abilità Adepto della Magia il livello massimo di incantesimi lanciabile.

Tups arriva al 4' livello!

Tups è arrivato al 4' livello! Ecco come ha distribuito i punti delle Competenze Attive.
1 livello: +1 Competenza Armi, Abilità: Armatura del Devoto (+2 Volontà, +1 Riflessi, Costituzione), Il Patrono è la mia Arma (+1 Riflessi, +1 Volontà, Costituzione)
2 livello: +1 Competenza Magica, Abilità: Colpi Poderosi (+2 Tempra, Costituzione)
3 livello: +1 Competenza Magica, Abilità: Fedele (+2 Volontà, +1 Tempra, Costituzione). Il punteggio di Costituzione aumenta di 1.
4 livello: +1 Competenza Armi, Abilità: Incantatore Prudente (+2 Riflessi, +1 Tempra, Intelligenza)
Totale: +2 CA, +2 CM, +4 Tiro Salvezza Riflessi, +5 Tiro Salvezza Tempra, +4 Tiro Salvezza Volontà

Ogni punto attribuito nella Competenze di Base o Competenza Armi o Magica permette di usufruire di +1 nella prova relativa (Tiro per Colpire, Competenza Magica)

Opzionale – Abilità come Competenze Attive

Il Narratore può concedere su richiesta del giocatore di poter usare il punto di Competenza Attiva non per aumentare la Competenza Magica o delle Armi, bensì per selezionare una nuova Abilità, rispettando i requisiti.

Costruiamo il Personaggio

> Mai dimenticare chi sei, perché di certo il mondo non lo dimenticherà. Trasforma chi sei nella tua forza, così non potrà mai essere la tua debolezza. Fanne un'armatura, e non potrà mai essere usata contro di te. (Tyrion Lannister)

OBSS è un sistema duro, pericoloso, mortale ma anche ricco di soddisfazioni. I tuoi personaggi non sono eroi, non sono prescelti. Sono sfortunati che si trovano in imprese dove forse sopravviveranno e sarà a discapito di qualche compagno. Non sei tu a scegliere l'avventura ma è lei a trascinarti impetuosamente dentro. Sii forte, coraggioso, arguto ma non avventato.

Sopravvivi e reclama la Legge del Premio e vedrai che con il passare dei livelli acquisirai competenze ed abilità fuori dal comune!. *Spes ultima dea*!

Come prima cosa prepara davanti a te la scheda ed un foglio dove prendere note ed appunti.

Per creare un personaggio prova rispondere a queste domande, potranno aiutarti ad immaginarlo e plasmarlo.

- Immagina che aspetto abbia
- Quale è il Tratto principale del carattere
- Quali sono i suoi tic, modi di fare, abitudini
- Quali sono i suoi obiettivi primari
- Una cosa curiosa, una buffa, una imbarazzante ed una espressione tipica del personaggio
- In cosa è bravo, in cosa si impegna, in cosa è negato
- I tre difetti ed i tre pregi principali del personaggio

Leonida di Sparta

E' cresciuto in famiglia, in un clan, vagabondo, per strada.. cosa l'ha portato e che scelte ha fatto per arrivare fino ad adesso ?

Quale è il suo stile di combattimento e strategia tipica ? Magia, Spada, dalle retrovie.. incitare i compagni.. scappare...

E non meno importante: quale è il suo scopo ? cosa lo ha fatto uscire di casa, dalle sue sicurezze.. da una vita normale e intrapreso quella di avventuriero ?

Ricorda sempre che questo è un mondo crudele, pieno di rischi, trappole e mostri, ma anche occasioni che possono renderti potente e ricchissimo.

Per incominciare leggi il capitolo sulle Razze ed individua quella del tuo personaggio.

Recupera un pò di d6 e tira!

Consulta il capitolo delle Caratteristiche per capire quanto sei stato fortunato (pag. 15).

E se i valori delle Caratteristiche non sono venuti come che ti aspettavi allora lasciati guidare dal caos e crea qualcosa di diverso ma ugualmente divertente e magnifico.

Se hai Intelligenza pari o superiore a 2 scegli un altra lingua (pag. 33) parlata/scritta oltre al Comune, se hai 3 puoi sceglierne 2 di lingue in più.

Scegli al Professione del personaggio, le Competenze Base vengono assegnata in base a questa. Sceglila con attenzione e cura, oltre alle competenze previste dalla Professione scelta ne puoi prendere una quinta data dal tuo background oppure aumentare di uno il punteggio in una. In base al background e professione scelta aumenti una caratteristica di 1, fino ad un massimo di 4 + modificatore razziale.

Passa alle Competenze Attive, qui hai 1 punto da distribuire tra Competenza Armi e Competenza Magica.

La Competenza Armi ti aiuta nel colpire meglio. La Competenza Magica è l'unica cosa che ti permette di usare la magia. Ricorda anche che i punti in Competenze Armi vanno dichiarati a quale Lista Armi (pag. 53) sono stati applicati.

Se non hai punti in Competenza Armi puoi usare solo le armi semplici (pag. 59) senza incorrere in penalità al Tiro per Colpire.

I Punti Ferita sono pari a 8 + Costituzione + 3 se hai messo 1 punto in Competenza Armi (CA).

A questo punto scegli i Tratti (pag. 18). Fallo con attenzione, stai costruendo il tuo personaggio ed i Tratti delineano a forti pennellate il carattere. Ricordati che saranno fondamentali per la scelta del Patrono (pag. 181).

Nella scheda, nello specchietto dei Tratti, dove c'è la colonna Patrono scrivi il Patrono che ti collega a quel Tratto, indipendentemente che tu lo abbia scelto o meno.

Ricorda infine che un personaggio *Dissoluto* e *Cinico* suona bene un in racconto dove è il solo protagonista, ma qui si gioca in **gruppo**, non prendere

Tratti in ovvia opposizione agli altri o comunque non giocare da *stronzo*, altrimenti il personaggio verrà naturalmente allontanato dagli altri personaggi.

Se hai messo dei punti in Competenza Magica valuta anche di prendere l'Abilità Adepto della Magia per potenziare la tua magia (e *apprendere* un incantesimo in più!).

Consulta il Tomo della Magia a pag. 95 per capire quanti incantesimi devi scrivere nel tuo Tomo.

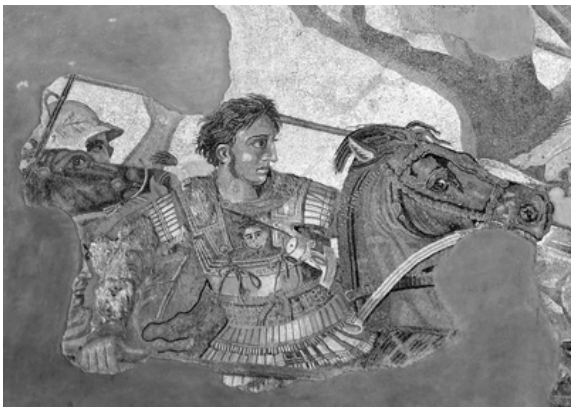
Scelti gli incantesimi del Tomo devi decidere quali hai appreso e quindi puoi lanciare, vedi Regole della Magia a pag. 92.

Passa alle Abilità (pag. 62), al primo livello ne scegli due, stai attento ai prerequisiti ed anche ad eventuali Abilità che ti concede la tua razza.

Sono le Abilità che scegli ad aumentare il punteggio dei Tiri Salvezza. Ricorda che i Tiri Salvezza determinano la tua capacità di resistere a traumi e magie.

Scegli l'equipaggiamento (pag. 197), armatura (pag. 202), armi (pag. 198), zaino, due torce, qualche razione di cibo.. un peluche.. quello che ti sembra indispensabile per l'avventura. Aggiorna poi la parte di scheda relativa alla Difesa segnando che bonus ti da l'armatura e scudo indossata. Ricorda che parti con 100 mo, spendile in maniera accurata!

Entra nella parte, concediti di giocare questo straordinario personaggio. Se mai ti stufassi di giocarlo e volessi provare qualcosa di diverso parlane con il Narratore, saprà consigliarti e suggerirti la strada migliore. Hai il vantaggio che in OBSS le classi non esistono, il personaggio cresce evolve ed impara in base a ciò che fai e sperimenti. Puoi prepararti la *build* a tavolino ma non avrai mai la certezza che il tuo personaggio si evolva come hai pensato. Lascialo vivere e crescere!



Alessandro Magno

In ultimo ricordati della Legge del Premio. Questo mondo è feroce, spesso malvagio, ancor di più vorrà ucciderti, eppure per chi sopravvive c'è la Legge del Premio, una legge che neanche i Patroni possono violare. La Legge è piuttosto semplice nel suo concetto base *A chi sopravvive andranno i tesori e la gloria.*

Avanziamo di Livello

> Ma ci sono cose che non si possono capire con la riflessione, bisogna viverle. (La storia infinita, Michael Ende)

Ogni qual volta il Narratore ti conferma il passaggio di livello sono da compiere diverse operazioni per aggiornare la scheda del personaggio.

- Innanzitutto prendi la scheda, matita e gomma ed i dadi (almeno il d6)
- Aggiornate i Punti Esperienza
- Aggiornare il Livello aumentandolo di 1
- Distribuite 1 punto tra Competenza Armi e Competenza Magica
- Aumentate i Punti Ferita di 1d6+Costituzione ed aggiungetene altri 3 se avete dato 1 punto in Competenza Armi
- Se avete assegnato un punto in Competenza Armi stabilite se prendete una nuova Lista d'Armi o approfondite la conoscenza di una lista già appresa
- Controllate se acquisite una nuova Abilità. Potete prenderne una nuova oppure migliorare una Abilità già appresa, state attenti ai prerequisiti. Vedi Abilità (pag. 62).
- Aggiornate il punteggio dei Tiri Salvezza in base alle nuove Abilità prese.
- Aggiornate il punteggio dei Tiri per Colpire in base al nuovo valore della Competenza Armi, Abilità, bonus dati dalla Lista d'Armi
- Distribuite (Int/2)+1, con un minimo di 1 punto, tra le Competenze Base conosciute o apprese durante le avventure. Verificate il punteggio di Consapevolezza.
- Aggiornate il punteggio dei Punti Fato (20-livello)/5, all'intero più vicino
- Aumentate il punteggio dei Tratti come vi dirà il Narratore. Verificate se avete raggiunto un punteggio sufficiente per acquisire poteri legati ai Tratti
- Verificate in base al nuovo punteggio di Competenza Magica ed all'Abilità Adepto della Magia il livello massimo di incantesimo lanciabile ed i Punti Magia disponibili
- Se avete aumentato la Competenza Magica apprendete 2 nuovi incantesimi dal Tomo di Magia oppure sacrificandone uno potete apprendere due trucchetti (Incantesimi di livello 0). Potete anche sostituire gli incantesimi appresi con un altri presenti nel Tomo
- Aggiornate la seconda parte della scheda in base al nuovo punteggio di Competenza Magica

Come avrete notato i punteggi delle Competenze sono ridotti, si prendono pochi punti da distribuire alla volta. Come giocatori avete l'opportunità di prediligere un approccio specializzato ovvero *puntare* su poche e specifiche Competenze oppure diluire i punti su più competenze per sapere un pò di tutto e non avere penalità nelle prove (la prova si fa solo con 1d6 + Caratteristica se non avete punti nella Competenza).

Un suggerimento è anche di usare le Abilità, ed in particolare Esperto, che vi concede un bonus di +2 alle prove di Competenze.

?!

Il livello di potere **percepito** dei personaggi in OBSS è inferiore a quello di altri GDR. In OBSS lo scopo è esplorare e comprendere questo mutevole e pazzo mondo. La debolezza del personaggio è solo una percezione ed anzi vi accorgerete presto della vera potenza del personaggio. Giocate di gruppo e sopravviverete perché ricordate che questo è un mondo cattivo, dispettoso e mortale con gli **egoisti**.

Come Sopravvivere e Divertirsi

-Ci vuole un piano.
-Da quando gli eroi hanno bisogno di piani? (Final Fantasy XIII)

Vado matto per i piani ben riusciti! (Colonnello John *Hannibal* Smith, A-Team)

- Ogni combattimento è potenzialmente letale. Decidi con raziocinio e approccialo con attenzione. Impara a scappare, non aver paura di sopravvivere.
- Non c'è tutto nella scheda. La scheda di un personaggio è il perimetro dello stesso ma non definisce ciò che può o non può fare. Spremiti le meningi e sii creativo, alternativo, curioso ma non suicida o avventato.
- Non si risolve tutto con un tiro di dando. Fai le domande giuste, parla con i compagni e descrivi con attenzione cosa intendi fare. Il Narratore premia le descrizioni accurate. Descrivere come e cosa si fa può evitare di fare la prova!.
- Delle basse caratteristiche sono solo delle basse caratteristiche e non il personaggio. Sfrutta le competenze, le Abilità, fai in modo di dover tirare meno dadi possibili per risolvere i problemi.
- Improvvisare, adattarsi e raggiungere lo scopo! (Tom Highway - Gunny, Film). Oppure come alcune mie giocatrici preferivano *Improvvisare,* ***Ingannare*** *e raggiungere lo scopo.*
- Vivi appieno il tuo personaggio. Amplifica la sua storia porta nel presente il suo passato. Aiuta i compagni a conoscerti ed il Narratore a imbastire storie migliori intorno alle vostre storie.
- Una cosa che non potrà mai portarti via nessuno è l'essere eroico, intelligente, risoluto, caparbio, cocciuto ma non stupido. Vivi l'avventura al pieno ma non avere mai paura di sopravvivere.
- Descrivi in maniera realistica ciò che fai, aiuterai il Narratore e i compagni intorno a te. E' sicuramente meglio che dire *faccio una prova di Consapevolezza*. Esaltati nel descrivere le azioni più importanti, il Narratore ne terrà conto.
- Ricorda sempre che maggiore è il pericolo maggiore è l'esperienza maturata. Più è profondo il dungeon maggiore saranno i tesori e l'esperienza acquisita!
- Lo scopo è divertirsi, fare divertire ed assaporare la sfida. Non creare un personaggio che sia contro gli altri personaggi o dia sempre fastidio e problemi. Media la tua voglia con le necessità del gruppo, perché sempre e **solo come gruppo** sopravviverete e mai solo come singolo.
- Pensa prima di agire, ma non farti aspettare dagli altri. Usa il tempo tra i tuoi round per pianificare come agire al meglio.
- Se hai difficoltà a capire o immaginare qualcosa, chiedi al Narratore maggiori informazioni e chiarimenti, gli farà solo piacere.
- Abbraccia il fallimento. Fallire con stile è molto meglio di una noiosa vittoria.
- Fai in modo che il tuo personaggio si preoccupi sempre di qualcosa di più che della sua vita.
- Non aver paura di discutere con gli altri personaggi, ma assicurati sempre non si vada sul personale con i giocatori.

La candela accesa da entrambe le parti dura la metà. (Anonimo)

Regole per le Competenze

> Occorre che la legge sia breve, perché più facilmente i mal pratici la ricordino. (Lucio Anneo Seneca)

Le prove (i check), per le Competenze o Caratteristiche, si eseguono tirando 3d6, al risultato dei dadi si somma il punteggio della Competenza (di base o attiva) e della Caratteristica collegata ed eventuali bonus magici e di circostanza o Abilità, il risultato ottenuto deve essere comunicato al Narratore, il quale lo confronterà con la difficoltà (DC) della prova.

Quando dovete stabilire una difficoltà partite pensando che la prova deve essere rapportata da una persona *normale*. Non pensate *se la dovessi fare io allora la prova sarebbe impossibile*, *se la prova la fa Arsenio Lupin la prova è facilissima*. Partite dal presupposto che la difficoltà deve racchiudere in se tutti gli elementi circostanziali.

Pensate se piove, c'è poca luce, il personaggio sta correndo, è ferito, fa le cose di fretta ed anche alla complessità della cosa che deve fare, saltare un fosso di 3 metri non è come uno di 3 metri al buio, senza scarpe, sotto la pioggia ed inseguiti e con le tasche strapiene di monete...

Decifrare uno scritto antico potrà essere una passeggiata per un linguista esperto, ma per una *persona normale* che non ha idea di cosa può avere davanti la prova è semplicemente impossibile. Questo *impossibile* è la vostra DC, la difficoltà della prova.

E non spaventatevi se i personaggi falliscono le prove, renderà l'avventura più interessante e permetterà al Narratore di introdurre fatti, indizi e nuove avventure.

> **?!** Evita di chiedere una prova qualora i giocatori dichiarino **come** effettuano la prova, come e dove cercano, che dialogo imbastiscono per intimidire l'obiettivo.. Valutate con attenzione come il giocatore descrive ciò che fa perché questa è già la prova. Non è solo per velocizzare il gioco, serve a stimolare i giocatori a pensare in maniera completa ed a calarsi nel personaggio e nell'ambiente.
> Renderà il gioco più dinamico e tutti i giocatori parteciperanno alla situazione e collaboreranno dichiarando cosa e come agiscono. Usate sempre il buon senso e risparmiate tiri di dadi! Tirare un dado significa creare la possibilità di fallire!

Quando devi fare una prova per una Competenza di Base in cui non sei preparato, ovvero non hai punti, devi tirare solo 2d6 + punteggio della Caratteristica collegata.

Quando si scrive -1d6 significa che si tira un dado in meno (o due se è -2d6), viceversa se c'è scritto +1d6 si tira un dado a 6 in più e si somma.

La tabella qui sotto serve a rapportare la difficoltà alla abilità minima necessaria per riuscire la prova con un tiro medio (un punteggio di 10 lanciando 3d6). Usate queste indicazione per avere una idea delle scale di difficoltà.

Il Narratore non ti dirà fammi una prova a difficoltà 10, ma dirà che la prova non presenta elementi di particolare difficoltà.

Tabella: Classe di difficoltà

Diff. DC	Descrizione difficoltà	Livello Competenza
5	Estremamente facile	Nulla
10	Facile	Scarsa
15	Normale	Normale
20	Difficile	Buono
25	Molto difficile	Ottimo
30	Eroica	Eccellente
35	Quasi impossibile	Stupefacente
40	Impossibile	Epica

Se devi fare una prova su una Caratteristica devi tirare 3d6 e sommare il punteggio della Caratteristica e altri modificatori. Comunica questo risultato al Narratore che la confronterà con la difficoltà (DC).

Le Golden Rules

Se non specificato diversamente per tutte le prove di competenza (Base, Attive) valgono tre regole base chiamate **Golden Rules**:

- I **6 esplodono**, ovvero se nella prova dei 3d6 un dado fa sei, somma il risultato e ritira, e se fa 6 nuovamente sommi il risultato e ritiri ancora e ancora..
- Gli **1 portano male**, se fai 1 con il dado togli 1 alla somma dei dadi tirati (e quindi il dado che ha fatto uno conta zero)
- **Affidarsi alla sorte**. Ogni 4 punti tra Competenza (Base o Attiva) e Caratteristica che rinunci a sommare nella prova tiri un dado a 6 in più (Tiro per Colpire, Tiro Salvezza, prove Competenza). Questo valore non può essere tolto dal punteggio dato da Abilità o oggetti magici.

Corollario

Queste note valgono nel tiro iniziale dei 3d6.

- **Tirare 3 volte 6 è un successo**, sia nelle Prove di Competenza, Tiri Salvezza e Tiri per Colpire indipendentemente dal risultato finale.
- **Tirare 3 volte 1 è fallimento**, sia nelle Prove di Competenza, Tiri Salvezza e Tiri per Colpire indipendentemente dal risultato finale.
- **Tirare due volte 6** è presagio di buona ventura (Successo Critico) se riesci nella prova
- **Tirare 2 volte 1 oppure 1 volta 1 e due volte 2** è presagio di sventura (Fallimento Critico) se non riesci nella prova

Sfruttate le **Golden Rules** a vostro vantaggio! Osate, tentate, rischiate quando la situazione non permette altre soluzioni!

Non c'è solo la scheda!

Non cercate per forza la soluzione nella scheda. Usate la vostra capacità di immaginare, di risolvere, di intuire per uscire e risolvere situazioni. La scheda rappresenta solo una piccola parte di ciò che il vostro personaggio può fare.

Superare o Fallire la prova

La prova è superata quando tirati i 3d6 e sommata la Competenza interessata e la Caratteristica nonché i vari modificatori il risultato è pari o superiore alla DC stabilita dal Narratore.

Se il risultato è inferiore alla difficoltà la prova è fallita.

Ogni qual volta la prova è **superata con un critico**, ovvero la prova è riuscita e si sono tirati almeno due 6 il Narratore può decidere di dare maggiori informazioni, concedere un bonus alle azioni successive (+1).. qualsiasi cosa possa valorizzare quanto agevolmente la prova è stata superata.

Viceversa se la prova fallisce **e si sono tirati due 1 oppure un 1 e due 2** il Narratore potrebbe descrivere come miseramente la prova è fallita e come il risultato pessimo influenzi l'Azione e quelle successive.

Una prova può essere ripetuta finché non mutano le condizioni che permettono alla prova di essere ripetuta.

?! Se la prova può essere ripetuta fino all'eventuale successo senza problemi o interruzioni allora non fate fare la prova, descrivete i tentativi, le difficoltà incontrate e dichiarate il successo.

Ragionate su quanto è competente un personaggio al fine di evitare qualsiasi prova dal risultato scontato.

Consapevolezza

La Consapevolezza è una di quelle competenze che entra in gioco molto spesso.

Fate in modo che siano le domande ed i ragionamenti dei personaggi a rivelare gli indizi, una prova di Consapevolezza potrà essere fatta ogni qual volta ci sia da cercare qualcosa di non ovvio, qualcosa che deve essere cercato altrimenti non risulta immediatamente percettibile o intuibile, qualcosa che i giocatori desiderano trovare e che c'è ma non fanno la domanda giusta.

?! Non fate che siano le prove a governare il vostro gioco. **Fate giocare i giocatori**, fateli recitare, fateli partecipare ed in base a quanto dicono stabilite se la prova è passata o meno.
Se vi dicono *convinco la guardia a farci passare* fate fare una prova di Intimidire (o Diplomazia), se invece intavolano un dialogo convincente potete considerare che la prova sia stata fatta con esito positivo (o negativo se non sono riusciti ad argomentare!) Premiate il COME più che il COSA.

Le Prove

Prove di Competenza contrapposte ad un avversario

Ci sono situazioni in cui il personaggio deve effettuare una Prova Contrapposta ad un avversario ad esempio Furtività per muoversi silenziosamente alle spalle di una guardia, rubare dalle tasche del mercante, intimidire l'orchetto per farsi dare indicazioni, spingere un avversario..

In questo caso il personaggio effettua la prova indicata la cui **difficoltà (DC) è pari 10** + il punteggio della Caratteristica + Competenza oppure Tiro Salvezza (come indicato dalla prova) + modificatori (bonus/penalità) contingenti.

Chi ottiene il valore più alto vince, in caso di parità vince chi ha il valore più alto nella Competenza, poi nella Caratteristica ed infine l'eventuale *avversario*.

Alcuni esempi di Prova Contrapposte

- Ingannare qualcuno: Ingannare Vs Percepire Emozioni
- Travestirsi per sembrare qualcun altro: Intrattenere Vs Consapevolezza
- Creare una mappa falsa: Falsificare Vs Valutare
- Furtività : Competenza Vs Consapevolezza, purché non visto
- Intimidire: Intimidire Vs Tiro Salvezza su Volontà (con modificatore Carisma)
- Rubare: Mani di Fata Vs Consapevolezza, o Mani di Fata se posseduta

- Slegarsi da delle corde: Usare Corde Vs Artista della fuga
- Braccio di ferro: Tiro Salvezza Tempra (con modificatore Forza)

Prove di Caratteristica Contrapposte

Ogni qual volta la **Prova** o **Prova Contrapposta** riguarda una **Caratteristica** e non una Competenza fate la prova (3d6+) sommando alla Caratteristica più adeguata il Tiro Salvezza più adatto.

Tabella: Prove Contrapposte e Modificatori

Prova Contrapposta	TS
Forza	Tempra
Destrezza	Riflessi
Costituzione	Tempra
Intelligenza , Saggezza, Carisma	Volontà

E' possibile che siano chieste Prove Contrapposte con indicato modificatori diversi. Quelli riportati nella tabella sopra sono esempi di utilizzo tipici. E' possibile fare un prova contrapposta di Forza, facendo un Tiro Salvezza su Tempra e sommando il punteggio di Forza per capire chi vince in una gara di sollevamento pesi.

Prove di Caratteristica non Contrapposte

Alcune prove possono essere indicate come *Esegui prova di Destrezza a DC 20*. In questo caso è necessario effettuare la prova sommando esclusivamente il punteggio della caratteristica indicata. Es. 3d6 + 1 (il valore della Destrezza).

Prove contro una DC statica

Qualora la Prova sia contrapposta ad un *avversario statico*, ovvero non una creatura dotata di Caratteristiche ed Competenze, ma ad una serratura, un salto da compiere.. allora si esegue la prova confrontando 3d6 + la Caratteristica interessata + la Competenza Attiva (TS/CM/CA) o Competenza Base (Disattivare Congegni, Atletica...) più idonea contro la difficoltà (**DC**) stabilita dal Narratore.

Bonus e Penalità'

> Audentes fortuna iuvat (*La fortuna aiuta gli audaci*, Virgilio)

A seconda delle circostanze potranno esserci dei bonus, vantaggio o penalità, svantaggi nella prove.

Il modificatore nelle **prove dinamiche** è da usarsi quando la prova viene fatta tirando i 3d6, in questo caso si potranno sommare bonus o penalità (-1, +2...) o addirittura tirare dadi in più od in meno (+1d6, -2d6), fino a non tirare dadi (con 3d6 di penalità)!.

Se le penalità accumulate portano i dadi della prova sotto zero si conta solo il valore della Competenza e Caratteristica.

Si intendono **prove a valore fisso** quando il valore non dipende dal tiro di dadi (es. Difesa), in questo caso il punteggio si alza/abbassa del valore indicato.

Cercate di rimanere sempre tra questi valori di bonus e penalità, altrimenti potete direttamente dire che la prova è riuscita o fallita.

Il giocatore può richiedere di effettuare la prova anche se il risultato è certo.

Tabella: Modificatori, Vantaggi e Svantaggi:

Vantaggio / Svantaggio	Prove	
	Dinamiche	Fisse
Bonus leggero	+1	+1
Bonus normale	+2	+2
Bonus forte	+1d6	+4
Bonus molto forte	+2d6	+8
Svantaggio leggero	-1	-1
Svantaggio normale	-2	-2
Svantaggio forte	-1d6	-4
Svantaggio molto forte	-2d6	-8

> ?! I bonus e penalità nel tiro di 3d6 hanno più *effetto* che nella prova fatta con il d20. Cercate di rimanere sempre nell'ambito di ± 2 e solo in situazioni particolari di effettivo e forte vantaggio o svantaggio applicate bonus o penalità maggiori.

Fattore tempo

Se un personaggio non è in difficoltà o pressione nell'effettuare la prova può prendere il 10 (+ Caratteristica + Competenze + Abilità..), ovvero considerare che abbia tirato 10 con i dadi. L'azione impiega 10 round.

Se il personaggio non ha impellenti limiti di tempo, ovvero può dedicare almeno 10 minuti per lavorarci (60 round) può considerare di prendere 14. Ovvero come se avesse fatto la prova e tirato 14 con i 3d6.

Se il tempo diventa un fattore da non considerare, ovvero il personaggio ha almeno 1 ora per pensare e lavorare e non ha alcuna penalità o rischio considerare di avere tirato 18 (ma non c'è nessuna esplosione di dadi o successo critico anche se il totale è 18).

> ?! Consiglio a tutti di leggere l'ottimo articolo di Lorenzo Bertini Elogio del 10 e del 20 per una disamina critica ed intelligente sul successo e fallimento delle prove.

Se vuoi prendere questi valori chiedilo al Narratore, sarà lui che ti dirà se in base alla situazione, urgenza, pericolosità di ciò che ti circonda riesci a prendere il punteggio. Mettersi a scassinare una porta in un

dungeon chiedendo il 10 richiede un estremo sangue freddo ed incoscienza. Prendere il 10/14/18 non deve essere concesso per le prove di conoscenza.

Aiutare un Altro nelle Prove

Si può aiutare un amico in una prova dandogli supporto e suggerimenti. L'aiutante deve effettuare la **medesima prova** con un bonus di +1d6, se ci riesce non ottiene effetti ma da un +1 alla prova del compagno. Se esegue un successo critico allora il bonus è di +2.

Più personaggi possono aiutare lo stesso personaggio; i bonus di questo tipo sono cumulabili fino ad un bonus pari ad un quarto della difficoltà da battere (es +6 nel caso di difficoltà 25).

In caso di prove basate su Competenze chi aiuta deve aver assegnato almeno un punto nella Competenza coinvolta.

Il Narratore valuterà la possibilità che più di un personaggio fornisca aiuto considerando spazi, modi e tempi (non è facile aiutare qualcuno ad infilare un filo nella cruna di un ago).

Prove fatte dal Narratore

Evitate di fare voi le prove al posto dei Giocatori. Siate descrittivi ma non andate a dire al Giocatore che *potrebbe* servire una prova di qualcosa. Qualora dovesse essere necessario eseguire delle prove di nascosto dal giocatore non tirate nessun dado ma aggiungete a 10 il valore della Caratteristica ed il punteggio Competenza o il valore del Tiro Salvezza in questione del personaggio e confrontate il risultato con la difficoltà della prova.

Tirare o non Tirare dadi

Non fate tirare dadi per prove che non hanno possibilità di fallire, per le prove che non hanno o generano **problemi** se sono fallite o possono essere ritentate senza problemi. Fate tirare i dadi ogni qual volta la prova può avere un risultato **spettacoloso**, **fallimentare** o innesca ulteriori scene. Fate godere il giocatore del successo o temere del fallimento critico.

Opzionale – Successo Parziale

Una **Prova con Rischio** si chiede in prove di particolare tensione ed urgenza in cui è più importante il risultato finale che il rischio che si corre. Questa richiesta va fatta prima di tirare i dadi.

Se la prova fallisce di 1 potrà considerarsi riuscita anche se con un problema leggero, se è fallita di 2 si porta dietro un problema serio se è fallita di 4 è riuscita con un problema critico, se è fallita di oltre 4 la prova non è comunque riuscita. Applicata a competenze come Conoscenza si può decidere di fornire informazioni non complete oppure in parte vere e false, oppure ancora se si tratta di aprire una serratura si potrebbe rompere il grimaldello nella serratura!

Prove di Gruppo

Ci sono situazioni in cui il gruppo deve fare una prova di competenza ma il risultato deve essere unico, in questo caso se almeno metà del gruppo riesce nella prova questa ha successo.

Esempi Prove Competenza

Prove atipiche. Il giocatore è invitato a trovare usi, soluzioni, approcci che esulino dalle più ovvie prove. Siate creativi e descrivete al Narratore la meravigliosa azione che volete fare e come farla! Sarà lui a stabilire in base alla vostra descrizione dell'azione cosa provare e quanto potrà essere difficile.

Per **riconoscere un oggetto magico** e le sue capacità è necessaria una prova di **Arcana** a difficoltà 20 per avere indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo, solo con un risultato di almeno 30 nella prova, puoi apprenderne i dettagli, bonus magici e cariche. **10 minuti**. Con punteggio Arcana 6 impiega 5 minuti, con 12 impiega 1 minuto, con Arcana 18 impiega 1 Round eseguire la prova.

Riconoscere un incantesimo mentre viene lanciato è una prova di **Arcana** a DC pari la 10 + livello dell'incantesimo. Costa una **Reazione**. Se fatto assieme al lancio di un Controincantesimo non costa Reazione.

Per **riconoscere un mostro**, una creatura particolare, si effettua una prova di Conoscenza. Controlla il capitolo Riconoscere i Mostri nel Mostruario (pag. 351). Costa 1 Azione.

Acrobatica *Penalità dovute all'armatura*

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di dimezzare il danno quando cade da meno di 9 metri (**Reazione**).

Vedi anche la Tabella: Pareti, pag. 230.

Arrampicarsi/Scalare *Penalità dovuta all'Armatura.*

Usare una corda, scalare od arrampicarsi equivale a muoversi in un **terreno doppiamente difficile**.

In caso di fallimento della prova si consuma l'Azione senza spostarsi. Se si ottiene un fallimento critico perdi la presa e puoi fare un Tiro Salvezza su Riflessi alla stessa difficoltà per afferrarti a qualcosa, se fallisci anche il TS cadi fino in fondo. Le difficoltà indicate si sommano.

Esempio di Superficie	DC
Movimento solo dimezzato	-2d6
Superficie scivolosa	+5
Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti	+10
Un albero, una corda senza nodi	+15
Un muro con pochi mattoni sporgenti	+20
Un muro con pochissimi appigli	+25
Una parete naturale liscia senza appigli	+30
Ti puoi appoggiare a 2 pareti opposte	-8
Ti puoi appoggiare a 2 pareti angolari	-4
Puoi usare una corda	-8

In caso di Successo Critico scali o ti arrampichi come fosse terreno difficile e non doppiamente difficile.

Per **identificare una pozione o veleno naturale** è necessario una prova di **Erboristeria** a DC 12 + fattore di rarità della pianta, oppure il TS che questa concede in caso di Veleni.

Impiega 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 in Erboristeria il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 punti è 1 Azione ogni 20 DC eseguire la prova. Se si fallisce con un fallimento critico si è venuti a contatto/ingerito parte della pozione e se ne subiscono gli effetti.

Intimidire. Il personaggio usa **1 Azione** ed esegue una Prova Contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus dato dal Carisma. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del suo round successivo ha -1 al Tiro per Colpire contro colui che l'ha intimidito. L'avversario deve avere Intelligenza pari o maggiore di -3. Il Tiro Salvezza prende un bonus di +2 o svantaggio di -2 per taglia di differenza. In caso di successo critico il modificatore diventa -2.

Se chi tenta la prova di Intimidire fallisce con un fallimento critico subisce le medesime penalità come se fosse stato intimidito.

Ammansire un animale è una prova di **Gestire Animali** a DC 12+2*GS dell'animale. Impiega 1 minuto ogni 3 di DC, con 6 punti il tempo è 1 minuto ogni 6 di DC, con 12 è 1 minuto ogni 10 DC eseguire la prova. La creatura deve avere Intelligenza -3 o superiore.

Furtività *Penalità dovuta all'Armatura.*

Furtività raccoglie le capacità di muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, passare non visto e tutte quelle azioni che richiedono di non essere visti o sentiti.

Cercare di muoversi silenziosamente non costa Azioni, è *compresa* nell'Azione di Movimento usata per spostarsi. Il terreno viene però trattato come difficile e se già lo fosse diviene doppiamente difficile. Muoversi a piena velocità cercando di non fare rumore impone alla prova di Furtività una penalità di 2d6.

Usando **1 Azione** puoi cercare di nasconderti dalla vista degli avversari. Non è possibile nascondersi se l'ambiente non lo permette, per quando la tua prova possa essere alta non puoi nasconderti se non c'è qualcosa che ti può nascondere od occultare. Per nascondersi dietro una creatura questa deve essere almeno di 3 taglie superiori alla tua (altrimenti la creatura fornisce solo copertura).

Nuotare *Penalità dovuta all'Armatura*

In acqua calme DC 10, in acque mosse ha DC 15, in acque molto mosse DC 20, tempestose DC 25. La prova è necessaria per stare a galla o nuotare. Nuotare in acqua si considera **terreno difficile**.
Vedi Capito Avventure in Acqua (pag. 227).

Un eventuale prova sulla **Professione** viene fatta con 3d6+Saggezza+metà del livello.

Pronto Soccorso. Una prova riuscita (DC 15) fa recuperare 1d4 Punti Ferita **dopo uno scontro** o concede un +2 ad un Tiro Salvezza su Tempra per resistere ad un veleno. Da fare entro 1 Turno dal termine del combattimento. Costo **2 minuti**. Con punteggio 6 costa 1 minuto. Con punteggio 12 costa 3 round, con punteggio 18 costa 1 round.

Oggetti come Borsa del Guaritore e Fermasangue possono essere utili nelle prove.

Una prova riuscita (base DC 12) riduce di 1 i danni da **Sanguinamento**. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 2. Costo **2 Azioni**. Un trattamento di 1 minuto garantisce 1 successo, senza prova. Ogni prova riuscita con successo critico riduce il sanguinamento di un punto ulteriore.

Una prova riuscita (base DC 13) per **prendersi cura per 8 ore** di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei Punti Ferita ((2*CA+Costituzione+CM)*2 con un minimo di 4) e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per debellare a Malattie naturali o Veleni già in corso. Se effettuato durante le ore di riposo chi amministra la cura risulterà Affaticato.

Atletica (Saltare) *Penalità dovuta all'Armatura.* **1 Azione**

La **distanza saltata in lungo** è pari a 30cm per risultato ottenuto nella prova, arrotondando all'intero più vicino. Es. se nella prova di saltare faccio 11, il salto sarà lungo 30cm*11=330cm=3 metri, con 16 nella prova è 30cm*16=480cm=5m.

La **distanza saltata in alto** è pari a 10cm per risultato ottenuto nella prova.

In un **salto in lungo** la punta più alta del salto è pari ad un 1/3 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 3 metri a metà salto sei in alto di 1 metro.

Se non si ha almeno 3 metri di rincorsa si salta la metà. In lungo si salta al massimo il proprio movimento ed in alto la metà.

Scendere o Salire entro 50 cm è terreno difficile, tra i 50 e 150 cm è terreno doppiamente difficile, oltre è cadere o arrampicarsi. Il danno da caduta (pag. 220): 1d6 danni ogni 3 metri in caduta. Acrobatica DC 15 per dimezzare il danno (per cadute entro 6m).

Sopravvivenza

Inseguire una creatura:

Difficoltà base	DC 15
Se il terreno è molto morbido	DC +5
Se il terreno è morbido	DC +10
Se il terreno è stabile	DC +15
Se il terreno è duro	DC +20
Ogni 3 creature inseguite	DC -1
A seconda della taglia	DC ± 4
Ogni 24 ore passate / Visibilità scarsa	DC +4
Ogni ora di pioggia	DC +4
Cerca di occultare le traccie	DC +5

Sopravvivenza può essere usata al posto di **Disattivare Congegni** con un -1d6 per disattivare trappole o serrature. 1 Azione per DC.

Ogni tre punti ottenuti nella prova di Sopravvivenza oltre 13 il personaggio è in grado di **procacciare cibo** per se stesso ed un altra persona purché si trovi in un ambiente capace di sostenere la vita.

Valutare la difficoltà è in base alla rarità dell'oggetto, DC 12 + 2 comune, 4 non comune, 8 raro, 12 molto raro, 16 leggendario. **3 Azioni**. Con punteggio 6 impiega 2 Azioni, con 12 impiega 1 Azione.

Linguaggi

Nel mondo attuale c'è la lingua Comune, una costruita da insieme di idiomi comprensibile più o meno a chiunque e le lingue delle razze *nuove*.

Ogni personaggio che abbia almeno Intelligenza -2 parla il linguaggio della propria cultura, con 0 lo scrive. Per ogni punto pari o superiore a 2 parla e scrive un altra lingua che sarà scelta alla creazione del personaggio.

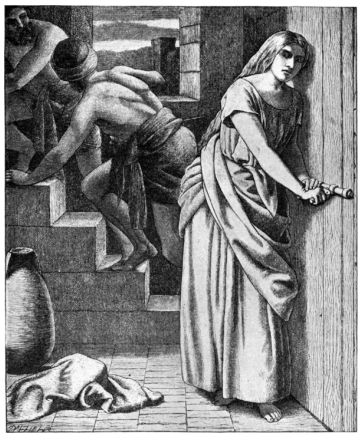
Per ogni punto speso nella Competenza Conoscenza Lingua parla e scrive un altra lingua.

Alcune lingue segnate con un * possono essere parlate solo da creature appartenenti a quella specie o gruppo culturale.

Tabella delle Lingue

Ambito culturale	Parlato	Scritto	Ambito culturale	Parlato	Scritto
Creature marine senzienti*	Aquan	-	Uccelli senzienti	Ictun	-
Abitanti senzienti dei boschi	Silvano	-	Lingue Terrestri	varie	varie
Celestiale	Celestiale	Celestiale	Infernale	Infernale	Infernale
Abissale	Abissale	Abissale	Draghi	Draconico	Draconico
Elementali del Fuoco*	Ignan	-	Elementali della Terra*	Tremun	-
Elementali dell'Acqua*	Aquan	-	Elementali dell'Aria*	Ictun	-
Nonmorti	Exspiran	-	Sottosuolo	Profondità	Profondità

La **Telepatia** è un mezzo per parlare con qualsiasi creatura che abbia Intelligenza almeno -3. Non c'è il vincolo del linguaggio, la telepatia funge da traduttore universale.



Bible Pictures and What They Teach Us

Prove Prove e Prove!

Ad essere cinici un gioco di ruolo è tutta una prova, vuoi per riuscire a fare un salto, per colpire qualcuno, per evitare una trappola od un incantesimo...! Devi essere più intelligente e furbo. Le prove possono essere spesso evitate o affrontate con vantaggio. Gioca con arguzia, usa la tua immaginazione, sii creativo!

?!

Come eseguire le Prove, come gestire i risultati, al pari degli incontri, determina la tipologia di gioco. Ascoltate il giocatore e percepite il suo entusiasmo, cercate di capire le intenzioni finali, l'obiettivo e lo scopo della prova.
Un giocatore coinvolto e partecipativo contagia con il suo entusiasmo anche agli altri giocatori! Ascoltate attentamente le proposte che vi fanno anche se vi sembrano *poco assennate* o *semplicemente folli*, nulla vi vieta di avvertire della potenziale pericolosità delle scelte ma non tarpate l'entusiasmo!.
Se poi i giocatori vi dicono semplicemente faccio una *prova Consapevolezza* oppure *convinco la guardia* seguiteli nei loro propositi, fategli fare pure la semplice prova, ma allo stesso tempo fate di tutto per coinvolgerli ulteriormente.
Non c'è una regola per tutto! Divertimento e buon senso non devono mai mancare!

Combattimento Sociale

> Per formulare la dialettica in modo limpido bisogna considerarla, senza badare alla verità oggettiva (che è oggetto della logica), semplicemente come l'arte di ottenere ragione, la qual cosa sarà certo tanto più facile se si ha oggettivamente ragione. (Arthur Schopenhauer)

Per Combattimento Sociale si intende il tentativo da parte dei personaggi di convincere, forzare o raggirare i PNG o comunque creature tenute dal Narratore a fare o dire cose che non vorrebbero.

Può capitare che i giocatori tentino di corrompere una guardia, di ottenere informazioni in maniera diplomatica oppure intimidatoria, di ottenere una paga più alta, di raggirare un mercante o più semplicemente ogni qual volta lo *scontro* o *confronto* non è tramite armi ma a parole.

Per quanto il combattimento sociale possa riguardare una moltitudine di situazioni quello che accomuna tutte le prove è il metodo con cui si vuole ottenere il risultato finale, non tramite armi ma cercando di *convincere* l'avversario.

In queste situazioni si possono seguire due approcci distinti, da una parte il Narratore valuta il risultato in base a quanto dicono i giocatori, dall'altra questo sistema crea le regole come fosse un combattimento per stabilire chi vince nella prova finale.

Ogni Narratore sceglie l'approccio che preferisce, diciamo che in base all'esperienza con il sistema ed il gioco di ruolo in generale potrebbe preferire un sistema o l'altro. Per un approccio neutro usare delle regole può essere più indicato.

A seconda che il giocatore usi metodi più o meno coercitivi l'avversario resisterà di conseguenza. Il giocatore eseguirà una Prova Contrapposta di Intimidire, Diplomazia od Ingannare e l'avversario cercherà di resistere con un Tiro Salvezza su Volontà con bonus Forza oppure Carisma. Se si deve resistere ad una coercizione basata su Intimidire contrapponete un Tiro Salvezza su Volontà con bonus di Forza.

Il Narratore in base al livello del PNG stabilirà quanti successi consecutivi sono necessari per convincerlo. In linea di massima è necessario uno + 1 successo ogni livello del PNG. Il numero di successi può essere modificato in base alle convinzioni, promesse, patti, rapporti interpersonali che l'avversario ha riguardo alla situazione.

Se si vincono tutte le prove si vincerà il *combattimento* e si otterrà l'informazione o quanto richiesto. In caso di successo critico, ovvero oltre superare la prova si sono tirati almeno due 6 si conteranno due successi.

In caso di fallimento della prova questa può essere riprovata con un -1 di penalità se le conseguenze del fallimento non portano ad una scena successiva.

Se il fallimento è critico, ovvero oltre a fallire la prova si sono tirati almeno due 1 oppure un 1 ed due 2, allora non solo la prova è fallita ma non sarà possibile effettuare ulteriori tentativi e l'avversario diverrà ancora meno amichevole. Molto probabilmente il Narratore deciderà l'evoluzione della situazione in base alla richiesta e scena originale.

In caso di Intimidazione molto probabilmente l'obiettivo del giocatore diventerà ostile, in caso di Inganno è possibile che sentendosi ingannata menta o che non dica nulla. In caso di Diplomazia è più probabile un silenzio o un cortese diniego.

Il Narratore deve usare queste prove, positive o negative, per fare evolvere la scena ed arricchire l'avventura. Una informazione che non si voleva dare potrebbe essere incompleta o parziale in ogni caso permetterà ai giocatori ed al Narratore di condurre meglio il gioco. Il Narratore non deve pensare che dare l'informazione sia un problema, alla fine i giocatori se la sono guadagnata.

Socrates and His Students. Johann Friedrich Greuter, 17th century.

Combattimento Armato

Si vis pacem, para bellum (*Se vuoi la pace, prepara la guerra*, Vegezio, libro III, Epitoma rei militaris)

Non conta come cadi, ma se e come ti rialzi (anonimo)

Non sono un eroe. No e non lo sarò mai. Sono solo un cattivo che viene pagato per pestare tipi peggiori di lui. (Deadpool)

Occhio per occhio... e il mondo diventa cieco (Mahatma Gandhi, NdA i suoi Tratti aborrivano la violenza!)

Il combattimento è tra le fasi principali di un avventura ed è quando i prodi e coraggiosi danno sfoggio della loro maestria con le armi o magie.

Il combattimento è diviso in 2 fasi:

- verifica dell'iniziativa
- risoluzione delle azioni (movimento, attacco, azioni varie..)

A child's book of warriors (1907), William Canton

L'Iniziativa

L'iniziativa è una prova (3d6) di Destrezza o Intelligenza ed Abilità inerenti che potete avere.

Il giocatore sceglie la Caratteristica che preferisce. Se viene scelta la Destrezza saranno i riflessi a determinare la reazione del personaggio, mentre l'Intelligenza guiderà la capacità di cogliere le tattiche dell'avversario ed anticiparle.

Chi ha l'iniziativa tra giocatori e nemici più alta incomincia per primo e successivamente agiscono gli altri in ordine decrescente, dichiarando le Azioni ed eseguendole. In caso di Iniziativa di pari punteggio agisce per primo chi ha il punteggio Caratteristica più alto, altrimenti lo scontro sarà in contemporanea. L'iniziativa vale per l'intero scontro e si ritira al cambio dell'avversario.

?! Cercate di fare fluire il combattimento in maniera naturale. Non interrompete il flusso delle azioni, bensì descrivendone gli effetti coinvolgete i giocatori (e nemici) nelle azioni seguenti. Vi consiglio la lettura dell'articolo How to Manage Combat Like a Dolphin per capire nel dettaglio il metodo.

Anche nella Prova di Iniziativa valgono le Golden Rules.

Risoluzione delle Azioni

Non è vero che abbiamo poco tempo: la verità è che ne perdiamo molto. (Lucio Anneo Seneca)

Dal più veloce al più lento c'è la risoluzione delle Azioni.

Il Narratore chiederà al più veloce, quello con l'iniziativa più alta, di dichiarare le sue Azioni ed agire, proseguirà poi a chiedere e fare agire gli altri giocatori e nemici.

In questo modo la scelta dell'azione avviene quando è il round del giocatore che potrà agire anche in base alle Azioni e risoluzioni già avvenute.

Howard Pyle, from the 1903 edition of The Story of King Arthur and His Knights

Il Tempo (Round, Minuti e Turni)

> L'esitazione è la morte del vantaggio (Magic, V.E. Schwab)

Un **round** dura 10 secondi circa, è un lasso di tempo sufficiente per agire, correre, parlare.. combattere. Un Minuto sono quindi 6 round, ed un Turno dura 10 Minuti (o 60 round).

I round si usano nelle scene di combattimento o dove la tensione deve rimanere costantemente alta ed ad ogni Azione corrisponde un evolversi della situazione.

Tempo di riattivazione Oggetti ed Abilita'

Se non specificato diversamente un oggetto o Abilità che prevede un certo numero di usi al giorno *es. una volta al giorno* si ricarica completamente all'alba successiva l'uso.

Azioni nel Round

Un personaggio può eseguire fino a 3 Azioni, 1 Azione Immediata, ed 1 Azione di Reazione per Round. Può anche usare 1 o più Azioni Gratuite se a disposizione.

Se **nel round** del **tiro dell'iniziativa** il personaggio nella prova stessa ha tirato un **successo critico**, due volte 6, potrà usare una Azione di Reazione od Immediata in più, se ha tirato almeno **due successi critici** la sua grande reattività gli permette di eseguire una Azione in più.. Se invece tira un **fallimento critico** l'estrema lentezza gli impedirà di usare la Reazione o Azione Immediata, se tira tre 1 farà una Azione in meno.

Le Azioni possono essere eseguite nell'ordine preferito.

Nella tabella sottostante sono indicate le Azioni principali che un personaggio può fare, sono linee guida da seguire. Nel capitolo dedicato al combattimento e degli esempi d'uso delle competenze vengono elencate altre Azioni ed i loro costi relativi in Azioni.

Una Azione non può essere interrotta da un altra Azione, ma può essere seguita da una Azione di Reazione o da una Azione Immediata.

Se un personaggio vuole fare più attacchi spostandosi nel campo di battaglia può usare una Azione per eseguire un attacco, usare una Azione di Movimento per spostarsi fino a tutto il suo movimento a disposizione, ed usare un ultima Azione di attacco per eseguire un ultimo singolo attacco, questo secondo attacco conta come attacco multiplo con le relative penalità.

E' possibile **ritardare** una o più Azioni per aspettare lo svolgersi delle scene. Il personaggio che ritarda una sua Azione agisce per primo tra i soggetti che agiscono in quel valore di iniziativa, nei successivi round continuerà ad agire nel nuovo ordine di iniziativa. In questa maniera il giocatore ritarda volontariamente la sua iniziativa per inserirsi nell'ordine delle iniziative in un altro posto.

Un giocatore che dichiara di aspettare una certa situazione per poter agire equivale ad eseguire una o più **Azioni Preparate**. In questo caso il personaggio (o nemico) agisce **dopo** l'Azione scatenante con le sue Azioni ma rimane nel suo ordine di iniziativa al termine del round.

Se il personaggio ha già compiuto tutte le Azioni allora potrà agire nel round solo con un Azione Immediata e fuori dalla sua iniziativa solo tramite una Reazione, se a disposizione. L'Azione di Reazione si attiva sempre dopo l'Azione scatenante. La Azioni Gratuite possono essere usate in qualsiasi momento.

Tabella: Azioni per Round

Cosa si fa	Azioni
Eseguire un attacco	1
Eseguire due attacchi	2
Eseguire più di due attacchi	3
Lanciare un Incantesimo*	2
Eseguire una Azione di Movimento*	1
Scatto	1
Alzarsi da prono	2
Aiutare qualcuno	2
Scambiare un dialogo con qualcuno*	3
Scambiare poche battute con qualcuno*	0
Cercare qualcosa nello zaino	2
Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto	1
Usare un oggetto tenuto in mano	1
Bere una pozione tenuta alla cintura	1
Estrarre o Rinfoderare l'arma	1
Usare un oggetto magico	2
Eseguire prova su una competenza*	1
Riconoscere una creatura	1
Sfondare una porta a spallate/calci	1
Forzare porta con piede di porco	2
Nascondersi	1
Concentrarsi su un Incantesimo	1
Salire o scendere dalla cavalcatura	1
Azione **I**mmediata - Azione **R**eazione	I - R
Bere una pozione tenuta in mano	I
Gettare un oggetto tenuto in mano	R
Gettarsi a terra prono	R
Riconoscere un Incantesimo	R

Per **Azione di Attacco** si intende sia l'uso di armi in mischia che l'uso di armi da lancio o tiro come archi, balestre o pugnali da lancio. Nel caso di armi da lancio ogni lancio/tiro conta come un attacco.

Il personaggio che esegue una Azione di Attacco ed il Lancio di un Incantesimo nel medesimo round si considera Distratto ovvero deve eseguire una Prova di Magia per lanciare l'incantesimo.

Azione di Movimento*: un Azione di Movimento è una Azione dedicata a spostarsi. Ci si può spostare fino a tutto il proprio movimento (9 metri per umani, 6 metri per nani..) per Azione usata. Ogni movimento consuma una Azione anche se non si sfrutta tutto il proprio movimento a disposizione.

Lanciare un Incantesimo*: solitamente sono necessarie 2 Azioni. Nella descrizione dell'incantesimo è indicato il numero di Azioni necessarie. Nel capitolo della Magia sono specificate le regole (pag. 97) per lanciare più incantesimi nel round.

Scambiare un dialogo con qualcuno*: Un dialogo può essere di pochi secondi se non di minuti. Il Narratore valuterà quanto questo dura.

Scambiare poche battute con qualcuno*: Finché sono veramente poche battute o uno sguardo non consuma Azioni, se questo diventa più articolato allora utilizza delle Azioni. L'obiettivo è non interrompere il flusso delle Azioni con un fitto dialogo ma comunque permettere l'interazione tra i personaggi.

Eseguire prova su una competenza*: se sfruttano una frazione del round costano 1 Azione, altrimenti 2 o più. Controllate negli Esempi Prove Competenza i costi riportati.

Una Azione di **Reazione (R)** può essere eseguita liberamente anche fuori dal proprio round. Questa Azione è solitamente dovuta ad Abilità o situazioni particolari. Se non indicato diversamente una Azione di Reazione accade immediatamente dopo la causa che la scatena.

Una Azione **Immediata (I)** può essere eseguita liberamente nel proprio round, primo o dopo la propria Azione. Una Azione Immediata è solitamente concessa da particolari Abilità.

E' possibile, se non descritto specificatamente nell'Abilità, eseguire solo una Azione Immediata ed una Azione di Reazione per round.

Questo **elenco non è completo**, prendetelo come linee guida per stabilire il peso delle decisioni ed azioni dei personaggi. Una Azione dura circa 3 secondi.

L'**ordine** con cui si eseguono le Azioni non è importante se non per correlazione logica e fisica. L'Azione di Movimento può essere tra altre Azioni (movimento, attacco/incantesimi/altra Azione, movimento).

Un personaggio potrebbe attaccare, muoversi ed ancora attaccare, questo secondo attacco avrebbe le penalità descritte negli attacchi multipli.

Luca Giordano: Perseus turning Phineas and his Followers to Stone

Opzionale – Variante Iniziativa

Questa variante dell'iniziativa vuole stimolare la diversificazione delle azioni in base alla situazioni che si vanno ad affrontare volta per volta.

L'iniziativa è un valore che si computa round per round in base alle Azioni che si eseguono.

Ad inizio round c'è la dichiarazioni delle Azioni che si vogliono intraprendere, partendo da chi ha Destrezza o Intelligenza più bassa.

Si possono usare fino a 10 Punti Azione (PA) a Round.

Chi usa meno Punti Azione agisce per primo

A parità di PA usati agisce per primo chi ha Destrezza od Intelligenza più alta, a parità l'avversario, in caso di compagni ci si mette d'accordo.

Nella tabella sottostante sono indicate alcune azioni tipiche e relativi costi.

Cosa si fa	PA	Cosa si fa	PA
Attaccare con Arma leggera / mani nude	3	Attaccare con Arma media / da Tiro	4
Attaccare con Arma grande	5	Usare un oggetto magico	6
Muoversi entro 2m-3m (Mov. 6m-9m)	1	Scatto entro 4m-6m (Mov. 6m-9m)	1
Alzarsi da prono	4	Salire o scendere dalla cavalcatura	4
Prendere qualcosa nello zaino	8	Usare un oggetto tenuto in mano	2
Bere una pozione tenuta alla cintura	4	Concentrarsi su un Incantesimo	3
Estrarre / Rinfoderare l'arma	3	Gettarsi a terra prono	0
Sfondare una porta a spallate/calci	5	Forzare porta con piede di porco	6
Bere una pozione tenuta in mano	1	Gettare un oggetto tenuto in mano	0
Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto	3	Riconoscere un Incantesimo	0

- Competenze, fornire Aiuto, costano 3 Punti Azione per Azione indicata.

- Scambiare un dialogo può essere gratuito o costare PA in base a quanto si parla.

- Gli Incantesimi costano 3 PA per Componente usato (V,S,M), tranne quando il tempo di lancio è superiore ad 1 round.

- L'incantesimo Velocità concede 4 Punti Azione in più. Questi PA non si contano per la verifica dell'iniziativa su chi agisce prima.

- L'incantesimo Lentezza sottrae 4 Punti Azione ai disponibili. Questi PA si aggiungono per la verifica dell'iniziativa su chi agisce prima. Es. Uso 4 Punti Azione, su un massimo di 6 (10-4 per Lentezza), per la verifica dell'iniziativa ho usato 4+4 punti.

Lo spostarsi, il decidere che arma usare od incan-

tesimo determinano non solo quando si agisce ma la tattica che si vuole perseguire. La collaborazione tra i personaggi diventa fondamentale e non rallenta il flusso delle azioni.

Movimento

> Un mobile più lento non può essere raggiunto da uno più rapido; giacché quello che segue deve arrivare al punto che occupava quello che è seguito e dove questo non è più (quando il secondo arriva); in tal modo il primo conserva sempre un vantaggio sul secondo. (Paradosso di Zenone)

Il movimento di un personaggio è dato dalla sua taglia e razza e da ciò che porta, dai pesi, ingombri ma anche magie ed oggetti magici.

Il Movimento scritto nella razza del personaggio è l'indicazione di quanti metri per Azione (di Movimento) il personaggio può fare.

Una creatura o personaggio potrebbe anche decidere di spostarsi più velocemente del solito ovvero correndo (Azione di Scatto).

L'Azione di Scatto è una Azione di Movimento particolare, consiste nel correre per quell'Azione. Se si esegue un'Azione di **Scatto** si raddoppiano i metri percorsi (2x9 metri per un umano), per un nano (Movimento 6m) significa fare 12 metri, in una Azione. E' anche possibile fare più Azioni di Scatto, fino a 3 in un round, ovvero correre per 6 volte il proprio movimento.

Il personaggio che fa una Azione di Scatto corre ed ha una penalità di 1d6 nel Tiro per Colpire e la Difesa diminuisce di 4 fino all'inizio del suo round successivo e si considera Distratto per il lancio di incantesimi.

Non è possibile spostarsi anche solo di 1 metro se non si spendono Azioni di Movimento.

Queste precisazioni hanno senso e vanno usate quando si tratta di combattere ed il dislocamento sul territorio, mappa, è fondamentale. Durante gli spostamenti normali, mentre si cavalca o cammina liberi senza pericoli, si usa la normale gestione del movimento orario.

Quando si parla di ***quadretto*** per indicare una distanza od una influenza si intende un quadretto di mappa di 1 metro x 1 metro.

Nel caso di spostamento diagonale si conta una distanza di 1,5 metri per quadretto, in caso di arrotondamenti sull'ultimo quadretto si fa per difetto, ovvero si torna indietro all'ultimo attraversato.

Se ci si sposta su un terreno *difficile*, si percorre la metà del movimento disponibile quindi un umano copre 4 metri per Azione di Movimento (ogni quadretto attraversato conta per due).

Nel Mostruario sono indicate le dimensioni e relativi spazi occupati dalle creature di taglia diversa (pag 347).

Distanza

Per **distanza di Tocco** si intende una distanza che permette il toccare l'avversario, quindi non più di un metro per creature di taglia media senza armi lunghe o con portata. La distanza di tocco è distanza di mischia qualora non si usino armi lunghe.

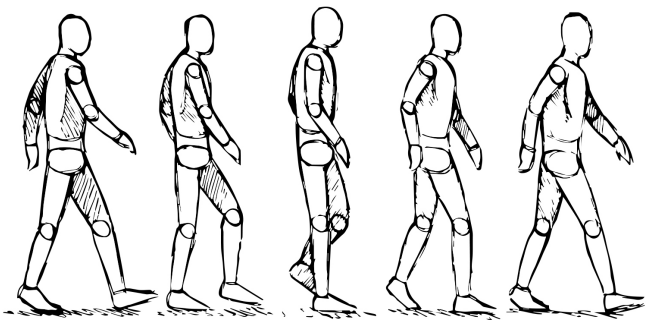
Per **distanza di Mischia** si intende una distanza che permette il combattimento corpo a corpo (entro 1 metro attorno al personaggio, oppure entro 2 metri in caso di arma lunga). Nei mostri questa distanza è indicata dalla portata, per le armi da lancio è chiamata gittata.

Se non indicata nella scheda del avversario la **portata** è pari a metà dello spazio occupato arrotondato per eccesso. Un gigante delle colline, taglia enorme (3x3 quadretti sulla mappa), ha portata 2 quadretti, ovvero colpisce creature entro 2 quadretti/metri da lui.

Esempi di Distanza in Combattimento

Es. per una creatura armata di lancia, la portata è 2 ovvero la distanza di mischia è 2 metri perché l'arma è lunga. Per uno gnomo armato di martello, o a mani nude, la distanza di mischia è 1 metro. La portata indica fino a che distanza puoi colpire in mischia.

A distanza di mischia una creatura di dimensioni medie può avere al massimo 8 creature medie.



Vita e Morte

> Chi non conosce la morte, non conosce la vita. (Grand Hotel, film 1932)
>
> Il meritevole Game Master non uccide mai volontariamente i personaggi dei giocatori. Lui presenta le opportunità per i giocatori frettolosi e sbadati di fare tutto da soli. (Gary Gygax)

Il danno da arma si calcola come somma del dado dell'arma, Forza (o Destrezza se indicato da Abilità) che sia positiva o negativa, bonus dati da Lista d'Armi, bonus dati Abilità, bonus dati dall'arma e bonus circostanziali.

Quando una creatura raggiunge i 0 (zero) Punti Ferita si considera svenuto, ovvero Indifeso ed Inabile a fare qualsiasi cosa. Una Cura magica (Incantesimo, Pozione..) lo porterà cosciente ed ai Punti Ferita curati. Una prova di Pronto Soccorso, 3 Azioni, a DC 12 lo porterà ad 1 punto ferita. Dopo un ora se non è successo qualcosa a mutare la situazione il personaggio può fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15, se riesce torna a 1 Punto Ferita, se fallisce va a -1 e diventa morente.

Un personaggio morente ha Punti Ferita negativi (-1 o meno) ed è svenuto e indifeso. Continuerà a perdere 1 Punto Ferita a round fiche il valore non raggiungerà il doppio della Costituzione +10 ed il personaggio morirà, se non viene curato.

Una magia (incantesimo o pozione) di Cura, di qualsiasi ammontare di cura lo porterà a 1 Punto Ferita, successive cure funzioneranno normalmente.

Una prova di Pronto Soccorso, 3 Azioni, a difficoltà 12 più il valore dei Punti Ferita negativi porterà il personaggio a 0 Punti Ferita, ovvero svenuto. Ogni volta successiva che il personaggio torna sotto 0 Punti Ferita la difficoltà della prova di Pronto Soccorso aumenta di 2.

Tups sta morendo

Es. Tups é gravemente ferito ed ha attualmente -6 Punti Ferita, Jade decide di provare a curarlo (dopo averlo spostato in un posto più sicuro). Jade tenta una prova di Pronto Soccorso (3 Azioni) per stabilizzare il compagno, la sua difficoltà alla prova é 12+6 ovvero deve superare con Pronto Soccorso DC 18 per riportarlo a 0 Punti Ferita (svenuto)
Una successiva prova di Pronto Soccorso a DC 12 (3 Azioni) potrà portarlo a 1 Punto Ferita ed una cura magica lo curerà dell'ammontare dichiarato.

Un personaggio morente che subisce ulteriore danno, come nemici che infieriscono sul corpo od incantesimi diretti a lui od ad area, continua a sottrarre Punti Ferita con il rischio di morire.

Le **Condizioni di tipo mentale** quali Affascinato, Confuso ma non Dominato, terminano quando il personaggio diventa morente.

The Dance of Death (1493) by Michael Wolgemut, Nuremberg Chronicle of Hartmann Schedel

Se un attacco o incantesimo porta il personaggio direttamente a -(10+COS*2), il personaggio muore senza possibilità di essere curato.

Quando un personaggio torna a Punti Ferita positivi dopo che era andato negativo perde la metà dei Punti Magia rimanenti con una riduzione di almeno 10 Punti Magia e diviene ulteriormente **Affaticato** (pag. 534).

Quando un personaggio arriva a Punti Ferita negativi pari 10+doppio del suo punteggio di Costituzione é **morto** [-(10+(COS*2))].

Un personaggio con i Punti Ferita non Letali a 0 o meno sviene finché i Punti Ferita normali non sono tornati ad 1.

La morte del personaggio

Cerca di capire perché è morto, quali sono le cause, gli errori commessi. Quali sono le scelte che lo hanno portato fino a lì. Ogni personaggio che muore è una ferita personale ma anche esperienza e consapevolezza. Fanne tesoro sia tu ma anche tutto il gruppo. Se qualcosa non ha funzionato cercate di capirlo insieme, senza accusarsi o darsi colpe ma con lo spirito consapevole che si può migliorare, tutti.

Es. Se ha Costituzione 2 morirà a -[10+4]=-14 Punti Ferita, se ha Costituzione 0 morirà a -10 Punti Ferita, se ha Costituzione -2 morirà a -[10-4]=-6 Punti Ferita.

In caso di valori di Costituzione pari od inferiore a -3 il personaggio muore a -5 Punti Ferita.

Se il danno non letale di un personaggio arriva a Punti Ferita negativi pari 20+4*Costituzione il personaggio é morto.

> ?! Descrivete con pathos e trasporto la caduta del personaggio, fate capire la sofferenza provata. Enfatizzate la caduta a terra, il sangue che sgorga, i rantoli. Siate teatrali. Se avete a che fare con giocatori facilmente impressionabili allora è meglio ridurre il *gore*.

Un personaggio morto non può beneficiare delle cure normali o magiche, e non può essere riportato in vita da un incantesimo. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. L'incantesimo di Animare i morti può rianimare un corpo, ma come non morto.

Opzionale – Recupero da 0 Punti Ferita

> Le notizie sulla mia morte sono molto esagerate. (Samuel Clemens)

Nel caso vogliate un sistema meno letale potete applicare questa regola opzionale.

Ogni round successivo ad essere andato a 0 Punti Ferita o meno, quindi svenuto o morente, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 15, se riesce riprende coscienza e va ad 1 punto ferita.

Se fallisce il Tiro Salvezza può effettuarne un altro a DC +1 rispetto alla precedente il round successivo. Quanto la difficoltà raggiunge 18 (ovvero 3 prove fallite di seguito) il personaggio muore.

Appena la prova riesce (entro i 3 fallimenti) il personaggio torna ad 1 punto ferita ed è affaticato. Ogni volta che torna a meno di 0 Punti Ferita la difficoltà iniziale (15) aumenta di 1.

Recupero punti Caratteristica

Eventuali punti Caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 punto al giorno, se non indicati come perdita permanente.

Recupero Punti Ferita naturale

Riposare 8 ore, nelle 24 ore, fa recuperare il punteggio di Costituzione + 2xCompetenza Armi + Competenza Magica al giorno in Punti Ferita, con un minimo di 1.

Recupero Punti Ferita non letali

Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 Punto Ferita, il proprio valore di Costituzione.

Punti Ferita Massimi

Se non indicato diversamente ogni qual volta il personaggio subisce un danno che abbassa i Punti Ferita Massimi oltre ad abbassare questi deve anche sottrarli dai Punti Ferita attuali. Un personaggio quando curato non può superare i Punti Ferita Massimi attuali.

Ogni 8 ore di riposo, nelle 24 ore, si recupera 1d4 + Costituzione in Punti Ferita Massimi, con un minimo di 1.

Henry Justice Ford

Tiro per Colpire e Difesa

> Applica sempre la giusta forza, mai troppa mai troppo poca. (Kano Jigoro)

Il **Tiro per Colpire** è una prova contro la Difesa dell'avversario.

Se l'attaccante usa:

- **Armi da Mischia o Contatto**: l'attaccante deve effettuare un **Tiro per Colpire (TC)**= 3d6 + Competenza Armi + Forza + eventuali bonus dati dalla Lista d'Armi + Abilità + bonus magici dell'arma e fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..)
- **Armi da Distanza**: l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = 3d6 + Competenza Armi + Destrezza + eventuali bonus dati dalla Lista d'Armi + Abilità + bonus magici dell'arma e fattori circostanziali (ambiente, maledizioni..). Vale per archi, balestre, pugnali tirati, giavellotti...
- **Incantesimo**: l'attaccante deve effettuare un Tiro per Colpire (TC) = 3d6 + Competenza Armi + Modificatore di caratteristica per incantesimi + eventuali Abilità e modificatori circostanziali.

Chi si difende ha una **Difesa** pari a: 10 + Destrezza + Scudo + Armatura + bonus magici + Abilità e bonus circostanziali, per i mostri il valore della Difesa è già indicato.

Si intende Difesa naturale il punteggio di 10 alla base del calcolo della Difesa, alcune eccezionali abilità possono aumentare questo valore.

Il giocatore può decidere di rinunciare a parte del bonus dato dalla Competenza Armi per avere un migliore punteggio di Difesa. Questi punti non saranno a disposizione nell'attacco successivo (vedi Altre azioni e situazioni).

Charles Antoine Coypel - Fury of Roland - 1737

La Difesa e l'Attacco

> La difesa è sempre legittima (anonima vittima)

Ogni Tiro per Colpire si raffronta la Difesa.

Se il **Tiro per Colpire** è pari o superiore al valore della Difesa l'avversario è stato colpito e si stabilirà il danno della ferita, dato dal dado dell'arma + punteggio Forza ed altri fattori quali bonus magici, Lista d'Armi e di Abilità.

Se il Tiro per Colpire (TC) è più basso della Difesa allora l'avversario avrà parato, schivato, evitato.. La scelta la si lascia al giocatore (o Narratore), evitato l'attacco non si subiscono ferite.

Ci sono situazioni che possono avvantaggiare la Difesa quali coperture, nascondigli, trincee, porte, compagni di taglia molto più grande della propria. Consultate i paragrafi relativi ai Nascondigli e Coperture per capire il vantaggio che possono dare.

Ci sono occasioni in cui non è importante penetrare la difesa e ferire l'avversario ma semplicemente basta toccarlo.

Altre volte l'avversario è sorpreso e non può difendersi completamente.

Se è **sufficiente toccare l'avversario** il Tiro per Colpire ha +1d6 di bonus dato che non è necessario portare il colpo quanto solo sfiorarlo.. Nel manuale è chiamato Attacco a Tocco.

Se **l'avversario è sorpreso** ovvero non si aspetta l'attacco la Difesa ed il Tiro Salvezza su Riflessi avranno una penalità di -4. Questo è il valore della **Difesa di sorpresa**.

Anche per il Tiro per Colpire valgono le Golden Rules. I d6 esplodono in caso si tiri 6 con il dado, fare 1 porta male (vale zero) ed affidarsi alla sorte (ovvero togliere 4 punti tra Competenza Armi e Forza o Destrezza per aggiungere 1d6 al Tiro per Colpire, non dai bonus dati da Lista d'Armi od Abilità od oggetti magici).

Se i modificatori e circostanze portano il danno inflitto ad essere zero o negativo comunque farai 1 di danno. Questa regola si applica ai modificatori del danno dell'arma che appunto non possono portare il danno totale ad essere inferiore a 1, se ci sono protezioni magiche o riduzioni del danno questo può diventare zero e quindi non ferirai l'avversario (ma se diventa negativo non lo curi!).

Come prima cosa ricorda che per ogni 6 tirato (nei 3d6 del Tiro per Colpire) devi tirarne un altro e continuare a tirare finché continui a fare 6 con il dado.

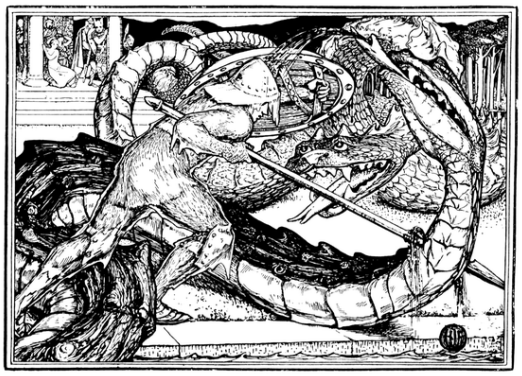
Se colpisci, **ogni due 6 tirati** (contando quelli del Tiro per Colpire e quelli successivi scaturiti dal fatto di aver tirato 6), l'arma fa del danno in più ovvero un Tiro Critico. Tira nuovamente solo il dado del danno dell'arma, senza altri modificatori, ogni due 6 tirati nel Tiro per Colpire.

Puoi **togliere 4** o multipli al tuo attacco per tirare un d6 in più. La scelta è da fare nelle situazioni più

disperate dove solo la fortuna può risolvere il duello. Il valore lo togli dal punteggio di Competenza Armi o di Forza o Destrezza non da punteggi dati da Abilità, Liste d'Armi o bonus magici.

Il fatto di tirare un Tiro Critico non è garanzia di aver colpito, bisogna sempre superare la Difesa tranne se con i primi tre dadi hai fatto tutti 6.

Anche per il Tiro per Colpire valgono le regole base delle Competenze. La Difesa è un valore fisso e come tale usa i modificatori per le prove a valore fisso.



RAGNAR DOES BATTLE WITH THE SERPENTS

Henry Justice Ford

Tirare 3 volte 1

Se hai tirato tre volte 1 hai mancato, indipendentemente dal risultato finale.

Se hai mancato e hai tirato almeno due 1 oppure un 1 e due 2 il Narratore potrebbe decidere brutte cose sul tuo attacco (ti cade l'arma, colpisci un amico, ti si rompe l'arma, ti ferisci, cadi, appare un Diavolo della Fossa per deriderti...).

> **?!** OBSS vuole essere divertente da giocare, vuole che i giocatori si divertano e vedano i risultati ottenuti dai dadi (e ovviamente dalle loro scelte). Le Golden Rules e l'Esplosione del Danno vogliono proprio togliere la patina ai dadi e fare divertire. Un giocatore, apprezzerà, ancor più se di esperienza, come i tiri dei dadi non siano solo un numero ma bensì aprano la possibilità di fare la differenza. Chiedete al giocatore di descrivere il colpo critico e fatelo recitare nella sua gloria di potenza!

Tirare 3 volte 6

Se nei primi 3 Tiri per Colpire fai tre volte 6 prenderai l'avversario indipendentemente dal risultato finale del Tiro per Colpire. Oltre ad avere la certezza di aver fatto un Tiro Critico, il Narratore potrebbe decidere di applicare qualche effetto descrittivo (od effettivo) ulteriore.

Tiro Critico

Ogni qual volta hai colpito, tiri un **danno aggiuntivo della sola arma** per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire, questo danno viene anche chiamato **danno critico**. Se hai fatto due Tiri Critici vuole dire che devi tirare 2 dadi di arma in più.

> **Esempio Tiro Critico**
>
> Es tiro 6 4 5, tiro in aggiunta 6, tiro in aggiunta un 6, tiro in aggiunta 4: come danno tiri 2 volte il danno dell'arma, una perché ho colpito una perché hai tirato tre volte 6 (se avessi tirato un ulteriore 6 sarebbero stati Arma + Forza + bonus/abilità + 3*dado dell'Arma).

Opzionale - Tiro Critico Variante

Il giocatore potrebbe prediligere meno il caso e gestire i critici in base alla *bravura* del personaggio nell'usare l'arma. Un metodo alternativo è quello di concedere un Tiro Critico per ogni multiplo di 6 in cui il Tiro per Colpire è superiore alla Difesa, indipendentemente dal numero di 6 tirati.

La scelta di usare questa variante del tiro critico va fatta al momento della creazione del personaggio ed in accordo del Narratore.

> **Tiro Critico Variante**
>
> Es. Tiro per Colpire 21, la Difesa dell'avversario è 13. Lo colpisco con un margine di 8, ovvero aggiungo 1 danno di arma in più Se il Tiro per Colpire fosse stato 26 si sarebbero aggiunti 2 danni Critici ovvero due dadi d'arma. E' il Narratore a comunicare quanti critici si sono ottenuti.

Opzionale - Azioni Tiro Critico

Questa Opzione permette un combattimento meno incentrato sul danno ma più sulle manovre e la tattica. Il combattimento si intende come un continuo scambio di azioni e reazioni che possono ripercuotersi anche nei round successivi

Il giocatore tiene conto dei Tiri Critici che tira e che non applica al danno, in tre round alla volta, ricominciando il conto al termine del terzo round o quando il conto è a zero.

Ogni round può scalare uno o più Tiri Critici accumulati per eseguire Azioni Critiche. L'uso delle Azioni Critiche deve essere contro l'avversario contro il quale si sono effettuati i critici. L'elenco propone più Azioni Critiche per somma di Tiri Critici usati. Non si può avere più di 3 Tiri Critici accumulati. L'attivazione di queste Azioni Critiche costa una Reazione.

1 Tiro Critico: causi un danno critico di arma; prendi +4 al colpire fino alla fine del round successivo; +4 alla Difesa fino alla fine del round successivo; l'avversario ha -4 al colpire fino alla fine del round successivo.

2 Tiro Critico: causi due danni critici di arma; l'avversario ti manca con il primo attacco in mischia utile; puoi spostarti e/o spostare l'avversario di un metro; ridurre il danno di un attacco in mischia pari al doppio del massimo danno critico che causi; fino alla fine del round successivo l'avversario ha movimento dimezzato.

3 Tiro Critico: hai una Azione di Movimento in più; l'avversario perde la prima Azione che esegue entro la fine del round successivo; puoi spostarti tu e/o l'avversario di metà del tuo movimento, l'avversario fino alla fine del round successivo non può muoversi.

Queste Azioni Critiche possono essere descritte come approfittare della distrazione dell'avversario, gettare terra negli occhi, costringere a colpi di arma a spostarsi...

Il giocatore è invitato a suggerire nuove Azioni Critiche che saranno soggette a valutazione del Narratore.

Il sistema è compatibile ed usabile anche con **Opzionale - Tiro Critico Variante**.

Henry Justice Ford

Esplosione del Danno

Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma ottieni il valore massimo (nel classico d8 per la spada lunga ad esempio fai 8 ed è quindi il valore massimo del dado), ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).

In caso di armi con più dadi (esempio 2d4, il valore massimo deve essere ottenuto come somma dei due dadi, ovvero 8). Non c'è esplosione del danno per le armi con danno massimo inferiore od uguale a 6.

Alcune armi hanno una esplosione del danno diversa. Nella tabella delle armi dove è segnato EDX (es ED9), il valore X sta per il valore minimo sufficiente per tirare un'altra volta il danno, quindi in caso di ED9 puoi fare l'esplosione del danno con 9 o più con il dado dell'arma.

Questa è una caratteristica di poche armi estremamente letali.

L'esplosione del danno non esplode a sua volta, anche se fai il massimo del dado con il dado aggiunto questo non esplode nuovamente.

I tiri di dado aggiunti grazie al Tiro Critico (ottenuto lanciando almeno due 6) non hanno il vantaggio dell'esplosione del danno. Se il dado dell'arma tirato grazie al Tiro Critico fa il massimo non ritiri il dado. Quando tiri i danni dichiara quale dado è dell'arma e quale è per i Tiri Critici.

Attacchi multipli

Con una Azione il personaggio può eseguire un singolo attacco.

Con due Azioni il personaggio può effettuare fino a due Tiri per Colpire. **Se vuole fare 3 o più attacchi deve usare 3 Azioni**.

Ogni singola freccia, dardo, pugnale o arma con gittata scagliata conta come un attacco.

La prima Azione di attacco non ha penalità mentre la seconda Azione di attacco ha -5 al colpire. Successivi Tiri per Colpire cumuleranno -5 al colpire, quindi un terzo attacco avrà -10 ed un quarto attacco -15...

Se la penalità al colpire cumulativa diventa maggiore del Tiro per Colpire non è più possibile fare ulteriori attacchi.

Se ho Competenza Armi 5, Forza 1, +2 al compire come bonus dalla Lista d'Armi e +1 al colpire dato da una Abilità, +2 perché fiancheggio e +1 per arma magica il primo Tiro per Colpire sarà 3d6+12, il secondo sarà 3d6+7, il terzo 3d6+2. Non è possibile effettuare un quarto attacco in quanto il bonus al colpire diventerebbe negativo.

Eventuali bonus al colpire dinamici, es. +1d6, si applicano al solo primo Tiro per Colpire e non al computo del bonus per calcolare il numero di attacchi multipli. Nel caso di esempio il Tiro per Colpire diventa 4d6+12, 3d6+7/+2.

Il giocatore può dichiarare di effettuare gli attacchi su bersagli differenti. Ogni attacco può essere inframmezzato da una Azione di Movimento, purché abbia abbastanza Azioni.

Opzionale - Variante attacchi multipli

Il giocatore stabilito il suo bonus al colpire esegue un unico Tiro per Colpire. Se colpisce tira il danno e per ogni multiplo di 6 del bonus al colpire aggiunge un Tiro Critico. Questo attacco consuma 2 Azioni ed è l'unico attacco che si può fare nel round.

Questa variante serve a velocizzare il gioco facendo un unico Tiro per Colpire. Questa variante non è compatibile con Opzionale - Tiro Critico Variante.

Scythian archers in ancient attic vase painting

Armi da Lancio

Le armi da lancio sono tutte le armi con una gittata, ovvero che possono essere lanciate o lanciano dei proiettili. Le principali armi da lancio sono gli archi, balestre, fionde ma anche pugnali, giavellotti, lance qualora siano scagliate.

Il bonus al danno dato da Forza si applica in automatico per le fionde, pugnali, giavellotti..ovvero con tutte le armi che vengono scagliate di forza, gli archi applicano questo bonus solo se sono di tipo composito, le balestre non lo applicano mai.

La Destrezza modifica solo il Tiro per Colpire.

I proiettili lanciati da Archi, Fionde, Balestre magiche non si considerano magici.
In caso di proiettili magici questi sommano il loro bonus magico al Tiro per Colpire ed al danno

In ogni arma da lancio è segnata la gittata ovvero entro che distanza è possibile tirare il proiettile senza penalità. Ogni arma da lancio può colpire entro tre volte la gittata indicata.

Se l'obiettivo è entro la gittata indicata non si hanno penalità al colpire, se il target è tra il primo e secondo incremento la penalità al colpire è -1d6. Se il target è tra il secondo è terzo incremento la penalità al colpire è di -2d6.

Un pugnale tirato entro 6 metri non ha penalità, ma tirato tra i 6 ed i 12 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza tra 12 e 18 metri un -2d6 al colpire, oltre non può essere tirato.

Armi Leggere

queste armi sono leggere ed indicate per il combattimento a due mani.

Armi Versatili

le armi con il talento Versatile possono usare la Destrezza invece della Forza sui Tiri per Colpire. Al danno si usa sempre la Forza.

Arma Lunga

l'arma lunga da diritto a colpire più lontano ovvero a 2 metri e concede un bonus al Tiro per Colpire di +2. Questo bonus rimane valido finché l'avversario non entra in distanza della propria mischia.

Nel caso in cui anche l'avversario abbia un arma lunga non considerate il bonus (sono entrambi nella propria area di mischia).

Arma lunga a breve distanza

è possibile usare un'arma lunga in combattimento a distanza inferiore ai 2 metri con un -4 al Tiro per Colpire, ad eccezione del Bastone.

Combattimento con Arma Lunga

Es. Tups armato di spada lunga affronta uno brigante armato di lancia lunga. Tups ha iniziativa 15, il brigante 12.
Tups sfruttando la sua agilità arriva sotto il brigante colpendolo potentemente. Il brigante trovandosi in mischia con Tups non riesce a sfruttare la sua arma lunga che anzi lo penalizza.
Usa una Azione per allontanarsi di due metri e poi attacca con un bonus di +2 perché l'avversario è distante.
Come terza azioni si allontana di altri 9 metri e urla imprechi verso Tups.
Tups è a questo punto a 11 metri dall'avversario, decide di caricare aprendo così la propria difesa ma ottenendo un bonus al colpire.
Carica il brigante colpendolo e arrivandogli addosso, con un ultima Azione decide di migliorare la sua Difesa (Maestria del Combattimento).
Il brigante molto ferito prova a colpirlo confidando che la sua difficoltà ad usare una arma lunga così da vicino sia bilanciata dalle penalità date dalla corsa di Tups. Tups viene colpito ed il brigante getta a terra la lancia ed estrae un corto pugnale e si mette sulla difensiva anche lui.

Arma Doppia

un'arma doppia è un'arma che è pericolosa da entrambe le estremità. Può essere usata come arma singola, oppure, incorrendo nelle penalità del combattimento con due armi, come appunto due armi.

Se non specificato un'arma doppia usata per combattimento con due armi equivale ad usare due armi medie.

Combattimento con due armi

Gli attacchi fatti con l'arma secondaria si considerano attacchi multipli. Se attacco una prima volta, in-

dipendente che sia con l'arma primaria o secondaria, questo avrà il Tiro per Colpire a bonus pieno, gli altri attacchi cumuleranno il -5 al colpire.

Il bonus al danno dato dalla Forza sull'arma secondaria viene dimezzato. Se l'arma secondaria non è **Leggera** il Tiro per Colpire ha un ulteriore -3 al colpire (es. 0,-8,-10,-18..).

E' possibile usare l'arma secondaria per migliorare la Difesa di un punto ma non si possono fare attacchi con quell'arma.

Carica

l'avversario deve essere entro 2 Azioni di movimento (18 o 12 metri solitamente) ed a non meno di 3 metri. Si deve correre fino ad essere a distanza di mischia.

Si ottiene un +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa fino all'inizio del suo round successivo, l'attacco successivo al primo prende un -10 al colpire ed un eventuale successivo -15,20...

Il movimento ed attacco costa 2 Azioni. Non si considerano altre penalità per avere corso oltre quelli indicati.

L'Azione di Carica ti porta addosso, in mischia, con l'avversario. L'attacco se fatto con arma lunga ha comunque il bonus di +2 al Tiro per Colpire e colpisce da distanza, per poi finire a contatto con l'avversario.

Arma da Controcarica

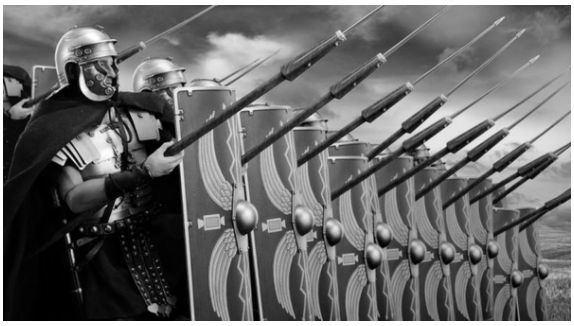
un Tiro per Colpire effettuato con un'arma con il talento controcarica se usata contro un avversario/cavalcatura in carica infligge un tiro critico e colpisce per prima, tranne in cui l'avversario abbia un arma lunga o portata maggiore di chi prepara la Controcarica, in questo caso l'attacco è regolato dai tiri di iniziativa.

Preparare una arma lunga/da controcarica contro una carica

Solo un arma lunga o con il tratto controcarica può essere usato contro una carica. Preparare l'arma costa una Reazione.

Carica con Arma da Controcarica

se il Tiro per Colpire ha successo quando usi un arma con il talento controcarica per caricare un avversario questa infligge un Tiro Critico.



Soldati romani armati di Pilum, pronti per una controcarica.

Attacchi con armi a spargimento

sono armi a spargimenti quelle che *spargono* il loro contenuto dove cadono, ad esempio olio incendiato/Acqua santa... Una arma a spargimento ha una gittata di 6 metri.

In caso l'attacco manchi (di almeno 5) tirare un d8 e consultare questo schemino per capire dove la boccia è caduta:

1	2	3
4	**X**	5
6	7	8
	0	

X si considera il bersaglio dell'oggetto tirato. **0** il punto di origine del lancio.

Se il tiro manca di 5 o più tirare un 2d4 per determinare lungo la direzione indicata dal d8 precedente a quanti metri è caduto distante dal bersaglio, ovvero contate i metri dal target.

Ad esempio con il tiro del d8 faccio 5 e poi tirando 2d6 faccio 4, significa che la boccetta è caduta a destra del bersaglio a 4 metri.

E' anche possibile che ci si sia tirati sui piedi la boccetta (es faccio 7 e poi 6.. potrei averla tirata addosso ad un compagno o dietro di me!).

Impreparato - Colti di Sorpresa

se i personaggi vengono colti di sorpresa, ovvero non si aspettano di essere attaccati, si deve considerare questo primo round come round di sorpresa. Quando si è sorpresi si ha un -4 alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse; dal round successivo potrai dichiarare l'iniziativa ed agire normalmente. Le medesime considerazioni valgono per gli avversari.

Confrontate la prova di Furtività di chi si muove furtivo contro 10+Consapevolezza di chi potrebbe essere sorpreso. Se la prova è superiore allora la creatura è effettivamente sorpresa. Se chi dovrebbe essere

sorpreso è sull'attenti e vigile concedete +2 alla prova di Consapevolezza.

Quando entrambe le creature sono colti entrambi di sorpresa per valutare chi effettivamente è sorpreso effettuate un Tiro Salvezza su Riflessi, chi ottiene più di 15 non è sorpreso.

Magia in combattimento

l'incantatore che lancia una magia mentre è in combattimento (ha un avversario in mischia o viene bersagliato da distanza) si considera Distratto.

Lanciare un incantesimo mentre si è in combattimento impone un -2 alla Difesa.

Modificatori in attacco o difesa

Il migliore suggerimento che si può dare nel gestire le situazioni di combattimento più caotiche è pensare a queste come ad un film, valutate la cinematicità della situazione.

Non è una questione di miniature, spazi, quadretti.. è una questione di divertimento e visualizzazione della scena. Soluzioni non ortodosse per situazioni non ortodosse.

Concedete un bonus o penalità ($\pm 1 - 2$) se non indicato diversamente) ogni qual volta il giocatore abbia un vantaggio o svantaggio ed allo stesso modo all'avversario.

	Attaccante	**Difensore**
Mod.	*Situazione*	*Situazione*
-1	Affaticato (1), Luce fioca	Affaticato (1)
-2	Affaticato (2), Abbagliato, Intralciato	Affaticato (2), Afferrato, Lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco
-4	Affaticato (3), Prono, Arma Lunga a corta distanza	Affaticato (3), Sorpreso, Prono, In ginocchio, Seduto, Ristretto, Stordito, Afferrato ad una parete, Bloccato
-1d6	Ristretto, Spaventato, Arma da Lancio contro avversario in mischia, Arma non conosciuta, Bersaglio invisibile ma Individuato, Afferrato ad una parete, Bloccato	
+2	Fiancheggia, Posizione Sopraelevata, Attacca al spalle, Arma Lunga	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica	
+8		Copertura completa

Quando si scrive -1d6 significa che si tira un dado in meno (o due se è -2d6), parimente se c'è scritto +1d6 si tira un dado a 6 in più e si somma.

Quando la penalità è alla Difesa considerare ogni -1d6 come un -4 alla Difesa.

In linea di principio in combattimento un bonus leggero è un +1, medio +2, alto +1d6 (o +4), un bonus molto alto è +2d6 (o +8), viceversa per le penalità.

I bonus non si sommano tra loro ma si usa quello con valore maggiore. Se un avversario è sopra il personaggio, alle spalle e carica ha un bonus al colpire di +1d6, dato dalla carica.

Le penalità si sommano tra loro. Se il personaggio è sorpreso e prono ha un -8 alla Difesa.

> **?!** Ricordate sempre che lo scopo è divertirsi, a scapito (per il Narratore) di qualche mostro, non siate rigidi ma dinamici e adattatevi alle situazioni.

Opzionale – Bonus cumulativi

Sommate un +1 al Bonus maggiore per ogni ulteriore bonus presente.

Altre azioni e situazioni

Attacco a mani nude

due armi che non mancheranno mai a nessuno sono i propri pugni e calci, con queste armi si è sempre addestrato e non si considerano attacchi improvvisati.

Se non si ha preso la lista d'armi *Pugno Vuoto* un pugno o calcio farà 1d3 + Forza di danno non letale. Solo con la Lista d'Armi Pugno Vuoto si diventa artisti marziali.

Aiutare un altro in combattimento

si può aiutare un compagno ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con l'avversario. Si può portare un attacco in mischia (1 Azione) contro un avversario che ha già ingaggiato battaglia con un proprio alleato.

Si effettua un Tiro per Colpire contro la Difesa dell'avversario con 1d6 di bonus. Se l'attacco va a segno non si fa danno ma il compagno ottiene bonus di +1 al Tiro per Colpire verso quell'avversario od un bonus di +1 alla Difesa entro la fine del tuo round successivo contro quell'avversario. Se l'aiutante ottiene un Tiro Critico allora chi è aiutato avrà un bonus di +2.

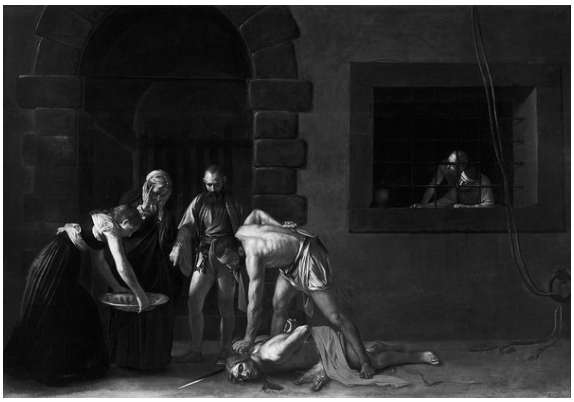
Più personaggi possono aiutare lo stesso alleato; i bonus di questo tipo sono cumulabili (massimo 4 su taglia media), purché l'avversario sia circondato.

Alzarsi da prono

costa due Azioni. Il giocatore può eseguire una prova di Acrobatica se fa 13 o più costa 1 Azione alzarsi. Se fai un fallimento critico nella prova non puoi fare altre azioni quel round e rimani prono.

Quando il punteggio di Acrobatica raggiunge 6 alzarsi da prono costa 1 Azione. Con Acrobatica a 8 punti costa una Azione Immediata.

Quando sei prono puoi strisciare o muoverti a carponi. Il terreno si considera difficile e sei comunque considerato ancora prono finché non ti alzi.



Decollazione di San Giovanni Battista. Concattedrale di San Giovanni a La Valletta (Malta, Caravaggio)

Colpo di Grazia

costa 3 Azioni, si può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un bersaglio inabile o indifeso (svenuto o intrappolato). Si può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che si sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge tre colpi critici.

Tiri Mirati

OBSS non prevede la possibilità di effettuare tiri mirati con armi o incantesimi, tranne se questo lo specifica.

Quando si colpisce il bersaglio lo si colpisce genericamente, senza possibilità di specificare se alla testa, gamba o altro, medesimo concetto vale in caso di colpi ad oggetti, es. se miri ad un cardine di una porta colpisci tutta la porta. Questo non impedisce al Narratore di valutare conseguenze adeguate all'azione intrapresa.

Danno non letale

il danno non letale è una forma di danno causato da armi particolari o quando lo scopo è fare svenire l'avversario e non ucciderlo.

Il danno non letale si tratta come il danno normale se non che si recupera più velocemente e scendere sotto lo zero causa svenimento e non l'avvicinarsi della morte.

Se vuoi fare danno non letale con un'arma non predisposta al danno non letale hai un -1d6 al Tiro per Colpire.

Senza Competenza

usare un'arma senza l'adeguata competenza, ovvero non avere la Lista d'Armi d'appartenenza dell'arma, impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Non puoi usare la capacità Versatile di un arma se non la sai usare. Un Arma Semplice è usabile senza penalità anche senza competenza specifica.

Lanciare armi

una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata, senza Gittata, può comunque essere scagliata contro l'avversario.

Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata di lancio è 3 metri.

Colpi Potenti

il giocatore può liberamente aggiungere un +1 al danno togliendo 2 al Tiro per Colpire (requisito Competenza Armi +1). Non si può togliere più di Competenza Armi/4 al Tiro per Colpire.

Fiancheggiare, attaccare alle spalle

se due personaggi sono attorno allo stesso bersaglio ma non sono a fianco tra loro prendono +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa (a loro scelta quale bonus prendere).

Al massimo ci possono essere 4 personaggi attorno ad una creatura di taglia media che prendono il bonus di fiancheggiare. Il tipo di bonus si sceglie round per round, se non dichiarato vale come +2 al Tiro per Colpire.

Se tirando una ipotetica riga che collega i due personaggi questa attraversa in pieno il quadretto dell'avversario allora c'è la situazione di fiancheggiamento.

Un creatura può attaccare alle spalle se l'avversario non è in grado di fronteggiarlo. Attaccare alle spalle concede un +2 al Tiro per Colpire.

Esempio di fiancheggiamento

A	G	D
B	**X**	E
C	H	F

In questo schema il fiancheggiamento è preso dalle coppie: A-F, B-E, C-D, G-H

Se la creatura può fronteggiare più creature contemporaneamente queste non godranno del bonus di fiancheggiamento.

Mæstria del combattimento

Il giocatore può liberamente aggiungere un +1 alla Difesa togliendo 2 al Tiro per Colpire purché attacchi nel round.

Viceversa può prendere un -2 Difesa per alzare di +1 il Tiro per Colpire e quindi migliorare l'attacco. Questa opzione è usabile solo se si effettua almeno un attacco.

Non si può togliere/aggiungere più di Competenza Armi/4 al Tiro per Colpire/Difesa, migliorare Difesa o TC non consuma Azioni.

Preparare la Difesa

Puoi usare una Azione per preparati meglio ai successivi attacchi degli avversari. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un +2 alla Difesa.

Difesa totale

costa 2 Azioni, se ti muovi il terreno risulta difficile, guadagni un +4 in Difesa.

Disingaggiare

costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità.

Colpo Preciso

il giocatore, usando 2 Azioni, effettua un solo attacco (e non deve averne fatti nel round). Su questo singolo attacco ottiene un bonus di +1d4 al Tiro per Colpire.

Prendere la Mira (cecchino)

dedichi 2 Azioni a round a prendere la mira contro un obiettivo. Hai un bonus al Tiro per Colpire pari a +1 il primo round, +2 il secondo round ed infine nel terzo e ultimo round di Prendere la Mira il bonus arriva a +4.

Non puoi usare Azioni di Movimento mentre prendi la mira.

Usare un'arma da lancio mirando ad un avversario impegnato in combattimento

non è facile prendere la mira corretta e non colpire qualcun'altro.

Oltre le eventuali penalità della Copertura (pag. 51), -2 al Tiro per Colpire se i due contendenti sono della medesima taglia, si ha una penalità aggiuntiva di -2 al Tiro per Colpire.

Ogni creatura aggiuntiva, in linea, che *copre* l'obiettivo aumenta di un grado la copertura fornita.

Es. Se voglio colpire un avversario coperto da un mio compagno oltre alla penalità di -2 al Tiro per Colpire perché è in combattimento con qualcuno questo avversario ha *copertura leggera* (+2 Difesa), se ho due compagni in fila e poi l'avversario da colpire questo avrà *copertura media* (+4 Difesa), se sono 3 compagni allora la *copertura sarà completa* (+8 Difesa).

Se chi si deve colpire è di 2 o più taglie maggiore tra le creatura coinvolte nella copertura queste penalità non si applicano. In caso di Fallimento Critico nel Tiro per Colpire si colpisca casualmente una creatura che dava copertura o chi era a fianco dell'obbiettivo.

Vedi anche Abilità Precisino (pag. 77).

Usare un'arma da lancio sotto minaccia

usare un'arma da lancio come arco, balestra o pugnale (che si vuole lanciare) mentre si è minacciati in mischia impone una penalità di -1d6 al Tiro per Colpire.

Vedi anche Abilità Uno con l'arco (pag. 82.)

Arma troppo grande

La taglia indicata nelle tabella delle armi (vedi Dimensioni delle Armi) è riferita ad una creature di taglia media. Per una creatura di taglia piccola la dimensione si deve intendere di una categoria superiore, es. una spada corta che è di dimensioni piccole usata da una creatura di taglia piccola si considera un'arma di dimensioni medie.

Allo stesso modo una arma grande, come uno spadone a due mani, nelle mani di un gigante diventa un'arma di dimensioni medie.

Questo non ne cambia il danno o il tipo di danno causato dall'arma.

Una creatura può usare un arma con dimensione della propria taglia o di un solo grado inferiore con una mano e deve usare due mani per brandire un arma di una taglia superiore.

Se l'arma è di taglia superiore a quella usabile con 2 mani, esempio un Alabarda (arma grande) per una creatura di taglia piccola la penalità al Tiro per Colpire

è -1d6. Lo stesso principio è valido per una spadone a due mani di taglia gigante (2d8 di danno) nelle mani di una creatura di taglia media.

Nella tabella delle armi la dimensione è segnata come P (piccola), M (media), G (grande), E (enorme). Una versione *più grande* di un arma aumenta di una categoria il danno dell'arma (1d4->1d6, 1d6->1d8, 1d8->1d10, 1d10->2d6, 2d6->2d8, 2d8->2d10, 2d10->3d6...).

Es. uno spada lunga gigante (+1 taglia) passa da 1d8 a 1d10 di danno.

Usare un'arma con due mani

un arma ad una mano che può (ma non deve) essere usata a due mani aumenta il dado di danno quando usata a due mani.

Es. Spada Lunga per una creatura media può causare 1d8 ad una mano o 1d10 a due mani. Una Spada Corta non può essere impugnata a due mani da una creatura media.

Se l'arma deve essere tenuta a due mani perché troppo grande per la propria taglia questo modificatore non si considera (es. uno spadone a due mani per una creatura di taglia media).

Il valore di EDX se diverso dal massimo danno dell'arma aumenta di 2 (Katana causerà 2d6 di danno ed avrà ED11) quando usata a due mani.

Combattere al buio

Combattere in condizioni di luminosità ridotta comporta delle difficoltà riassunte in questo schema.

Visione	**Condizione**	
	Luce Fioca	Oscurità
Normale	-1 TC, -2 Cons.	Invis. (pag. 51)
Crepuscolare	Normale	Invis. (pag. 51)

Opzionale - L'Unica Regola

Questa opzione vuole semplificare la gestione di qualsiasi prova contrapposta, possa essere relativa alle Competenze di Base o Attiva.

Quando una creatura o personaggio ha un vantaggio o svantaggio tira in aggiunta 1d6 alla prova. Se ha due vantaggi tira 2d6, se ne ha tre di vantaggi tira 3d6... Alla prova aggiunge o sottrae, in caso di bonus o penalità, il valore più alto tra i dadi tirati. Per questi dadi non vale l'esplosione del risultato.

Uno Svantaggio annulla un Vantaggio se presente.

Se il vantaggio/svantaggio è relativo ad un valore statico (come la Difesa) allora questo aumenta di 2 per ogni vantaggio/svantaggio accumulato.

Manovre Opzionali in Combattimento

Queste Azioni di combattimento sono a discrezione del Narratore che può concederle o meno. **Ogni manovra conta come Azione di Attacco** per quanto riguardo le penalità del multiattacco.

Disarmare*

fai una Prova Contrapposta di Competenza Armi (o bonus al colpire in caso di mostri) + Destrezza o Forza (3d6+CA+For o Des)

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che perde l'arma. Costa 2 Azioni.

Finta*

fai una Prova Contrapposta di Competenza Armi + Ingannare (chi fa la finta) contro Competenza Armi + Percepire Emozioni (chi subisce la finta). Se la prova riesce l'avversario ha un -2 alla Difesa contro di te fino alla fine del tuo round successivo.

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che prende -2 alla Difesa fino alla fine del suo round successivo. Costa 1 Azione.

Spingere un avversario*

è una prova di Atletica contrapposta ad un Tiro Salvezza su Tempra con Forza. Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +1d6 per taglia di differenza.

Chi vince può spingere o tirare l'avversario fino a 0.5 metri nella direzione che vuole per successo nella prova (fino al massimo del suo movimento). Es. se vinci la prova di 7 sposti l'avversario fino a 3 metri. Costa 2 Azioni, oppure la Reazione se vince chi resiste alla spinta. Chi spinge si può muovere assieme a chi è spinto senza usare altre Azioni.

Afferrare un avversario*

è una prova di Atletica contrapposta ad un Tiro Salvezza su Tempra con Forza. Chi ha una taglia maggiore guadagna un bonus di +1d6 per taglia di differenza. Se chi riesce nella manovra ottiene un successo critico si considera che abbia Bloccato l'avversario.

Costa 2 Azioni fare e mantenere e liberarsi dalla presa. Si considera che chi afferra sia anche Afferrato ed abbia almeno una mano occupata nell'afferrare. Muovere una creatura afferrata richiede Spingere un avversario.

Ogni contendente può attaccare l'altro afferrato con un arma piccola o armi naturali, la Difesa ha una penalità di -2 e si è considerati Distratti.

Fare cadere un avversario*

è una prova di Atletica contrapposta ad un Tiro Salvezza su Tempra con Forza per mettere Prono l'avversario.

Per ogni gamba/zampa in più il contendente ottiene un bonus di +1 alla prova e ottiene un +1d6 per differenza di Taglia.

Se chi tenta la manovra non riesce e ottiene un fallimento critico è lui che cade. Costa 2 Azioni.

Opzionale – Gestione Universale Manovre

Per poter gestire in maniera neutrale qualsiasi manovra o Azione non prevista in combattimento si può usare un approccio che beneficia tanto il giocatore quanto gli avversari.

Si dichiara che tipo di azione in combattimento vuole fare, se il Tiro per Colpire riesce allora chi subisce l'azione decide tra subire gli effetti voluti dall'azione oppure subire il danno dell'attacco. Se chi fa l'azione ottiene un critico allora impone l'effetto scelto dall'azione.

Ci sono degli ovvi limiti al tipo di azione intrapresa che a discrezione del Narratore potrebbero essere superati da un certo numero di tiri critici effettuati.

Modificare le proprie dimensioni*

nel caso il personaggio cambi dimensione la sua Difesa cambia di conseguenza

Taglia	Difesa	Taglia	Difesa
Piccolissima	+8	Grande	-1
Minuta	+4	Enorme	-2
Minuscola	+2	Mastodontica	-4
Piccola	+1	Colossale	-8
Media	+0		

Cavalcature

> - E ti puoi trovare un'altra moglie!
> - Ah, questo sì. ma il guaio è che mi ha portato via il fucile e il cavallo! Peccato, era così bella, io mi ci ero affezionato. Le davo qualche frustata, ma lei non ci faceva caso.
> - Chi, tua moglie?
> - No, la mia cavalla. A trovare un'altra moglie si fa presto, ma una cavalla come quella non la ritrovo più. (Ombre rosse, film 1939)

Una cavalcatura ha 2 Azioni e di norma sono usate per spostarsi o per reagire ed ubbidire ai tuoi comandi.

Una cavalcatura agisce nel tuo round e sei tu a decidere quando esegue le sue Azioni rispetto alle tue. Non tira l'iniziativa, usa la tua.

Gli attacchi verso un personaggio a cavallo (o cavalcatura in genere) se non dichiarati diversamente mirano al cavaliere e non al cavallo.

Situazioni e regole

- Ogni qual volta la cavalcatura è colpita il cavaliere deve effettuare una prova di Cavalcare a DC 15 o essere disarcionato.

  Se la cavalcatura è da guerra, addestrata al combattimento, la prova di Cavalcare ha difficoltà 12.

- Combattere da posizione sopraelevata concede un +2 al Tiro per Colpire se l'avversario non è alla tua altezza.

- Salire o Scendere dalla cavalcatura costa 1 Azione se si ha la competenza Cavalcare, altrimenti 2 Azioni.

- Se una magia o situazione sposta, bruscamente, la cavalcatura contro la tua volontà devi effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15 oppure una prova di Cavalcare (DC 15) o venire disarcionato.

- Se si e' disarcionati si cade a terra proni e si subiscono 1d6 di danno.

Controllare una Cavalcatura

Mentre sei in sella, hai due scelte: dai ordini alla tua cavalcatura oppure gli permetti di agire da sola.

Cavalcature particolarmente intelligenti tendono a privilegiare l'autonomia di azione piuttosto che essere comandati.

Puoi controllare una cavalcatura solo se questa è stata addestrata ad accettare un cavaliere. Si presume che cavalli addestrati, da guerra, muli e simili creature abbiano ricevuto tale addestramento.

Spendendo 1 tua Azione puoi fare eseguire 2 di queste Azioni alla cavalcatura: Muoversi, Attaccare, Disingaggiare.

Se la cavalcatura è intelligente questa potrebbe agire e muoversi come preferisce a discapito delle indicazioni del cavaliere. Potrebbe fuggire dal combattimento, lanciarsi all'attacco e divorare un nemico ferito gravemente, o agire in qualche altro modo contro la volontà di chi la cavalca.

Nascondigli e coperture

Dove c'è molta luce, l'ombra è più nera. (Johann Wolfgang von Goethe)

Non sempre l'avversario si palesa davanti a noi, spesso può essere nascosto se non addirittura invisibile.

Potrebbe essere nascosto dietro un muretto o dei barili, se non dietro un muscoloso e gigantesco famiglio. E se fosse alle nostre spalle e neanche l'abbiamo notato ?

La Copertura

Se l'obiettivo è noto che ci sia ma è occultato in qualche maniera allora si dice che ha **copertura**.

- Se l'obiettivo **ha più della metà** (ma non totale) della superficie **visibile** allora la copertura si definisce **leggera**, ovvero ha +2 alla Difesa. Può essere il caso di una creatura dietro un altra creatura della medesima taglia o di 1 taglia più grande.

  Può essere il caso di un arciere in piedi dietro un muretto di 1 metro.

British Soldiers Hiding From Boer Fire At The Battle Of Majuba Hill.

- Se l'obiettivo ha **meno della metà** (ma almeno un terzo) della superficie **visibile** allora la copertura si definisce **media**, ovvero ha +4 alla Difesa. Può essere il caso di una creatura dietro un altra creatura di 2 taglie più grande.

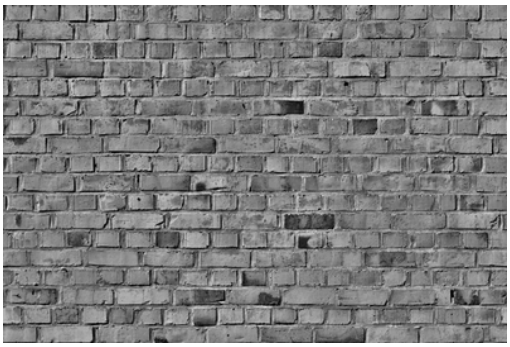
  Può essere il caso di un nemico armato di balestra che si sporge quel tanto per tenere appoggiata la balestra al muretto e sparare (petto, spalle, braccia e testa visibili).

- Se l'obiettivo si sa dove è ma **si nasconde completamente** affacciandosi solo per controllare o tirare una freccia ogni tanto, dietro ad un muro, finestra, porta, tavolo, una creatura più grande di lui (almeno 3 taglie).. allora la copertura si definisce **completa**, ovvero ha +8 alla Difesa.

Metà del bonus di copertura si applica anche ai **Tiri Salvezza** contro Incantesimi che abbiano un **effetto ad area** (es. Palle di Fuoco che esplodano intorno..).

Invisibilita'

Se un avversario è invisibile o non si sa dove è si seguono le regole della Invisibilità.



c'è qualcuno davanti a questo muro ?

Anche se si è invisibili non è detto che non si possa essere percepiti diversamente attraverso altri sensi, come l'olfatto, l'udito od il tatto. L'invisibilità rende una creatura non individuabile tramite la vista ma non rende di per sé una creatura non percepibile o immune ai Tiri Critici o Esplosioni del Danno.

Una creatura accecata o che combatta contro una creatura invisibile o che combatta nell'oscurità più completa, senza scurovisione, può effettuare una prova di Consapevolezza, 1 Azione, a difficoltà 20, oppure 2 Azioni a Difficoltà 15, per **individuare** una creatura se entro 6 metri da questa.

A seconda della distanza della creatura invisibile o di ciò che questa fa ci sono diversi modificatori alla prova di Consapevolezza per individuarla.

Tabella: Modificatori alla DC di Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili

La Creatura Invisibile...	Mod.
Si è mossa	-4
Ha corso o caricato	-8
Usa Furtività	la prova+10
E' ferma e non fa rumori	+8
Per ogni metro oltre i 6 metri	+2
Ha copertura Legg./Media/Compl.	+4/8/12

Questi modificatori sono cumulativi tra loro.

Se la creatura invisibile ha attaccato in mischia e non si è spostata si considera **automaticamente individuata**.

Se la prova per individuare riesce l'osservatore ha la sensazione che *ci sia qualcosa* ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco.

Chi attacca una creatura per lei **invisibile ma individuata** ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura che attacca colui che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire.

Una creatura Accecata subisce penalità di -2 alle Prove di Competenza basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Consapevolezza dipenda dalla vista.

Attaccare un bersaglio non individuato significa attaccare un *quadretto* a caso della mappa. Permettete sempre il Tiro per Colpire, che ci sia un avversario o meno in quel quadretto. Se il bersaglio è in quel quadretto modificate la sua Difesa di +8, se il *quadretto* è vuoto il Tiro per Colpire non colpirà nessuno ed informerete il personaggio che non si è colpito nulla.

Note su invisibilità

Se un personaggio invisibile raccoglie un oggetto visibile, l'oggetto resta visibile. Una creatura invisibile può raccogliere un piccolo oggetto visibile e nasconderselo addosso (mettendolo in una tasca o sotto il mantello, chiudendolo nel pugno) e renderlo effettivamente invisibile.

Qualcuno potrebbe spargere su un oggetto invisibile della farina per tenere traccia almeno della sua posizione (finché la farina non cade del tutto o viene soffiata via).

Le creature invisibili lasciano impronte. Le loro tracce possono essere seguite senza problemi. Impronte su sabbia, fango o altre superfici soffici possono dare ai nemici indicazioni sulla posizione della creatura invisibile rendendola individuata.

Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da colpire e gode dei benefici di una copertura media (+4 alla Difesa).

Una torcia accesa invisibile emana comunque luce (così come un oggetto invisibile soggetto ad una magia di luce).

Le creature invisibili non possono utilizzare gli attacchi con lo sguardo. L'invisibilità non influisce sull'essere obiettivo di un incantesimo di Divinazione.

Può aiutare a trovare un lupo invisibile...

Lista Armi per Tipologia Omogenea

> La forza non risiede in una Spada, ma nelle braccia di un valoroso. (The Legend of Zelda: Twilight Princess)

Ogni qual volta si assegna un punto a Competenza Armi si può decidere se continuare a perfezionarsi in una Lista di Armi già nota o apprendere una nuova, se non si dichiara l'uso questo è assegnato alla Lista delle Armi Semplici.

Nella scheda segnatevi a quale Lista d'Armi assegnate il punto di Competenza Armi.

Per riassegnare un punto di Competenza Armi in un altra lista sono necessari almeno 4 ore di allenamento per 4 mesi.

Usare un arma senza l'adeguata competenza impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Tutte le Liste d'Armi concedono, se non scritto diversamente, questi vantaggi cumulativi quando il punteggio nella Lista d'Armi raggiunge il valore indicato:

- 6 punti: se affronti qualcuno che usa un arma in questa lista sei immediatamente in grado di capire la sua capacità di Competenza Armi.
- 10 punti: se colpisci con almeno due attacchi il medesimo avversario nel round, il secondo attacco causa 1 danno critico se non ha generati
- 14 punti: se colpisci con almeno due attacchi il medesimo avversario nel round puoi spostarti di un metro senza usare Azioni.
- 18 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per il conteggio dei Critici (ma non ritiri il dado).
- 20 punti: quando effettui un Tiro per Colpire consideri anche i 5 per il conteggio dei Critici e ritiri il dado.

I punti assegnati in una Lista d'Arma non si sommano al Tiro per Colpire! Bisogna verificare il punteggio nella Lista d'Arma con gli eventuali bonus che la stessa lista elenca.

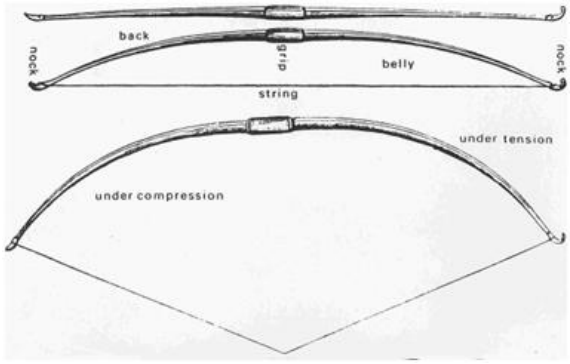
I bonus indicati nelle Liste d'Armi si applicano solo quando combatti con le armi indicate dalla stessa lista.

I vantaggi indicati sono cumulativi se non indicato diversamente.

Archi

Arco Lungo, Arco Corto, Arco Lungo Composito, Arco Corto Composito

- 4 punti: aggiungi il valore di Forza al danno, anche se l'arco non è composito. Su un arco corto puoi aggiungere fino a +1 di danno, su un arco lungo fino a +2 di danno.
- 5 punti: riduci di 1d6 la penalità per tirare oltre la gittata standard.
- 7 punti: la tua maestria nell'utilizzo dell'arco in combattimento è tale che non subisci nessuna penalità nel lanciare frecce a nemici in mischia o con copertura leggera.
- 9 punti: con il primo tiro per colpire che esegui scagli due frecce. Il Tiro per Colpire parte da una penalità di -5.
- 11 punti: scagli una freccia in più con penalità di -5 al Tiro per Colpire, la penalità non si cumula con il multi attacco. (Tiro per Colpire, TC-5, TC-5, TC -10...).
- 16 punti: la prima freccia che colpisce nel round aggiunge un danno critico.



Armature

Questa Lista conferisce solo i bonus cumulativi qui elencati quando si indossa una Armatura.

- 1 punto: dimezzi il tempo necessario per indossare e togliere un'armatura
- 2 punti: la Difesa concessa dall'armatura aumenta di 1 punto, dormire in armature medie non causa affaticamento
- 3 punti: la Penalità alla Competenza diminuisce di 1 punto, dormire in armature pesanti non causa affaticamento
- 4 punti: la penalità al Movimento diminuisce di 1 metro, la Difesa dell'armatura aumenta di 1 punto
- 5 punti: diminuisci di 1 i Tiri Critici subiti per attacco in mischia, la Penalità alla Competenza diminuiscono di 1 punto, la penalità al Movimento diminuisce di 1 metro

- 6 punti: la diminuzione del Tiro Critico subito si applica anche agli attacchi a distanza. annulli la Penalità alla Competenza ed al Movimento
- 7 punti: Portare una armatura non obbliga più ad eseguire la Prova di Magia

Armi Leggere

Spada Corta, Mazza leggera, Stocco, Scimitarra, Ascia ad una mano, Pugnale

- 4 punti: puoi usare le Destrezza al posto della Forza nel Tiro per Colpire.
- 5 punti: puoi estrarre l'arma come parte dell'Azione di Movimento.
- 7 punti: puoi estrarre l'arma come Azione Immediata.
- 9 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. Se il dado di danno diventa 8 o più l'arma acquisisce l'EDX sul massimo valore del dado.
- 11 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. L'EDX si riduce di 1.
- 16 punti: usando una Reazione eviti il primo attacco del round in distanza di mischia e puoi effettuare un attacco di risposta.

Armi doppie

Grande Ascia Doppia, Flagello Doppio, Spada a due lame, Urgrosh

- 4 punti: la tua competenza nell'uso di queste armi ti rende estremamente versatile dandoti la possibilità a inizio del tuo round di scegliere se essere difensivo o offensivo aumentando di 1 il Tiro per Colpire o la Difesa fine alla fine del round. Non costa Azioni.
- 5 punti: prendendo -4 al Tiro per Colpire al primo attacco che esegui nel round prendi +4 alla Difesa fino all'inizio del tuo round successivo.
- 7 punti: usare un arma doppia non leggera non cumula il -3 aggiuntivo al Tiro per Colpire.
- 9 punti: la tua tecnica non lascia punti scoperti, per ogni Tiro per Colpire andato a segno nel round prendi +1 alla Difesa fino all'inizio del tuo round successivo.
- 11 punti: colpisci vorticosamente con la tua arma. Il primo colpo andato a segno equivale a due colpi andati a segno.
- 16 punti: ogni volta che colpisci con un tiro critico puoi portare, senza usare Azioni, un colpo con l'altra estremità dell'arma. Questo Tiro per Colpire non può a sua volta causare critici e ha -1d6 al tiro.

Armi aggraziate

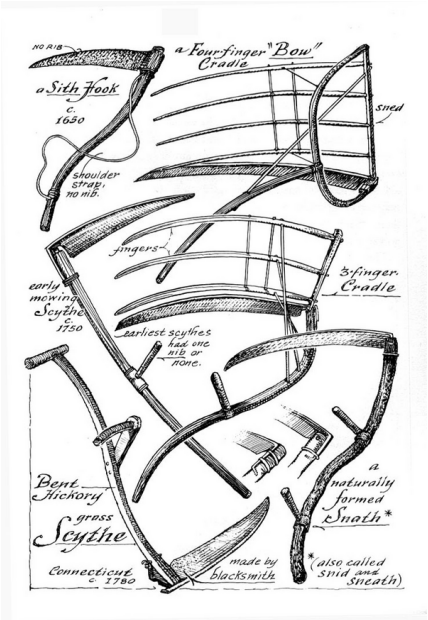
Stocco, Scimitarra, Falcione

- 4 punti: il tuo stile assomiglia molto ad una danza. Puoi usare il valore del Carisma o Destrezza al Tiro per Colpire.
- 5 punti: puoi usare il punteggio di Intrattenere al posto di Competenza Armi nel Tiro per Colpire.
- 7 punti: sai colpire dove fa veramente male. Il primo Colpo Critico somma un colpo critico aggiuntivo.
- 9 punti: il dado dell'arma aumenta di una categoria.
- 11 punti: usando una Reazione puoi cercare di intercettare gli attacchi dell'avversario. Usando una Reazione aggiungi +2 alla Difesa fino all'inizio del tuo round successivo.
- 16 punti: la tua danza blocca l'avversario nell'affrontarti. Costringi l'avversario in mischia con te ad attaccare solo te fino alla fine del prossimo round. 1 Reazione.

Armi della morte

Picca Leggera, Picca Pesante, Falce, Falcetto

- 4 punti: puoi eseguire un Colpo di Grazia con il costo di 1 Azione.
- 5 punti: il primo colpo critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.
- 7 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.
- 9 punti: il primo colpo critico che esegui sull'avversario somma 2 colpo critico aggiuntivi.
- 11 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.
- 16 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.



Eric Sloane. A Museum of Early American Tools.

Armi da stordimento

Pugno Vuoto, Manganello, Guanto chiodato

- 4 punti: un avversario inconsapevole se colpito con queste armi (durante il round di sorpresa) deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 15 oppure essere Rallentato 1/1r.
- 5 punti: per ogni Tiro Critico l'avversario deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 o essere allentato 1/1r.
- 7 punti: raddoppi il tuo bonus di danno dato dalla Forza. Il Tiro Salvezza dell'abilità a 4 punti diventa 19.
- 9 punti: per ogni Tiro Critico l'avversario deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 17 o essere allentato 1/1r.
- 11 punti: la tua arma da stordimento fa 1d6 di danno non letale in più. Il Tiro Salvezza dell'abilità a 4 e 9 punti diventa 23
- 16 punti: ogni volta che colpisci con un danno critico un avversario, un compagno in mischia con quell'avversario può usare una Reazione per effettuare un attacco contro di lui.

Armi da Lancio

Ascia ad una mano, Giavellotto, Tridente. Fionda, Pugnale

Acquisisci la capacità del **Tiro Devastante**: puoi lanciare una delle tue armi con tale forza da fare due danni critici aggiuntivi ma la precisione ne risente -1d6 al Tiro per Colpire. Costa 2 Azioni.

- 4 punti: sei diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +1 al colpire e un +1 ai danni.
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.
- 7 punti: la tua abilità ti permette di non avere tempi morti dopo il lancio di un arma puoi istantaneamente estrarne un altra senza consumare azioni.
- 9 punti: il primo Tiro per Colpire scaglia 2 armi. Parti con un -5 al Tiro per Colpire.
- 11 punti: riduci di 1d6 la penalità alla gittata oltre lo standard.
- 16 punti: sei diventato estremamente preciso nel lancio della tua arma hai un +4 al colpire e un +4 ai danni.

David di Michelangelo, Galleria dell'Accademia, Firenze

Armi letali

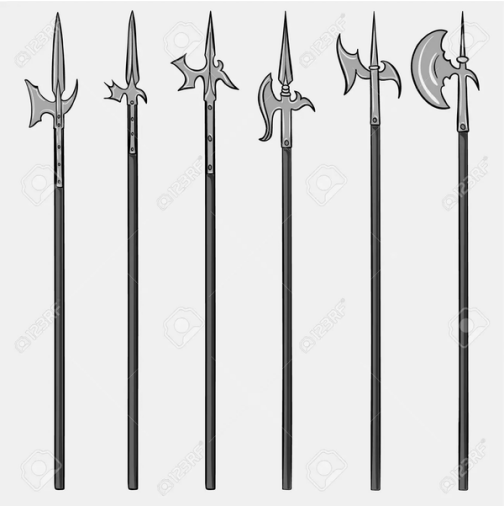
Katana, Machete

- 4 punti: contro avversari sorpresi aggiungi al danno la tua Competenza Armi.
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpi critico in aggiunta.
- 7 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma. Se questo porta l'arma ad avere il d8 come dado di danno acquisisce anche EDX pari a 8.
- 9 punti: il primo colpo critico che esegui sull'avversario aggiunge due colpi critici.

- 11 punti: guadagni EDX. Lo si applica solo facendo il danno massimo con il dado, se l'arma ha già un EDX (ad esempio perché con il bonus precedente è arrivata ad 1d8 di danno) questo diminuisce di 1.
- 16 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.

Aste

Giavellotto, Estoc, Tridente, Alabarda



Alabarde

- 4 punti: se fai almeno un tiro critico con il Tiro per Colpire puoi lasciare l'arma nel corpo dell'avversario, penalizzandolo con un -1 Destrezza. L'arma quando rimossa fa un danno critico.
- 5 punti: puoi effettuare un attacco di opportunità contro gli avversari che attraversano la tua zona di mischia, gratuito.
- 7 punti: puoi usare l'arma lunga in mischia entro un metro senza penalità. Il danno dell'abilità a 4 punti diventa pari a 2 danni critici.
- 9 punti: il danno dell'abilità a 4 punti diventa pari a 4 danni critici.
- 11 punti: la gittata se assente diventa 3 metri, se presente la raddoppi.
- 16 punti: usando una Reazione puoi seguire l'avversario mantenendo la distanza attuale di mischia.

Balestre

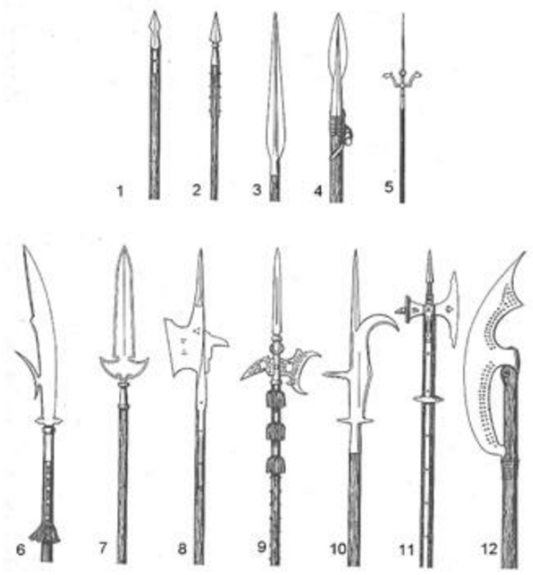
Balestra leggera, Balestra pesante, Balestra ad una mano

- 4 punti: guadagni l'Abilità Tiro rapido.
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.
- 7 punti: ogni Azione che dedichi a mirare, fino ad un massimo di 2, ti concede un +2 a colpire.
- 9 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma due colpi critici in aggiunta, non si cumula con il vantaggio al punto 5.
- 11 punti: il primo colpo a segno contro un avversario somma un colpo critico in aggiunta.
- 16 punti: riduci di 1d6 la penalità per tirare oltre la gittata standard.

Lance

Alabarda, Urgrosh, Lancia da fante, Naginata, Falcione in asta, Lancia, Brandistocco

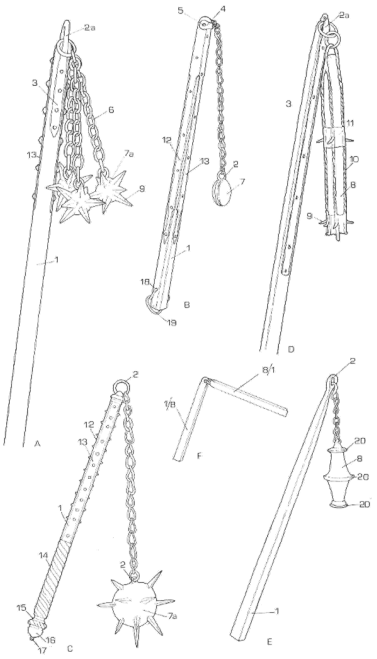
- 4 punti: usata contro una carica od in carica, purché abbia l'abilità Controcarica, fai un danno critico aggiuntivo se colpisci.
- 5 punti: puoi usarla anche contro avversari a distanza di 1 metro senza penalità.
- 7 punti: usata contro una carica od in carica, purché abbia l'abilità Controcarica, fai due danni critici aggiuntivi
- 9 punti: Usi 3 Azioni. Fai un Tiro per Colpire a -5 e confronti il risultato con la Difesa di tutte le creature in mischia per valutare se le hai colpite.
- 11 punti: la portata della tua lancia diventa 3 metri.
- 16 punti: Usi 2 Azioni e fai un unico Tiro per Colpire. Se va a segno causi 3 colpi critici aggiuntivi.



1 Spiedo dei lanzichenecchi; 2 Picca; 3 Lancia; 4 Spiedo da caccia; 5 Buttafuoco; 6 Falcione; 7 Partigiana ; 8 Alabarda; 9 Alabarda; 10 Roncone; 11 Mazzapicchio; 12 Berdica

Palle rotanti

Flagello, Flagello Pesante, Flagello Doppio, Catena chiodata, Frusta



- 4 punti: se il Tiro per Colpire va a segno puoi effettuare un ulteriore TC (senza consumare Azioni) a -5 contro un avversario in mischia con te che non sia l'avversario gia' colpito.
- 5 punti: se colpisci due volte l'avversario nel round, il secondo Tiro per Colpire genera un danno critico aggiuntivo.
- 7 punti: l'impatto dei tuo colpi è tale da stordire i nemici. Se colpisci l'avversario con un Tiro Critico questo subirà -4 Difesa fino alla fine del tuo prossimo round.
- 9 punti: puoi usare una Reazione ed usare la tua arma per cercare di deviare un Tiro per Colpire a te indirizzato su una creatura a distanza di mischia da te. Effettua un Tiro per Colpire, la manovra riesce solo se è superiore al Tiro per Colpire che vuoi deviare.
- 11 punti: la precisione ed abilità nel roteare la tua arma è tale da confondere la difesa del nemico, ignori la protezione (Difesa) data dallo scudo.
- 16 punti: puoi usare una Reazione ed usare la tua arma per cercare di proteggere una creatura in mischia con te. La creatura prende +4 alla Difesa.

Pugno Vuoto

Pugni e Calci

Hai addestrato il tuo corpo a diventare l'arma definitiva. Sei addestrato nell'usare calci e pugni in maniera efficace e letale.

La Lista Pugno Vuoto non beneficia del Colpo Critico, tranne per il vantaggio preso a 9 punti.

Pugno Vuoto: Ogni volta che prendi questa competenza il danno aumenta seguendo questa progressione: 1d6 (lista presa 2 volte), 1d8 (3), 2d6 (5), 2d8 (7), 2d10 (9), 3d6 (11), 3d8 (13), 3d10 (15), 4d6 (17).

Il giocatore può anche decidere di fare danno non letale non incorrendo in alcuna penalità, al danno può applicare a proprio piacere il valore di Forza o Destrezza.

- 1 punto: tuoi pugni fanno danno letale (1d4). Puoi usare il valore di Forza o Destrezza al Tiro per Colpire ed al danno.
- 4 punti: Saggezza della mano vuota. Puoi usare il valore della Saggezza al colpire ed al Danno al posto di Forza o Destrezza. Le penalità dell'attacco multiplo diventano -4 e non -5.
- 5 punti: il punteggio di Difesa base passa da 10 a 11.
- 9 punti: colpo solitario. Usi tre Azioni per portare un solo colpo devastante, il colpo se va a segno somma 2 colpi critici aggiuntivi.
- 11 punti: ottieni un bonus al colpire ed al danno pari al doppio della caratteristica usata per determinare questo bonus.

Consultate Vulnerabilità, Resistenza e Immunità (pag. 350) per sapere quanto è magico il vostro colpo.

Rompi Cranio

Flagello, Grosso randello, Maglio da guerra, Martello da guerra, Mazza Leggera, Mazza Pesante, Mazza chiodata, Randello

- 4 punti: sei diventato cosi abile che puoi controllare la forza dei tuo colpi, puoi fare danno non letale senza penalità al colpire (altrimenti -1d6 al Tiro per Colpire).

  Puoi scegliere di ridurre di 4 il Tiro per Colpire per aumentare il danno di 8 (non cumulabile con Colpi Potenti).
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.

- 7 punti: i tuo colpi frastornano il nemico. Ogni Tiro Critico andato a segno abbassa la Difesa di 1 punto. Durata 1 minuto a partire dal primo colpo critico andato a segno.
- 9 punti: aumenti di un grado il dado di danno dell'arma.
- 11 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma due colpi critici aggiuntivi. Non si cumula con il vantaggio al punto 5.
- 16 punti: usando una Reazione, ogni volta che colpisci con un Tiro Critico, puoi effettuare un altro Tiro per Colpire con lo stesso punteggio contro diverso avversario purché in distanza di mischia.

Scudi

Scudi Leggeri, Medi, Pesanti

Sei un maestro nell'uso degli scudi, anche come arma.

Puoi usare lo scudo come arma, uno scudo piccolo fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/T). Non hai penalità al colpire con lo scudo, per te lo scudo non è un arma improvvisata. Questa Lista d'Armi non ha il bonus dei 6 punti e quello dei 18 comuni alle altre Liste d'Armi.

La tua tecnica mescola efficacemente difesa e attacco. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 6 metri.

- 1 punto: sei competente in tutte le tipologie di scudo. Non hai il vincolo del limite di Forza 1 sugli Scudi Pesanti.
- 2 punti: il bonus di Difesa quando usi lo scudo aumenta di 1 e ogni 4 volte che prendi questa Lista d'Armi (6,10,14,18..) Non usi Azioni per ripristinare lo scudo in Difesa dopo aver effettuato un attacco con lo stesso.
- 3 punti: la penalità Competenza Magica data dallo scudo diminuisce di un dado
- 4 punti: la penalità al Tiro per Colpire diminuisce di 1.

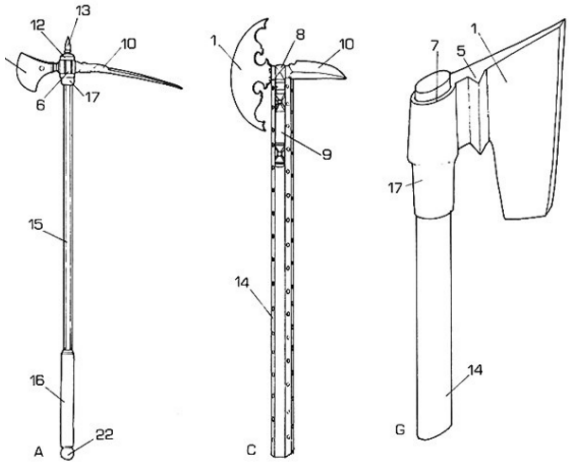
Henry Justice Ford. Scudo Pesante

- 5 punti: aumenta di 1 la categoria di danno dello scudo ed ogni 4 punti ulteriori in lista (9,13,17..).
- 8 punti: ogni alleato adiacente (entro 1 metro) a te ha un +1 Difesa. Puoi lanciare lo scudo per difendere un compagno garantendogli +2 alla Difesa, da usare come Reazione. Lo scudo cade a terra dove hai difeso il compagno. Puoi lanciare il tuo scudo con una gittata di 9 metri. La penalità Competenza Magica data dallo scudo diminuisce di un dado.
- 12 punti: puoi lanciare il tuo scudo come fosse un arma con gittata 12 metri. Se colpisci ed ottieni un Tiro Critico nel lancio dello scudo questo torna nelle tue mani a fine round. Ogni alleato adiacente (entro 1 metro) a te ha un +2 Difesa
- 16 punti: se un avversario esegue almeno tue tiri per colpire mancandoti entrambi puoi effettuare come Reazione un attacco di scudo contro di lui.
- 18 punti: lo scudo lanciato ha una gittata di 18 metri e torna nelle tue mani, se non impossibilitato. Questo ti permette di effettuare attacchi multipli anche da lancio con il medesimo scudo. Puoi lanciare lo scudo per difendere un compagno garantendogli +4 alla Difesa, da usare come Reazione. Lo scudo cade a terra dove hai difeso il compagno.

  Non è possibile applicare questi bonus se si usa più di uno scudo.

Scuri e Accette

Ascia ad una mano, Ascia da battaglia, Ascia Martello, Grande Ascia Doppia, attacchi naturali del Sornelian



- 4 punti: la furia dei tuoi attacchi è tale che guadagni un +2 al danno sul colpo.
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.
- 7 punti: le ferite che provochi sono cosi profonde che causi Sanguinamento. Ogni tuo attacco andato a segno aumenta di 1 il sanguinamento fino ad un massimo di Sanguinamento 5.
- 9 punti: ogni colpo critico che provochi aumenta il Sanguinamento di 2, fino ad un massimo di 10.

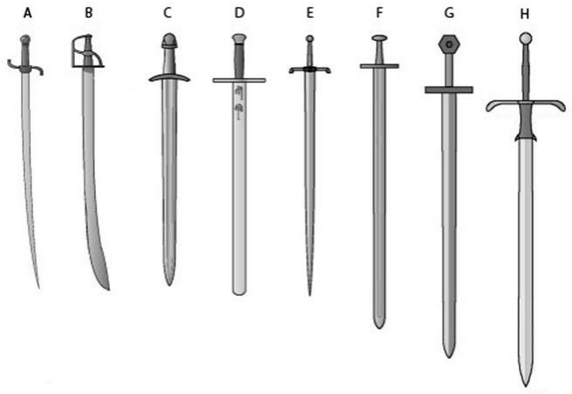
- 11 punti: le ferite che provochi sono cosi profonde che causi molto Sanguinamento. Il valore di Sanguinamento massimo sale a 15.
- 16 punti: consumi 3 Azioni, effettui un singolo Tiro per Colpire che confronti contro tutte le creature in un cono pari al tuo movimento per capire se le hai colpite. Al termine dell'attacco sei in fondo al cono.

Spade

Spada Corta, Spada Lunga, Spadone a due mani, Spada bastarda, Spada a due lame, Spada larga, Katana, Spada a due lame

- 4 punti: la tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +1 a danno e Tiro per Colpire.
- 5 punti: il primo Tiro Critico che esegui sull'avversario somma un colpo critico aggiuntivo.
- 7 punti: la tua maestria nella tecnica della spada ti conferisce +2 a danno e Tiro per Colpire.
- 9 punti: il primo colpo andato a segno nel round somma un colpo critico.
- 12 punti: hai raggiunto l'apice della maestria con la spada i tuo colpi sono precisi e difficili da prevedere ottieni +1 a danno, Tiro per Colpire e Difesa. L'EDX della spada se presente si abbassa di 1.
- 16 punti: il dado di danno della tua spada aumenta di una categoria.

La mano che non tiene la spada deve essere libera.



A Sciabola, B Scimitarra, C Spada ad una mano, D Spada larga, D Stocco, E Stocco, F Spada lunga, G Spada a una mano e mezza o bastarda, H Spadone a due mani

Spade e Scudi

Spada Corta, Spada Lunga, Spada larga, Scudo Piccolo, Scudo Medio

- 4 punti: la tua maestria nella tecnica della spada e scudo ti conferisce +1 alla Difesa ed al Tiro per Colpire.
- 5 punti: se vai a segno con due colpi consecutivi con la spada puoi effettuare un Tiro per Colpire, senza cumulo ulteriore di penalità da multiattacco, con lo scudo consumando una Reazione.
- 7 punti: la tua maestria nella tecnica della spada e scudo ti conferisce +2 alla Difesa ed al Tiro per Colpire.
- 9 punti: usando una Reazione puoi usare lo scudo per proteggere una creatura a distanza di mischia con te. La sua Difesa aumenta di 2 punti.
- 11 punti: il dado di danno della tua spada aumenta di una categoria.
- 16 punti: sommi il valore di Difesa dello Scudo ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Il personaggio deve tenere in una mano la spada e nell'altra lo scudo.

Armi Semplici

Pugnale, Mazza Leggera, Randello, Mazza chiodata, Bastone, Balestra (Leggera), Giavellotto.

Questa suddivisione è sceglibile anche da chi non ha assegnato punti a Competenza Armi. Questa Lista d'Armi non concede bonus specifici.

Armi in più Lista d'Armi

Quando un personaggio usa un arma presente in più Liste d'Armi conosciute può applicare per avversario una sola tecnica (una Lista d'Armi) di combattimento, non cumula i vantaggi anche di eventuali altre liste.

Utilizzando 2 Azioni può concentrarsi e passare ad utilizzare i bonus derivanti dall'applicazione di una diversa Lista D'Armi.

Opzionale – Elenco Manovre d'Arme

Onestà e Giustizia, Eroico Coraggio, Compassione, Gentile Cortesia, Completa Sincerità, Onore, Dovere e Lealtà (I sette princìpi del bushido)

Più il personaggio diventa competente con le armi maggiormente è in grado di sfruttare le occasioni d'attacco ed effettuare manovre d'armi. Ogni qual volta il personaggio esegua almeno due attacchi con armi nel round e **nessuno dei due vada a segno** è possibile consultare la lista Manovre d'Arme per comprendere quale manovra è possibile usare.

Ogni Manovra ha indicata quale è la situazione che lo attiva (Attivatore) e quale è l'Effetto. Può essere indicato anche un Effetto Critico, ovvero l'Effetto che si ha quando si ottiene un fallimento critico in almeno un Tiro per Colpire. Purché l'Attivatore sia sempre rispettato, il giocatore può scegliere tra l'Effetto e l'Effetto Critico.

L'Attivatore può specificare un valore pari o dispari che è da confrontare con il Tiro per Colpire.

Le Manovre d'Arme sono raggruppate per livello, ovvero il punteggio di Competenza Armi minima per poter usare quelle manovre, il giocatore può scegliere tra tutte le Manovre d'Arme a lui accessibili ed Attivabili.

Manovre d'Armi livello 6

Nome: **Occasione Mancata**
Attivatore: hai mancato
Effetto: puoi bere una pozione tenuta alla cintura
Effetto Critico: la pozione può essere somministrate ad un compagno entro distanza di mischia.

Nome: **Vera finta**
Attivatore: hai tirato un pari
Effetto: non volevi mancarlo ma almeno è venuta una finta. Fino alla fine del prossimo tuo round aggiungi il punteggio di Intelligenza o Saggezza alla tua Difesa contro il medesimo avversario
Effetto Critico: al prossimo attacco aggiungi il punteggio di Intelligenza e Saggezza al Tiro per Colpire contro il medesimo avversario

Nome: **Colpo Furbo**
Attivatore: hai tirato un pari
Effetto: il compagno che hai a fianco e combatte contro il tuo medesimo avversario guadagna entro la fine del prossimo suo round un bonus al Tiro per Colpire pari alla tua Intelligenza
Effetto Critico: come sopra ma si applica anche ad un ulteriore compagno.

Nome: **Proseguire minore**
Attivatore: hai tirato un dispari
Effetto: confronta il Tiro per Colpire del tuo ultimo attacco con una creatura a distanza di mischia da te, se è sufficiente per colpirla gli causi un danno pari alla tua Forza
Effetto Critico: confronta il Tiro per Colpire del tuo ultimo attacco con una creatura a distanza di mischia da te, se è sufficiente per colpirla gli causi un danno pari due volte alla tua Forza

Nome: **Distratto dal rumore**
Attivatore: hai tirato un dispari
Effetto: il clangore della battagli distrae un avversario, scegli un compagno afferrato, questo si libera se è Afferrato o Bloccato
Effetto Critico: come sopra in più riesce a fare un passo (1 metro) nella direzione che preferisce

Manovre d'Armi livello 8

Nome: **Respiro profondo**
Attivatore: hai mancato
Effetto: Ti focalizzi troppo e perdi l'occasione per colpire, però guadagni un +2 al colpire a tutti gli attacchi in mischia entro la fine del tuo prossimo round
Effetto Critico: come sopra e se colpisci ottieni un danno critico aggiuntivo

Nome: **Sbilanciato**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: il tuo sbilanciamento ti ha fatto mancare ma guadagni un +2 alla Difesa fino alla fine del tuo prossimo round
Effetto Critico: nel tuo prossimo round hai una Azione in meno, ma il primo attacco in mischia che ti viene fatto manca automaticamente

Nome: **Perplesso**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: non ti sai decidere come e dove colpirlo. Effettui una prova di conoscenza per comprendere meglio il tuo avversario
Effetto Critico: anche un tuo compagno che combatte contro la medesima creatura ottiene la possibilità di effettuare la medesima prova

Nome: **Passo falso**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai messo i piedi in fallo. Entro la fine del tuo prossimo round il terreno si considera difficile, hai +4 al colpire
Effetto Critico: entro la fine del tuo prossimo round non puoi muoverti. Se colpisci ottieni due danni critici

Nome: **Ho mancato!!!**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: era tutta una manovra, hai mancato apposta. Entro la fine del tuo prossimo round puoi effettuare un attacco aggiuntivo senza cumulo di penalità da attacco multiplo.
Effetto Critico: controlla il Tiro per Colpire con quello di un altro avversario in mischia, se colpisci causi anche un danno critico

Manovre d'Armi livello 10

Nome: **Sul fianco**
Attivatore: hai mancato
Effetto: ti sei portato sul fianco dell'avversario. Spostati di un metro attorno all'avversario
Effetto Critico: spostati fino a 3 metri attorno all'avversario, entro la fine del round prossimo esegui una Azione in meno

Nome: **Apertura**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: hai mancato per permettere ad un compagno di colpire meglio. Un compagno che attacca il tuo stesso avversario guadagna +4 al Tiro per Colpire entro al fine del tuo prossimo round.
Effetto Critico: due compagni guadagnano l'apertura descritta in Effetto ed fino alla fine del tuo prossimo round, hai -4 al Tiro per Colpire

Nome: **Spavalderia**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: l'avversario è intimorito dalla tua maestria di combattimento. Entro la fino del tuo prossimo round il primo attacco che esegue ottiene -1d6 di penalità
Effetto Critico: come sopra ma -2d6, entro la fine del tuo round prossimo hai -4 al Tiro per Colpire

Nome: **Liscio**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai mancato di poco però sufficiente a ferire l'avversario. L'avversario aumenta di 1 il grado di Sanguinamento
Effetto Critico: come sopra ma Sanguinamento è 2, ti colpisci con l'arma e ti causi un danno pari alla tua Forza

Nome: **Saggiare le forze**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: hai preferito valutare le capacità dell'avversario. Il primo Tiro per Colpire, entro la fine del tuo prossimo round, che colpisce causa automaticamente 1 danno critico
Effetto Critico: come sopra ma 2 danni critici, il prossimo round hai una Azione in meno.

Manovre d'Armi livello 12

Nome: **Tenace**
Attivatore: hai mancato
Effetto: non demordi ed insisti. Ogni attacco entro la fine del round prossimo che effettui contro questo avversario guadagna +2 cumulativo al colpire finché manchi
Effetto Critico: Ogni attacco che colpisce entro la fine del round prossimo che effettui contro questo avversario guadagna un danno critico cumulativo, hai -2 al Tiro per Colpire

Nome: **Perseverare**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: il primo attacco entro il prossimo round mancherà automaticamente, l'attacco successivo causerà 2 danni critici aggiuntivi se colpisce
Effetto Critico: come sopra, ma 3 danni critici

Nome: **Grido di battaglia**
Attivatore: hai mancato con un dispari
Effetto: hai mancato, è vero, ma hai approfittato per incitare i tuoi compagni. Fino la fine del tuo round successivo tutti i tuoi compagni guadagnano +1d6 al Tiro per Colpire al primo attacco.
Effetto Critico: come sopra ma +2d6, ma esegui una Azione in meno nel tuo prossimo round

Nome: **Eureka**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: il colpo è servito per capire come colpirlo. Il primo attacco andato a segno entro la fine del tuo prossimo round causa un danno critico con il dado dell'arma massimizzato
Effetto Critico: il prossiso round esegui una Azione in meno, fino alla fine del tuo prossimo round tu ed un compagno da te disegnato sul primo attacco, se a segno, aggiungete 1 danno critico

Nome: **Attacco selvaggio**
Attivatore: hai mancato con un pari
Effetto: la tua furia è tale che comunque colpisci qualcosa. Confronta il tuo Tiro per Colpire con una creatura in distanza di mischia con te
Effetto Critico: fino alla fine del ruo prossimo round hai -4 alla Difesa, ma ottieni +1d6 al Tiro per Colpire ed un danno critico se colpisci

?! I giocatori in accordo con il Narratore possono creare loro Manovre d'Arme personalizzate in base alla storia e stile del personaggio.

武士道

Trascrizione in kanji di bushido

Abilità

> Il martirio è l'unica maniera per un uomo di diventare famoso se non ha abilità (George Bernard Shaw, The Devil's Disciple)

Le Abilità sono capacità peculiari, frutto di allenamento o doti particolari. Le Abilità hanno sempre un effetto pratico.

Le Abilità costituiscono una buona parte di ciò che può fare il personaggio, vanno scelte con attenzione e cura. E' scegliendo le Abilità che si stabilisce lo stile e capacità del personaggio, se lo si vole più guerriero o mago o curatore.. o qualsivoglia combinazione e peculiarità.

Al primo livello si prendono due Abilità. Successivamente si prende una Abilità ai livelli 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 18. Questa può essere un'Abilità già conosciuta oppure una nuova Abilità appresa durante le avventure.

E' possibile che siano indicati dei Requisiti sotto il nome dell'Abilità, in questo caso vanno rispettati per prendere l'Abilità in oggetto. Eventuali requisiti successivi vengono indicati volta per volta.

Non prendete le Abilità in base al potere, forza, combinazione con altre ma perché in linea con la storia del personaggio. Scegliere un accozzaglia di Abilità solo perché forti non rende un personaggio potente ma sbilanciato, non fate il power-player ad ogni costo.

Le Abilità devono essere prese in base al percorso evolutivo del personaggio, in base a quanto vissuto ed appreso durante le avventure.

E' possibile cambiare una Abilità scelta, rispettando comunque i requisiti, riaddestrandosi per almeno 4 mesi per 4 ore al giorno.

Le capacità fornite dalle Abilità se non descritto diversamente sono cumulative o se si tratta dello stesso bonus si applica quello maggiore. Se non esplicitato una Abilità non può essere presa più volte.

Tiri Salvezza ed Abilita'

Ogni Abilità, tranne quelle che modificano direttamente i Tiri Salvezza, concede dei bonus ai Tiri Salvezza che si cumulano tra loro, anche quando si prende più volte la stessa Abilità.

Quando scegliete una Abilità fate anche caso a quali Tiri Salvezza aumenta!

Caratteristiche ed Abilita'

Ogni Abilità ha segnato una nota tipo ***Caratteristica Potenziata*** con a fianco l'indicazione di una o più Caratteristiche. Nella scheda segnate che Caratteristica, 1 sola, decidete di potenziare con quell'Abilità così che ogni 4 potenziamenti alla medesima Caratteristica potete aumentare di 1, entro il limite di 4 + modificatori razziali, il punteggio della Caratteristica in questione.

Aggiungere nuove Abilita'

Questo elenco non potrà mai essere esaustivo data la fantasia dei giocatori! Cercate però di capire se quello che il giocatore vuole è una Abilità o Competenza, l'avere una capacità o sapere fare qualcosa di particolare. Valutate bene i prerequisiti ed i vantaggi che concede, cercate sempre di essere bilanciati, piuttosto concedete dei vantaggi a scalare, ovvero prendendo più volte l'Abilità.

Ricordatevi anche di segnare i bonus relativi ai Tiri Salvezza. Solitamente una Abilità concreta e pratica concede un bonus di +3 divisi tra 2 Tiri Salvezza, una Abilità più generica concede un 2 punti da dividere tra un solo Tiro Salvezza o due.

Adepto della Magia

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 a due Tiri Salvezza a propria scelta.

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi

Tramite questa Abilità si approfondisce la capacità di lanciare incantesimi.

L'Abilità Adepto della Magia permette di lanciare incantesimi di più alto livello, di rendere più difficile resistere ai propri incantesimi, di fallire meno nella Prova di Magia.

Ogni volta che prendi questa Abilità *apprendi* un incantesimo in più presente nel Tomo di Magia.

L'Abilità è prendibile più volte purché sia inferiore a CM/2.

Ali della Fenice

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3, Gru d'Argento 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Il tuo stile di combattimento enfatizza i colpi portati da lontano come pugni e calci volanti.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la tua distanza di mischia con la Lista Pugno Vuoto diventa di 2 metri.

Le **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 6, Gru d'Argento 3, Pugno di Ferro 1, la tua distanza di mischia diventa di 3 metri.

Le **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 12, Gru d'Argento 4, Pugno di Ferro 2, la tua distanza di mischia diventa di 4 metri.

Finché l'avversario non raggiunge alla propria distanza di mischia il personaggio quest'ultimo avrà un bonus di +2 al colpire, come se usasse un arma lunga.

Allungo

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Usi una Azione in concomitanza alla tua Azione di Attacco per avere portata 2m con il tuo colpo. Se l'avversario non ha Armi lunghe o portata 2m ottieni anche +2 al Tiro per Colpire.

Animalia

Requisito: Seguace o Devoto di Efrem oppure Shayalia, Competenza Magica 2.

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi

Si acquisisce la capacità di trasformarsi in una creatura conosciuta. Costo 2 Azioni.

I propri incantesimi di cura funzionano anche su Animali e Piante, normali e magiche.

La **prima volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti in una creatura con queste caratteristiche:

Tipologia Creature: Bestie

Caratteristiche: quelle fisiche, Difesa, Tiri Salvezza e forme di attacco sono dell'animale.

Incantesimi: non puoi lanciare incantesimi nella nuova forma.

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma ma nessuno ha effetto.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:

Requisito: Competenza Magica 4

Tipologia Creature: Piante e Melme

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale.

Incantesimi: non puoi lanciare incantesimi nella nuova forma

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico non ha effetto. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura. Le capacità magiche degli oggetti non possono essere attivate.

La **terza volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:

Requisito: Competenza Magica 10

Tipologia Creature: Elementali

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale.

Incantesimi: puoi lanciare incantesimi nella nuova forma purché abbiano componenti solo Verbali

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura e le capacità magiche degli oggetti non possono essere attivate.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità puoi trasformarti anche in una creatura con queste caratteristiche:

Requisito: Competenza Magica 16

Tipologia Creature: Mostruosità

Caratteristiche: il Personaggio sceglie se le Caratteristiche fisiche, Difesa, Tiri Salvezza sono proprie o dell'animale. I Punti Ferita rimangono quelli del personaggio.

Incantesimi: puoi lanciare incantesimi nella nuova forma purché abbiano componenti solo Verbali e Somatici

Equipaggiamento: l'equipaggiamento viene assorbito nella nuova forma. Quello magico continua ad avere effetto se possibile. Armature e Scudi applicano il bonus magico alla Difesa della creatura ed eventuali capacità magiche possono essere attivate.

Regole base per la trasformazione

La creatura in cui ti trasformi deve avere un **Grado di Sfida** entro un terzo del tuo punteggio di Competenza Magica + le volte che hai preso l'Abilità Animalia.

I **Punti Ferita** rimangono quelli del attuali del personaggio.

Puoi **rimanere trasformato** per 1 minuto per somma Tratto in comune con il Patrono, con utilizzo minimo di 1 minuto.

Costa 2 Azioni cambiare forma e prima di passare da una forma all'altra è necessario tornare in forma normale.

Il personaggio conserva i propri Tratti, personalità, Abilità (ma non è detto che la nuova forma gli permetta di usarle) e caratteristiche mentali.

Se la creatura possiede una competenza che anche il personaggio possiede ed il bonus della creatura è superiore a quello del personaggio allora usa il bonus della creatura anziché il proprio. Se la creatura possiede delle azioni aggiuntive o di tana, il personaggio non può usarle.

Qualsiasi azione che richieda le mani è limitata alle capacità della sua nuova forma. La trasformazione non interrompe la concentrazione del personaggio su un incantesimo che egli ha già lanciato e non gli impedisce di effettuare azioni che fanno parte di un incantesimo già lanciato, come per esempio Invocare il Fulmine.

Le forme di attacco sono sempre quelle delle creatura.

Della nuova forma acquisisce le caratteristiche e capacità, come sensi, movimento, lingue (ma non è detto che che possa parlare altre lingue oltre quella dell'animale).

Quando sei trasformato puoi canalizzare i tuoi Punti Magia per migliorare la trasformazione, per ogni Punto Magia consumato nel round prendi un +1 al Tiro per Colpire, danno con gli attacchi, Difesa e Tiri Salvezza. La capacità va dichiarata all'inizio del round come Azione Immediata che dura fino all'inizio del tuo round successivo.

Animaletto / Famiglio

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Modificatore di caratteristica per incantesimi

Guadagni un animale naturale. Questo animaletto ha un Grado di Sfida pari a metà della tua Saggezza. Puoi insegnare azioni di base al tuo animale e fargli fare dei compiti semplici.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità guadagni un Famiglio (pag. 84).

Henry Justice Ford

Armato

Requisito: Forza 3, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Quando usi un arma di una taglia troppo grande la penalità al colpire diventa -2.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, non hai penalità nell'usare un arma di una taglia superiore.

Armatura del Devoto

Requisito: Valore singolo Tratto in comune con il Patrono 4, essere Devoto o Seguace

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Modificatore di caratteristica per incantesimi

Il costante allenamento con la tua armatura ti permette di indossare armature leggere senza dover fare una Prova di Magia.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito singolo Tratto 6, esegui la Prova di Magia ma senza dadi aggiuntivi dati da armature medie.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito singolo Tratto 8, esegui la Prova di Magia con solo 1 dado aggiuntivo a valore 2 quando usi armature pesanti.

La **quarta volta** che si prende l'Abilità, requisito singolo Tratto 12, esegui la Prova di Magia senza dadi aggiuntivi dati da armature pesanti.

Armatura della Montagna Incantata

Requisito: Lista armi Pugno Vuoto 1, Competenza Armi 1, Costituzione 2, Saggezza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Saggezza

Il constante allenamento nello spirito e corpo di permette di indurire la tua pelle e renderla più difficile da ferire. Per usufruire di questi bonus non devi portare armature o scudi od oggetti che migliorino la Difesa. Le capacità elencate non sono cumulabili con l'Abilità Gru d'Argento.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la tua Difesa è 10 + Costituzione + 1/3 dei punti in Pugno Vuoto + varie ed eventuali.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 5, acquisisci una riduzione al danno (DR) di 1/-

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 7, riduci automaticamente il Sanguinamento di 1 a fine round.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 8, acquisisci una riduzione al danno (DR) di 3/-

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, requisito Pugno Vuoto 13, acquisisci una riduzione al danno (DR) di 5/-

Arma Focalizzata

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Forza o Destrezza

Scegli un arma in una Lista d'Armi che conosci. Ottieni un +1 a Iniziativa e Tiro per Colpire quando usi questa arma.

Artista dell'Arma

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Scegli una Lista d'Armi, su queste armi ottieni un +1 al colpire.

L'Abilità può essere presa più volte, con almeno CA 5,9,13,17.

Se prendi **4 volte** quest'Abilità sulla stessa Lista d'Armi i bonus al colpire si riducono a +1, invece che +4, ma effettui due Tiri per Colpire per i primi due attacchi del round e scegli il tiro da tenere.

Attacco Turbinante

Requisito: Competenza Armi 12, Intrattenere 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Carisma

Usando 3 Azioni puoi eseguire un singolo attacco (con penalità di 1d6 al Tiro per Colpire) contro tutti gli avversari in mischia attorno a te.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Armi 15, Intrattenere 5, non hai la penalità al Tiro per Colpire.

Batteria Magica

Requisito: Competenza Magica 3

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi

Hai una particolare connessione con la magia che permane la Terra.

La prima volta che prendi questa Abilità aumenti di 3 i punti Magia a disposizione.

Le volte successive, requisito CM 6/9/12, aumenti i Punti Magia di un valore pari all'aumento precedente +1.

Batteria Estesa

Requisito: Competenza Magica 1, Adepto della Magia

Tiri Salvezza: + 1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi

Riesci a sopportare meglio lo stress di lanciare incantesimi.

Quando effettui una Prova di Magia e riesci in almeno un Successo Critico Magico il costo dell'incantesimo diminuisce di un punto, con un costo minimo di 1.

Colpo Furtivo

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Quando l'avversario viene attaccato in mischia alle spalle, il primo attacco del combattimento andato a segno con arma di mischia, causa un danni critici aggiuntivi.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, causi 2 danni critici aggiuntivi.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 10, causi 3 danni critici aggiuntivi.

La **quarta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 12, causi 4 danni critici aggiuntivi.

HOW THESEUS SLEW THE MINOTAUR.

Henry Justice Ford - Colpo furtivo!

Colpo Indebolente

Requisito: Colpo furtivo 3, Competenza Armi 12

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Destrezza

Colpo Indebolente è una forma avanzata di colpo furtivo. Ogni Colpo Indebolente abbassa Forza o Destrezza (scelta giocatore) di quante volte si è preso Colpo Furtivo.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Tempra con DC pari al Tiro per Colpire. Si causa il danno aggiuntivo del Colpo Furtivo o la perdita di punti caratteristica.

Colpo Mortale

Requisito: Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Forza

Esegui il Tiro per Colpire con penalità di -1d6, se colpisci causi 3 danni critici. I Tiri per Colpire successivi partono da -10 al colpire.

Colpo Paralizzante

Requisito: Colpo Indebolente, Colpo furtivo 4, Competenza Armi 18

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Forza o Destrezza

Dedichi 2 Azioni a Round, per 5 round, a studiare un avversario che puoi minacciare. Nel sesto round utilizzando 2 Azioni porti un attacco in mischia o da distanza. L'avversario deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC pari al Tiro per Compire o rimanere paralizzato per 3d6 round.

Colpi Poderosi

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Il tuo stile enfatizza colpi poderosi.

Guadagni un +1 al danno con una Lista d'Arma.

Combattere alla Cieca

E' l'abilità di attaccare in mischia gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

Requisito: Consapevolezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Un avversario con copertura leggera non ottiene bonus alla Difesa, con copertura media ha un +2 alla Difesa, con copertura completa ha un +6 alla Difesa.

Un attaccante invisibile in mischia non ottiene alcun vantaggio al colpire il personaggio in mischia.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito Consapevolezza a 3, riduci di ulteriori due il bonus alla Difesa da creature con copertura completa.

Non c'è bisogno di effettuare prove di Acrobatica per muoversi a piena velocità mentre si è Accecati.

La penalità al Tiro per Colpire contro creature invisibili è -2.

Livello Zatoichi, la **terza volta** che prendi l'Abilità, requisito Consapevolezza a 5, in mischia una creatura invisibile non ha alcun vantaggio contro di te ne tu hai penalità contro di lei.

Combattimento con due armi

Requisito: Destrezza 2, Forza 1, Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

La **prima volta** che prendi questa Abilità il constante e' continuo allenamento ti permette di ridurre la penalità del multiattacco dato dall'attacco con l'arma secondaria. Quando attacchi con l'arma secondaria cumuli penalità al colpire di -4 al posto di -5 se l'arma è leggera.

Requisito Destrezza 3, Competenza Armi 12

La **seconda volta** se l'arma secondaria non è leggera non cumuli l'ulteriore -3 al colpire.

Requisito Competenza Armi 18

La **terza volta** il primo attacco effettuato con l'arma secondaria non cumula la penalità degli attacchi multipli.

Concentrato

Requisito: Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi

Scegli una Lista di Magia, la DC dei Tiri Salvezza dei tuoi incantesimi in quella lista aumenta di 1.

L'Abilità può essere presa più volte sulla stessa Lista di Magia o su altre liste ed il totale deve essere pari o inferiore a CM/4.

Woodcut illustration from an edition of Pliny the Elder's Naturalis Historia (1582)

Conoscenza istintiva

Requisito: Conoscenza 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Intelligenza

Non dimentichi mai un nemico.

Hai una istintiva capacità nel ricordare e valutare un nemico. Quando prendi questa Abilità puoi effettuare una prova di Riconoscere un Mostro (pag. 351) utilizzando una Reazione.

Creare Oggetti Magici

Requisito: Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Tramite questa Abilità l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a livello 3 in un oggetto magico.

Le **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 12, l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a livello 5 in un oggetto magico.

Le **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 16, l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a livello 8 in un oggetto magico.

Le **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 18, l'incantatore è in grado di infondere un incantesimo fino a livello 9 in un oggetto magico.

Henry Purcell - King Arthur

Dadi Truccati

Requisito: Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Carisma

Puoi aumentare di 1, entro il valore di 6, un dado nella Prova di Magia.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Competenza Magica 12, puoi aumentare di 1, entro il valore di 6, un ulteriore dado nella Prova di Magia.

Danno Coordinato

Requisito: Competenza Armi 8, Saggezza 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Carisma o Intelligenza

La tua esperienza nel gestire gli alleati ti permette di massimizzare l'efficacia degli attacchi.

Puoi coordinare gli attacchi di due tuoi alleati, che siano a distanza di mischia tra loro, affinché il danno causato da uno colpisca il nemico dell'altro e vice versa. Costa 2 Azioni eseguire questo coordinamento.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Competenza Armi 4, Intelligenza 2, puoi coordinare e scambiare il danno di tre alleati purché in distanza di mischia tra loro. Costo 2 Azioni.

E' necessario che i Tiri per Colpire vadano a segno per poter applicare il danno all'altro avversario.

Danza della Lama

Requisito: Lista d'Armi: Armi Aggraziate a 2, Destrezza o Carisma 1, Intrattenere 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Destrezza

Quando usi Armi Aggraziate puoi sostituire il solo danno dato dalla Forza negli attacchi di mischia con metà del valore del Carisma o Destrezza.

La **seconda volta**, requisito Armi Aggraziate 4, Intrattenere 3, che prendi l'Abilità puoi usare il Carisma come modificatore al danno dell'arma, ignorando il danno dato dalla Forza.

La **terza volta**, requisito Armi Aggraziate 7, Intrattenere 5, che prendi l'Abilità puoi usare la Destrezza od il Carisma come modificatore al danno dell'arma, ignorando il danno dato dalla Forza.

Il secondo e terzo vantaggio non sono cumulativi.

Dattilografo

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Destrezza

Sei estremamente rapido nel copiare nuovi incantesimi sul tuo Tomo della Magia. Il tempo per copiare un incantesimo passa da 1 ora a 30 minuti a pagina (un incantesimo occupa un numero di pagine pari al proprio livello). Il costo in inchiostri passa da 10 mo a pagina a 5 mo a pagina.

Decifrare scritti magici

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Saggezza

Ha un bonus di +1d6 nel comprendere il contenuto di una pergamena e nel lanciare l'incantesimo contenuto. Il bonus si applica anche alla prova per copiare un incantesimo sul proprio Tomo della magia.

Difendere Cavalcatura

Requisito: Cavalcare 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Ogni qual volta la cavalcatura viene colpita, puoi effettuare una prova di Cavalcare per negare il colpo. La tua prova di Cavalcare deve essere maggiore del Tiro per Colpire dell'avversario

L'Abilità è utilizzabile solo una volta per round, per un solo attacco, costa la Reazione.

Difesa pronta

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Sei sempre vigile ed attento quando rischi la vita. Hai un +2 alla Difesa contro gli attacchi di opportunità, alle spalle, o da fiancheggiato.

Distillare pozioni

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Intelligenza

Competenza nel distillare pozioni.

Acquisti un bonus di +1d6 su Conoscenze Erboristeria, distillare creare pozioni e veleni naturali.

Doppia porzione

Requisito: Combattimento con due armi, Competenza Armi 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Il costante allenamento con due armi ti permette di applicare il bonus al danno dovuto alla Forza in maniera piena anche all'arma secondaria.

Energia Psichica

Requisito: Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 1, Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Carisma

Dopo anni di allenamento, meditazione e stage a Panda Barbat sei in grado di raccogliere la tua Energia Chi.

Ogni giorno dopo almeno 6 ore di riposo e 2 ore di meditazione/allenamento riempi il tuo corpo di energia Chi pari a Competenza Armi+Competenza Magica+Saggezza/2

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Forza 1, Saggezza 2, Competenza Armi 4, Competenza Magica 4

Recuperi 1 punto Chi ogni 10 minuti in cui il personaggio non effettua attività impegnative.

Colpo Psichico

Requisito: Energia Psichica, Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Forza

Concentri il tuo Chi nelle tue mani. Puoi concentrare un numero di punti Chi pari alla Saggezza. Con un Attacco a Tocco andato a segno, nel round scarichi l'energia che causa 1d6 danni da forza per punto Chi usato, fino ad un massimo di punti Chi pari al punteggio di Saggezza.

Il colpo si considera come portato da un arma magica con un bonus pari ai punti Chi usati.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 2, se il Tiro per Colpire va a segno consumi un punto Chi in meno.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, Competenza Armi 3, se il Tiro per Colpire va a segno consumi due punti Chi in meno. Puoi usare un numero di punti Chi contemporaneo pari ad una volta e mezza il valore della Saggezza.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, Competenza Armi 7, Saggezza 4, se il Tiro per Colpire va a segno consumi tre punti Chi in meno. Puoi usare un numero di punti Chi contemporaneo pari al doppio del valore della Saggezza.

Raggio Psichico

Requisito: Colpo Psichico, Saggezza 3, Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Destrezza

Puoi effettuare un attacco a distanza entro 9 metri usando l'Energia Psichica. L'Attacco, a Tocco, causa 1d6 di danno da forza per punto Psichico speso focalizzato sul danno.

E' possibile focalizzare uno o più punti Psichici per aumentare la distanza ogni volta di 9 metri. Non puoi usare un numero di punti Chi totali (per distanza e e danno) superiore alla Saggezza.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità requisito Saggezza 3, Competenza Armi 9, puoi utilizzare fino a doppio del tuo punteggio in Saggezza per potenziare il Raggio Psichico.

Elementalista

Requisito: Competenza Magia 3, Almeno 4 incantesimi da Lista di Magia Elementale

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Costituzione

Scegli un tipo di Energia Elementale: Fuoco, Elettricità, Freddo, Suono.

Sei capace di scambiare gli elementi presenti nei tuoi incantesimi. Puoi sostituire un tipo di danno di energia elementale con il danno scelto quando ha preso questa Abilità.

Il tempo di lancio dell'incantesimo aumenta di 1 Azione, se il tempo totale di lancio supera le 3 Azioni non è possibile usare questa Abilità sull'incantesimo.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 6, scegli un nuovo tipo di Energia. Quando effettui la sostituzione puoi scegliere tra i tipi di energia a disposizione. Non hai più la penalità al tempo di lancio dell'incantesimo.

Esperto

Requisito: Caratteristica collegata almeno a -1

Tiri Salvezza: +1 a due Tiri Salvezza a scelta.

Caratteristica Potenziata: a scelta

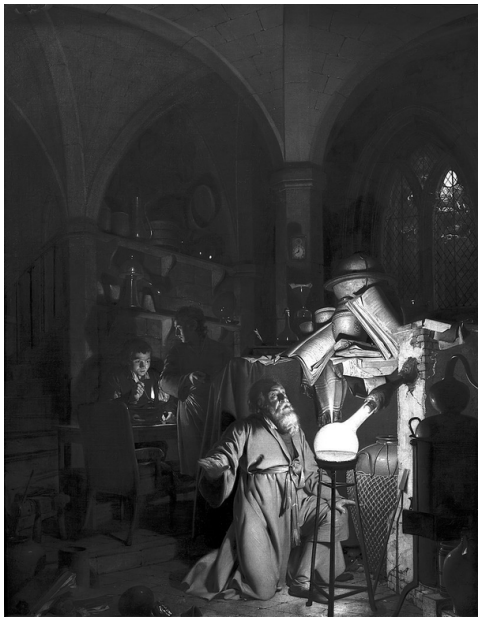
Sei un esperto in un argomento. Ogni qual volta prendi questa Abilità guadagni un +1 alle prove su una Competenza a tua scelta.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità aggiungi +2 alla prova. Puoi prendere 10 alla prova impiegando 5 round anziché 10 (vedi pag. 30).

La **terza volta** che prendi questa Abilità aggiungi 1d6 alla prova. Puoi prendere 14 alla prova impiegando 5 minuti anziché 10.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità consideri il totale dei dadi tirati come 10 se ha tirato da 4-9.

Il bonus sono cumulativi se riferiti sempre la stessa Competenza. Non è usabile su Consapevolezza (vedi Percettivo, pag. 77).



The Alchemist Discovering Phosphorus. Joseph Wright of Derby (1771-1795)

Estrazione rapida

Sei estremamente rapido nell'estrarre la tua arma.

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Puoi estrarre un arma per te non grande con il costo di una Azione immediata.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi riporre l'arma attuale ed estrarne un'altra come Azione di Movimento.

La **terza volta** che prendi questa Abilità puoi riporre l'arma attuale ed estrarne un'altra senza usare azioni.

Fare Infuriare

Le tue abilità dialettiche sono incredibili.

Requisito: Competenza Armi 2 e Carisma o Forza 2

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Impieghi 2 Azioni ad infamare ed inveire contro un avversario. Il target deve fare una prova contrapposta di Tiro Salvezza Volontà contro la tua prova di competenza Intrattenere od Intimidire oppure perdere il bonus di Destrezza (Tiri Salvezza, Tiro Colpire e Difesa) fino alla fine del tuo round successivo.

L'avversario può non comprendere la tua lingua ma deve avere Intelligenza pari a -2 o più.

Fedele

Requisito: Competenza Magica 1, Somma valore Tratti in comune 2, essere Devoto

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Saggezza

La tua connessione con il Patrono è forte ed energetica. Aumenti i tuoi Punti Magia di 3 punti.

Le volte successive, requisito somma valore Tratti comune con il Patrono 6/9/12,16..., aumenti i Punti Magia di un valore pari all'aumento precedente +1.

Quest'Abilità non si cumula con l'Abilità Batteria Magica.

Ferocia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Forza

La tua rabbia è tale da sconfiggere, temporaneamente, la morte.

Quando scendi sotto lo 0 Punti Ferita non svieni ed incominci a perdere 1 punto ferita a round.

Una creatura dotata di Ferocia sviene quando ha un punteggio di Punti Ferita negativo pari al doppio dei punti di Costituzione e muore quando i suoi Punti Ferita scendono al punteggio negativo pari al suo triplo del punteggio di Costituzione+5 (COS*3+5)

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 4, puoi fare che la tua Forza aumenti di 2 e acquisisci 6 Punti Ferita temporanei per 1 minuto. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 1 per 10 minuti.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 7, puoi fare che la tua Forza aumenti di 3 e acquisisci 12 Punti Ferita temporanei per 3 minuti. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 2 per 20 minuti.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 11, puoi fare che la tua Forza aumenti di 4 e acquisisci 24 Punti Ferita temporanei per 15 minuti. A fine scontro il tuo livello di affaticamento aumenta di 3 per 30 minuti.

Il giocatore può scegliere un solo grado di Ferocia da usare nello scontro (2, 3, 4).

Figlia di Shayalia

La tua connessione con la natura è forte e concreta

Requisito: Devoto o Seguace di Shayalia

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Carisma

La **prima volta** che prendi questa Abilità ottieni un +2 alla prove di Natura ed un +2 ai Tiri Salvezza contro veleni naturali.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 6, ottieni un +4 alla prove di Natura ed un +4 ai Tiri Salvezza contro effetti, anche magici, causati da Animali o Piante.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti in comune 12, sei sempre sotto l'effetto dell'incantesimo Santuario verso qualsiasi animale non magico.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito Animalia preso 4 volte, puoi trasformati usando Animalia, in qualsiasi creatura purché non sia un immondo o drago.

Finta Morte

Sei in grado di simulare la morte, rallentando il cuore.

Requisito: Costituzione 0

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Saggezza

Come Azione di Reazione sei in grado di cadere a terra (stramazzare!) morto. Solo una prova di Pronto Soccorso DC 20 può rivelare che sei vivo.

L'effetto dura al massimo 2 minuti. La finta morte non è ripetibile in intervalli inferiori ai 10 minuti l'una dall'altra.

Flagello Danzante

Requisito: Competenza Armi 1, usare un arma della Lista Palle rotanti

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Quando usi la tua arma dalle Palle Rotanti hai un bonus di +1 al Tiro per Colpire e +1 alla Difesa

Forgiato nella furia

Requisito: Competenza Armi 5

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Quando effettui un tiro critico con un attacco in mischia, ovvero hai tirato almeno 2 volte 6, si considera che tu abbia tirato un 6 in più per il conteggio totale del tiri critici

Fortunato

Requisito: nessuno

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Carisma o Destrezza

Una volta al giorno puoi fare ritirare 1d6 di una prova (Tiri per Colpire, Prove Competenze, Tiri Salvezza) al Narratore e prendere il valore pù basso tra i due tiri. L'Abilità può essere dichiarata anche dopo il tiro dei dadi.

Forma Elementale

Requisito: Seguace o Devoto di Erondil, Gaya, Efrem oppure Shayalia. Almeno 3 incantesimi da 2 Liste di Magia Elementare diverse. Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Costituzione

Quando ti trasformi con l'Abilità Animalia scegli un elemento tra gli incantesimi imparati presenti in una Lista di Magia Elementale.

La **prima volta** che prendi questa Abilità quando ti trasformi con Animalia i tuoi attacchi in mischia fanno il tipo di danno elementale scelto.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 11, quando ti trasformi con Animalia sei resistente al medesimo tipo di danno elementale che causi.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 14, i tuoi attacchi quando ti trasformi con Animalia causano 2d6 di danno in più del tipo elementale scelto.

Se sei un Devoto o Seguace di Gaya o Erondil non è necessario trasformarsi in animale, il tipo di danno si applica ai tuoi attacchi in mischia.

Freccia chiamata, freccia consegnata

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Puoi tirare 1 freccia/dardo, una volta al giorno, come Reazione, senza penalità al colpire date dal multiattacco. L'arco/balestra deve già essere in mano.

Furia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Il tuo stile di combattimento è rappresentato dalla cieca furia omicida. Aggiungi +1d6 al danno ad ogni attacco andato a segno in mischia ed i tuoi avversari guadagnano +1d6 al colpire verso di te. Puoi decidere di attivare questa Abilità round per round. Costa 1 Azione Immediata.

Giocoliere

Requisito: Destrezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Carisma

Hai un talento naturale per maneggiare gli oggetti.

Qualsiasi prova di Acrobatica che coinvolga il maneggiare oggetti o l'equilibrio ha un +2 di Bonus.

Puoi lanciare un secondo pugnale come Azione Immediata in seguito all'Azione di attacco di lancio di un pugnale, questo pugnale ha un -3 al Tiro per Colpire e non comula penalità al multiattacco.

Guerriero della Magia

Requisito: Competenza Armi 2, Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Forza

Non segui solo la via della magie e neanche quella della spada, il tuo stile abbraccia entrambi in un fendente di pura magia.

La **prima volta** che prendi questa Abilità sei in grado di scaricare un incantesimo a distanza di mischia con la tua arma. Effettui il Tiro per Colpire e se colpisci oltre al danno dell'attacco scarichi anche l'incantesimo. Devi riuscire in una Prova di Magia. In questa maniera puoi eseguire un solo attacco con l'arma. Costa 3 Azioni.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 3, Competenza Magica 3, consumando 3 Azioni sei in grado di scaricare un incantesimo che non sia personale o a tocco con un arma a gittata. Devi riuscire in una Prova di Magia.

Non puoi scaricare incantesimi di livello superiore a 3 con questa Abilità ed il tempo di lancio dell'incantesimo non può essere superiore alle 2 Azioni.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, Competenza Magica 9, puoi convogliare incantesimi fino al 5 livello tramite l'arma.

Gru d'Argento

Requisito: Lista Pugno Vuoto 2, Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Per usufruire di questi bonus non devi portare armature o scudi od oggetti anche magici che migliorino la Difesa. Le capacità elencate non sono cumulabili con l'Abilità Armatura della Montagna Incantata.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la tua Difesa base è 11 + Destrezza + 1/3 dei punti in Pugno Vuoto + eventuali modificatori.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 4, la tua Iniziativa aumenta di 2 (solo con attacchi disarmati).

La **terza volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 9 e Destrezza 2, hai un bonus nei Tiri salvezza su Volontà 2 (cumulativo).

La **quarta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 11, la tua Difesa base ed Iniziativa aumentano di 2 (cumulativo).

La **quinta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Lista Pugno Vuoto 13 e Destrezza 3, hai un bonus nei Tiri salvezza su Riflessi di 2 (cumulativo).

I bonus sono attivi anche se non stai combattendo.

Ho detto CADI!

Requisito: Competenza Armi 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Se colpisci 3 volte entro 2 round un avversario questo deve fare una Tiro Salvezza su Tempra con DC pari al Tiro per Colpire dell'ultimo attacco o cadere prono. Il Tiro Salvezza ha 1d6 di modificatore per taglia di differenza.

Il Patrono è con me

Requisito: Devoto, Somma Tratti comuni con il Patrono 2

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

La **prima volta** che prendi questa Abilità per 1 volta al giorno puoi ritirare un dado tirato nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 6, per 2 volte al giorno puoi ritirare fino a 2 dadi tirati nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 12, per 3 volte al giorno puoi ritirare fino a 3 dadi tirati nella Prova di Magia per il lancio di incantesimo.

L'Abilità può essere dichiarata anche dopo il lancio dei dadi. Qualsiasi nuovo valore ottenuto con il nuovo tiro va tenuto o si usa nuovamente quest'Abilità.

Il Patrono è la mia Arma

Requisito: Somma Tratti comuni con il Patrono 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

La **prima volta** che prendi questa Abilità hai un +1 di al Tiro per Colpire ed al Danno quando usi l'Arma preferita del tuo Patrono.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comune 5, Competenza Armi 1, la penalità per gli attacchi multipli con l'arma preferita del Patrono diviene -4.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 10, Competenza Armi 2, aggiungi +1d6 al Tiro per Colpire quando effettui il terzo attacco nel round con l'arma del Patrono.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 15, Competenza Armi 3, aumenti di un grado il dado di danno della tua arma del Patrono.

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, requisito somma Tratti comuni con il Patrono 19, Competenza Armi 4, ottieni un ulteriore +1 al Tiro per Colpire e +1 al Danno. Il primo attacco andato a segno nel round con l'arma del Patrono causa sempre danno critico.

Iaijutsu

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Destrezza

Per ogni -1d6 al Tiro per Colpire guadagni un +4 all'Iniziativa e vice versa. La dichiarazione va eseguita ogni round che si intende usare al momento del controllo delle iniziative. Non si può applicare il modificatore se non si esegue almeno un attacco.

Improvvisare

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Qualsiasi oggetto che possa definirsi un arma improvvisata per te non è improvvisata. Non soffri di penalità al colpire quando usi un arma improvvisata. Ottieni un +1 al danno quando usi un arma improvvisata.

Incantatore da Combattimento

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Quando sei Distratto puoi ignorare un dado meno nella Prova di Magia.

La **seconda volta**, requisito Competenza Magica 6, che prendi questa Abilità, quando sei Distratto, puoi ignorare un ulteriore dado in meno nella Prova di Magia.

La **terza volta**, requisito Competenza Magica 12, che prendi questa Abilità, quando sei Distratto, puoi ignorare un ulteriore dado in meno nella Prova di Magia.

Incantatore Prudente

Requisito: Competenza Magica 8

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Quando una creatura ostile entra per la prima volta in uno spazio entro 1 metro da te puoi usare una Reazione per lanciare un trucchetto senza potenziamenti o Prova di Magia.

Questa Abilità non influisce su fatto che si è comunque Distratti nel lancio di un successivo incantesimo.

Immunita' ai veleni

Requisito: Costituzione 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Saggezza

Il corpo si abitua ai veleni, il personaggio guadagna un +2 Tiro Salvezza sui veleni.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità divieni immune ai veleni naturali. Non riesci più ad ubriacarti normalmente.

La **terza volta** hai un +1d6 ai Tiro Salvezza ai veleni magici e subire gli effetti di fumi tossici (ma puoi sempre soffocare).

Imposizione delle mani

Requisito: Competenza Magica 1, Tratti comuni 3, essere Devoto o Seguace

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Saggezza

Se i tuoi Tratti sono in comune con un Patrono positivo puoi convogliare energia curativa (effetto curativo/dannoso su non morti), se sono in comune con un Patrono neutrale o malvagio puoi convogliare energia negativa (effetto dannoso/curativo sui non morti). Usabile un numero di volte al giorno pari alla (somma dei Tratti in comune con il Patrono)/2.

Attraverso l'imposizione delle mani puoi curare/ferire 5 Punti Ferita ad una creatura. Puoi applicare più usi con il singolo tocco.

L'Abilità presa più volte permette di togliere specifiche condizioni che affliggono la creatura facendo consumare più usi.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, somma Tratti in comune 4, puoi togliere la condizione Affaticato (3 usi).

La **terza volta** che prendi questa Abilità, somma Tratti in comune 6, puoi togliere le condizioni: Spaventato, Nauseato, Svenuto, Affaticato 2 (3 usi).

La **quarta volta** che prendi questa Abilità, somma Tratti in comune 8, puoi togliere le condizioni: Accecato, Assordato, Avvelenato, Malato* (3 usi).

La **quinta volta** che prendi questa Abilità, somma Tratti in comune 10, puoi togliere le condizioni: Confuso, Paralizzato, Affascinato (4 usi).

La **sesta volta** che prendi questa Abilità, somma Tratti in comune 12, puoi togliere le condizioni: Dominato, Pietrificato, Affaticato 3 (5 usi).

Ogni uso dell'Abilità Imposizione delle mani per curare riduce il valore di Sanguinamento di 2 e permette di recuperare 3 Punti Ferita Massimi.

In caso di malattie magiche una eventuale prova di contrasto è fatta con 3d6 + somma punti Tratto in comune + Saggezza.

L'energia proviene dalle mani (non conta se ci sono guanti) e si applica con un Attacco a Tocco. Usa 2 Azioni. Tiro Salvezza su Tempra DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono + Saggezza per evitare l'effetto. 2 Azioni.

Portrait of V. Greatrakes laying on his hands, window, in right-hand corner showing several successful cures, possibly. By W. Faithorne

Incanalare Energia

Requisito: Imposizione delle mani, Competenza Magica 1, Tratti comuni 4

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Costituzione

Sei in grado di usare l'energia di Imposizione delle Mani per creare un'aura energetica intorno a te.

Tramite l'Imposizione delle mani crei un'aura istantanea nel raggio di 3 metri attorno a te che cura/ferisce 5 Punti Ferita a tutte le creature presenti ogni 2 usi consumati.

Ogni volta che prendi quest'Abilità, oltre la prima, aumenti il raggio di 1 metro e puoi escludere una creatura dall'effetto dell'aura.

L'energia proviene dal tuo corpo ed influenza te stesso e le creature intorno a te. Tiro Salvezza su Riflessi DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono + Saggezza per evitare l'effetto. 2 Azioni.

Infondere Coraggio

Requisito: Carisma 2, Intrattenere 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Saggezza

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere coraggio nei compagni in grado di sentirti o vederti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi compagni hanno un bonus di +1 al Tiro per Colpire ed al Danno in combattimento.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 4, puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +2 Tiro per Colpire, +2 Difesa, +2 Danno, +2 Tiro Salvezza su Volontà. I tuoi compagni devono essere entro 12 metri di raggio.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 12, puoi decidere di infondere fino a 2 di questi bonus. +1d6 Tiro per Colpire, +4 Difesa, +4 Danno, +1d6 TS. I tuoi compagni devono essere entro 24 metri di raggio.

Attivare, mantenere o cambiare effetto dell'Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere x 3 al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la tua esibizione.

Infondere Energia Magica

Requisito: Competenza Armi 1, Competenza Magica 2

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Sai manipolare le energie magiche in maniera istintiva ed infonderle nelle armi. Costa 1 Azione infondere la magia nell'arma.

La **prima volta** che prendi questa Abilità puoi usare due Punti Magia e canalizzarli nella tua arma. Per la durata di 6 round la tua arma diviene un arma magica +1, se possiede già capacità magiche l'effetto non funziona.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 4, puoi usare quattro Punti Magia ed un arma con cui vieni a contatto diventa un arma +2 per 6 round, se è già incantata acquisisce un bonus ulteriore di +1 fino ad un massimo di +3.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Magica 8, puoi usare sei Punti Magia ed un arma con cui vieni a contatto diventa un arma +3 per 6 round, se è già incantata acquisisce un bonus ulteriore di +2 fino ad un massimo di +4.

Infondere Energia Magica Superiore

Requisito: Competenza Armi 4, Competenza Magica 6

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Sai infondere l'arma di energia magica per fargli acquisire capacità fantastiche. Costa 1 Azione attivare l'infusione della magia nell'arma. L'arma deve essere magica.

La **prima volta** che prendi questa Abilità usando un Punto Magia a round puoi rendere la tua arma fiammeggiante o elettrificata o cambiare la forma. Ogni colpo portato a segna causa 1d6 di danni da fuoco o elettricità aggiuntivi. Se smetti di pagare il Punto Magia torna alla forma precedente e smette di causare danni aggiuntivi.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità usando due Punti Magia a round puoi rendere un arma

con cui vieni a contatto estremamente pericolosa. Ogni colpo portato a segno causa 1 danno critico aggiuntivo. Requisito Competenza Magica 7.

La **terza volta** che prendi questa Abilità usando tre Punti Magia a round puoi concedere ad un arma con cui vieni a contatto entrambi le abilità precedenti.

Le Abilità non sono cumulative, devi scegliere quale applicare round per round.

Infondere Paura

Requisito: Carisma 2

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Costituzione

Tramite la tua esibizione, canora, di balletto, oratoria.. sei in grado di infondere paura negli avversari in grado di sentirti, nel raggio di 6 metri.

La prima volta che prendi questa Abilità i tuoi nemici hanno penalità di -1 al Tiro per Colpire ed al Danno in combattimento.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 4, la forza della tua arte aggredisce i nemici e puoi selezionare due effetti tra: -2 Tiro per Colpire, -2 Danno in combattimento, -2 Difesa, -2 al Tiri Salvezza su Volontà. I tuoi nemici devono essere entro 12 metri di raggio.

La **terza volta** che prendi questa Abilità, requisito Intrattenere 12, la forza della tua arte aggredisce i nemici e puoi selezionare due effetti tra: -1d6 Tiro per Colpire, -4 Difesa, -4 Danno, -1d6 TS. I tuoi nemici devono essere entro 24 metri di raggio.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Volontà DC pari 10+CAR+punteggio Intrattenere. Una creatura che riesce nel Tiro Salvezza è immune per quel giorno a nuove manifestazioni di questo tuo potere.

Attivare, mantenere o cambiare effetto dell'Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere x 3 al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la performance.

Iniziativa migliorata

Requisito: Intelligenza o Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Aumenti l'iniziativa di +1. L'Abilità può essere presa fino a 2 volte ed il bonus si cumula.

La mia pelle

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +3 Tempra

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Forza

Hai un rapporto quasi simbiotico con la tua armatura.

La **prima volta** che prendi questa Abilità la Difesa che ti concede l'armatura che porti aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, la Difesa che ti concede l'armatura che porti aumenta di 2.

La mia morte la tua morte

Requisito: Competenza Armi 1, Forza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Carisma o Forza

Per ogni singolo avversario in combattimento puoi fare che il primo colpo a segno dello scontro causi un danno aggiuntivo pari al doppio di Competenza Armi. L'avversario guadagna un bonus al Tiro per Colpire ed al danno pari al valore della tua Competenza Armi al primo Tiro per Colpire effettuato entro la fine del round successivo. Va dichiarato prima del Tiro per Colpire.

La mia Testa è più Dura

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

La tua arma, presente nella Lista Armi Rompi Cranio, fa +2 danni

Litania versatile

Requisito: Competenza Intrattenere 6

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Carisma o Destrezza

Tramite la tua esibizione puoi decidere di infondere coraggio o paura alle creature entro 9 metri da te. Ogni round, per tutte le creature influenzate, puoi decidere di applicare fino a 2 modificatori tra: bonus di +1d6 al Tiro per Colpire oppure +4 alla Difesa oppure -1d6 al Tiro per Colpire oppure -4 alla Difesa.

All'avversario è concesso un Tiro Salvezza Volontà DC pari 10+CAR+punteggio Intrattenere. Una creatura che riesce nel Tiro Salvezza è immune per quel giorno a nuove manifestazioni di questo tuo potere.

Attivare e mantenere l'Abilità richiede 2 Azioni. Puoi mantenere l'Abilità un numero di round, anche non consecutivi, pari a punteggio Intrattenere al giorno. Le creature per rimanere influenzate devono continuare a vedere/sentire la performance.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità puoi escludere dall'effetto un numero di creature fino al punteggio di Carisma

Lo scudo è mio amico

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Costituzione

La **prima volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Magica 3, puoi usare scudi leggeri senza dover fare una Prova di Magia.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 5, la penalità a Tiro per Colpire data dallo scudo diminuisce di 1.

Magie Potenti

Requisito: Competenza Magica 5

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Le tue magie sono straordinariamente efficaci.

Scegli una Liste di Magia, ottieni un +1d6 alla Prova di Magia nel lancio di incantesimi da questa Lista. L'Abilità può essere presa più volte ma il totale deve essere inferiore od uguale a CM/4.

Molla

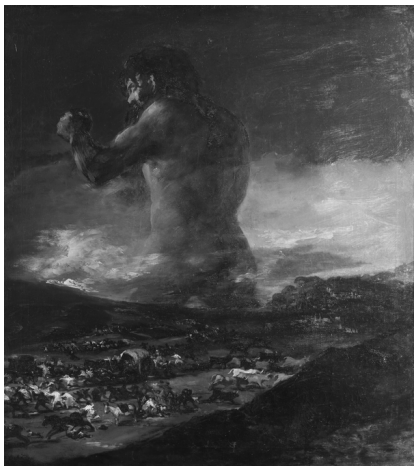
Requisito: Forza 0

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Puoi ignorare il requisito dei 3 metri di rincorsa prima di un salto.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità quando effettui una prova per saltare in lungo od in alto tiri 1d6 in più.



The Colossus (also known as The Giant), is known in Spanish as El Coloso.

Montagna umana

Requisito: Costituzione 1

Tiri Salvezza: +3 Tempra

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Forza

Forse una volta eri gracile e debole, adesso sei una montagna di muscoli.

Quando prendi questa Abilità aumenti di 1 i Punti Ferita presi per livello.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità aumenti di 1 i Punti Ferita presi per livello.

La **terza volta** che prendi questa Abilità aumenti il dado per tirare i Punti Ferita.

I bonus sono cumulativi e retroattivi ai livelli precedenti, tranne che l'aumento di dado vita.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità aumenti di una taglia (P > M > G).

Muro mentale

Requisito: Saggezza +1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Saggezza

La tua mente è addestrata contro chi vuole influenzarla. Ogni volta che prendi questa Abilità guadagni +1 ai Tiri Salvezza contro gli incantesimi della Lista di Magia di Ammaliamento.

Occhi della magia

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +1 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Carisma

Se lo puoi vedere sai anche se è magico. Costa una Azione attivare la vista magica e dura un round.

La **seconda volta**, requisito Competenza Magica 1, che prendi l'Abilità attivare la vista magica costa una Reazione.

Occhio Clinico

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Sei in grado di fare danno critico a creature normalmente immuni ai critici (tirare più volte 6 ed esplosione del danni).

Occhio di Falco

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

I proiettili, frecce o dardi, lanciati tra il primo ed il secondo incremento non hanno penalità al Tiro per Colpire.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, la penalità per i tiri fino al terzo incremento di range è di 1d6.

La **terza volta** che prendi questa Abilità sei in grado di estendere ancora di più il tuo tiro e portarlo ad un quinto incremento con un -2d6 di penalità al colpire. Non hai penalità entro i primi 3 incrementi mentre hai -1d6 a colpire tra il terzo e quarto incremento.

Opportunista

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Forza

Puoi tentare di colpire in mischia un avversario che **esca** o **attraversi** un area di mischia che tu minacci oppure usi un arma da lancio contro di te nella tua area di mischia. L'Abilità è usabile una volta per round come Reazione. Questo attacco viene anche chiamato attacco di opportunità nel manuale e ci sono diverse creature che non ne scatenano la Reazione.

Parata

Requisito: Competenza Armi 3 oppure Pugno Vuoto 2

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Destrezza

La **prima volta** che prendi questa Abilità quando usi l'Azione per Preparare la Difesa (pag. 48) questa aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Competenza Armi 6 oppure Pugno Vuoto 4, usi una Azione Immediata per Preparare la Difesa.

La **terza volta** che prendi quest'Abilità, requisito Competenza Armi 9 oppure Pugno Vuoto 6, puoi usare Preparare la Difesa su una creatura a distanza di mischia da te.

Usare l'Abilità Parare deve essere dichiarata nel proprio round e rimane attiva fino all'inizio del tuo round successivo.

Passo Felpato

Requisito: Furtività 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Il tuo passo è naturalmente silenzioso.

La **prima** volta che prendi quest'Abilità la penalità per muoversi a piena velocità usando Furtività diviene di -1d6.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Destrezza 3, Furtività 8, non hai penalità a muoverti a piena velocità.

Passo Veloce

Requisito: Destrezza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Costituzione

Il tuo passo è naturalmente rapido. Se hai movimento 6m passi a movimento 7m, se hai movimento 9m passi a movimento 10m.

Ogni ulteriori **due volte** che prendi l'Abilità il tuo movimento aumenta di 1 metro per Azione di Movimento, fino ad un massimo di +3 metri a round.

Passo Sicuro

Requisito: Saggezza 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Costituzione

E' la capacità di non essere rallentati in un ambiente ostile. E' necessario dichiarare su quale ambiente si prende l'Abilità. In questi ambienti il terreno naturale non è difficile. Finché ci si muove nell'ambiente scelto si ha un +1 alle prove di Sopravvivenza.

Ambiente	Ambiente
Giungla	Aquatico & Costale
Palude	Collina & Foresta
Pianura	Desertico
Montagna	Ghiacciai & Tundra
Urbano	Sotterraneo

Ogni qual volta si prende nuovamente questa Abilità si sceglie un ambiente diverso e si aggiunge al precedente o ci si specializza sullo stesso.

Le **seconda volta** che prendi quest'Abilità sul medesimo terreno acquisisci una capacità specifica a seconda del terreno.

Giungla / Foresta / Collina / Pianura: il tuo movimento aumenta di 1 metro su questo terreno
Costale / Aquatico: velocità di nuoto pari al tuo movimento
Palude: +2 ai Tiri Salvezza contro Veleno
Desertico: Riduzione danni da Fuoco pari al livello
Montagna / Ghiacciai / Tundra: Riduzione danni da Freddo pari al livello
Sotterraneo: Visione crepuscolare 9 metri
Urbano: +1 Linguaggio, +1 a scelta in due Conoscenze

Pelle Coriacea

Requisito: Costituzione 2

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Saggezza

La tua pelle è estremamente resistente. Subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti.

La **seconda volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 6, subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti, perforanti, contundenti. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

La **terza volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 12 e Costituzione 3, subisci 1 danno in meno quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti. Subisci 1 danno in meno quando colpito da magia. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

La **quarta volta** che prendi questa abilità, requisito Competenza Armi 16, ignori 1 tiro critico quando colpito da armi taglienti, perforanti o contundenti

e subisci 1 danno in meno quando colpito da magia. Riduci di 1 la condizione di Sanguinamento quando acquisita.

I bonus sono cumulativi.

Percettivo

Requisito: Saggezza 0

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Intelligenza

La tua Consapevolezza e attenzione ai particolari è sopra la media. Prendi un bonus di +1 alla prove di Consapevolezza. L'Abilità può essere presa massimo 3 volte.

Persona veramente malvagia

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Due volte al giorno aggiungi il tuo valore di Competenza Armi al danno, ad un avversario che vuoi colpire in mischia. L'Abilità deve essere dichiarata prima del Tiro per Colpire. Costa una Azione.

Più sono grossi più fanno rumore quando cadono

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Quando attacchi una creatura di almeno 2 taglie più grosse di te fai +1 danno aggiuntivo ogni 2 punti Competenza Armi. Se è solo una taglia superiore aggiungi 1 danno in più ogni 3 punti Competenza Armi.

Poliglotta

Requisito: almeno Intelligenza -1, alla creazione del personaggio

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Carisma

Hai una straordinaria capacità di imparare le lingue. Attribuisci 2 punti a Conoscenza Lingue e quindi conosci due lingue in più.

Potere del Patrono

Requisito: Somma Tratti comuni con il Patrono 1, essere Devoto

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

La tua fede nel Patrono non conosce limiti ne crolli di fiducia.

1 volta al giorno per singola prova, come Azione Immediata prima di effettuare la prova, usi come modificatore positivo unico la somma dei tratti comune con il Patrono. Puoi usare questa Abilità su Tiri Salvezza, Tiri per Colpire e prove di competenze.

Se riescono tutte e tre le prove è probabile che si sia una Manifestazione del Patrono.

Primo Sangue

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Carisma

Il primo Tiro per Colpire nel giorno ha un bonus di +1d6 e causa un tiro critico.

Precisino

Requisito: Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Charisma

Quando scagli un proiettile diminuisci di 2 la penalità data da Copertura.

Proseguire

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Destrezza

Se uccidi l'avversario con la tua ultima Azione di Attacco, in mischia, puoi effettuare un Azione di attacco bonus con gli stessi modificatori dell'ultima Azione di Attacco effettuato ed attaccare un altro nemico purché in distanza di mischia, se uccidi questa creature con un colpo non puoi effettuare altri attacchi ad altre creature.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità requisito Proseguire, Competenza Armi 6

Se uccidi l'avversario con la tua ultima Azione di Attacco, puoi effettuare un Azione di attacco bonus con gli stessi modificatori dell'ultima Azione di Attacco effettuato con l'arma ed attaccare un altro nemico entro 1 metro. Se la uccidi puoi proseguire con un ulteriore attacco bonus (e ti sposti entro 1 metro) con la creature successiva e così via.

Ogni attacco bonus oltre il primo ha un -2 al colpire ed un -1 al danno cumulativo.

Pugno di Ferro

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Destrezza

La tua tecnica di combattimento senza armi è estremamente precisa e potente.

La **prima volta** che prendi quest'Abilità il danno causato dai tuoi colpi ed il Tiro per Colpire aumenta di 1.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 6. Il danno aumenta di +2, il Tiro per Colpire +1.

La **terza volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 9. Danno +1, Tiro per Colpire +2.

La **quarta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 12. Danno +2, Tiro per Colpire +1.

La **quinta volta** che prendi quest'Abilità, requisito Pugno Vuoto 15. Danno +1, Tiro per Colpire +2. .

La **sesta volta** che prendi quest'Abilità, Requisito Pugno Vuoto 18. Danno +2, Tiro per Colpire +1.

I bonus indicati sono cumulativi.

Pugno Potente

Requisito: Lista Pugno Vuoto 3

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Consumi 2 Azioni. Effettui un unico Tiro per Colpire con -5 di penalità. Se colpisci, oltre al danno ed un danno critico, l'avversario che deve essere massimo di due taglie superiore alla tua deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC pari al tuo Tiro per Colpire oppure essere spinto di 3 metri in una direzione a tua scelta.

Se fallisce il Tiro Salvezza in maniera critica subisce un ulteriore danno critico.

Questo è il mio pugnale

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Carisma

Quando fai un danno critico con il tuo pugnale sommi un ulteriore danno critico. L'Abilità è usabile 1 volta per avversario e si applica automaticamente al primo danno critico effettuato.

Questa è la mia arma!

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Ogni volta che colpisci il medesimo avversario, a partire dal secondo round, fai un danno aggiuntivo (Max +1 per round di combattimento, anche se lo colpisci più volte nel round) fino ad un massimo +5. La prima volta che non colpisci nel round l'avversario il bonus torna a +0. Il bonus si può mantenere su un solo avversario alla volta.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Armi 5, puoi mancare l'avversario con un colpo e non perdere i benefici.

Radici magiche

Requisito: Competenza Magica 1

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Finché sei influenzato da un tuo incantesimo, utilizzando un'Azione la tua arma guadagna un +1 al colpire ed al danno e si considera un'arma magica fino alla fine del round.

Sabba delle Streghe (Goya, 1798)

Rappresaglia

Requisito: Competenza Armi 1, almeno Seguace di Gradh o Nedraf o Orlaith o Sumkjr

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Saggezza

Vedere i tuoi amici feriti ti riempie di rabbia. Quanto un compagno (o te stesso) scende sotto metà dei Punti Ferita guadagni un +1 al Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. La durata massima dell'effetto é 1 minuto (6 round) al giorno e deve essere consecutiva. Il giocatore sceglie se attivare o meno l'Abilità ed il compagno ferito deve essere entro 9 metri. Puoi prendere questa Abilità fino a 3 volte, ogni volta il bonus al Tiro per Colpire e Tiro Salvezza aumentano di 1.

Resistenza della pietra

Requisito: Costituzione 0

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Saggezza

Nel tempo hai allenato la tua Costituzione a reggere gli urti, trasformazioni, veleni e quant'altro volesse modificare il tuo corpo. La prima volta che prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 al Tiro Salvezza su Tempra. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la **seconda**, +1 la **terza**.

La quarta volta che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Tempra una volta al giorno come Reazione. Deve essere dichiarata e non fa tirare il Tiro Salvezza.

Riflessi fulminei

Requisito: Destrezza 1

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Nel tempo hai allenato i tuoi riflessi a schivare e prevedere qualsiasi ostacolo. La prima volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Riflessi. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la **seconda**, +1 la **terza**.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Riflessi una volta al giorno come Reazione. Deve essere dichiarata e non fa tirare il Tiro Salvezza.

Sangue Puro

Requisito: Animalia, Devoto di Efrem oppure Shayalia

Tiri Salvezza: +1 Volontà , +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o Costituzione

Con questa Abilità ogni tuo attacco quando ti trasformi con Animalia causa 1 danno aggiuntivo ed è considerato un attacco magico +1. Concentrandoti sul tuo passo puoi lasciare le impronte di un animale in cui ti puoi trasformare ed il terreno si considera doppiamente difficile.

Le **seconda volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 8, quando usi l'Abilità di Animalia puoi eseguire una trasformazione parziale ovvero prendere il tipo di Movimento oppure Sensi della creatura in cui ti trasformi. Quando usi l'Abilità Animalia puoi selezionare una creatura con un Grado di Sfida aumentato di 1. Lasciare impronte diverse è considerato terreno difficile.

Le **terza volta** che prendi questa Abilità, Competenza Magica 12, quando ti trasformi in un animale, puoi usare la tua Competenza Magica al posto della Competenza Armi negli attacchi naturali. Quando usi l'Abilità Animalia puoi selezionare una creatura con un Grado di Sfida aumentato di 1. Lasciare impronte diverse non è considerato terreno difficile.

Le Abilità due e tre sono cumulative.

Sapiente

Requisito: Competenza Magica 1, solo alla creazione del personaggio

Tiri Salvezza: +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Il tuo interesse e connessione con la magia non ha eguali. Puoi conoscere due incantesimi in più (pur rispettando i vincoli di massimo livello copiabile sul Tomo).

Scacciare i non morti

Requisito: Somma Tratti comune 2, essere Devoto o Seguace

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Carisma o Saggezza

Concentrandoti sulla potenza del tuo Patrono convogli l'energia positiva ed allontani o distruggi i non-morti.

Tira 1d6 + somma dei Tratti in comune con il Patrono, questo totale è il tuo Potere Divino.

Partendo dai non morti più deboli intorno a te, nel raggio di 9 metri, controlla il punteggio del Potere Divino ed il Grado di Sfida del non morto.

Se il Potere Divino è almeno il doppio del Grado di Sfida, il non-morto viene distrutto e si sottrae il doppio del Grado di Sfida dal valore del Potere Divino.

Se il non morto non viene distrutto allora esegue un Tiro Salvezza su Volontà a DC pari a 10 + Potere Divino per resistere allo scaccio. Se il Tiro Salvezza fallisce il non morto è scacciato, se riesce non viene influenzato. Sia che riesca il Tiro Salvezza o meno sottrai il Grado di Sfida dal punteggio del Potere Divino prima di passare a verificare un nuovo non morto.

L'Abilità è usabile un numero di volte al giorno pari alla Saggezza ma un non morto può essere influenzato solo una volta al giorno dal tuo effetto.

Un non-morto che viene scacciato è sotto Paura per 1d4 round, un non-morto distrutto viene ridotto in polvere ed energia divina.

Un Devoto di Sixiser al posto di scacciare e distruggere può dominare il non morto per 2d4 round (al posto di scacciarlo) oppure per 1 ora reale (al posto di distruggerlo).

Un Devoto di Thaft ottiene +1d6 al Potere Divino.

Le Vampire, lithographie de R. de Moraine, tirée des *Tribunaux secrets*.

Schivare trappole

Requisito: Destrezza 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

La **prima volta** che prendi l'Abilità ottieni un bonus di +1d6 al Tiro Salvezza per evitare l'effetto delle trappole.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 5, anche se la trappola non concede Tiro Salvezza la tua naturale propensione ad evitare i danni ti concede un Tiro Salvezza su Riflessi per dimezzare i danni.

E' anche possibile usare questa Abilità, usa una Reazione, per evitare Attacco furtivo (TS Riflessi superiore a Tiro Colpire avversario).

Schivata prodigiosa

Requisito: Destrezza 3

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Come Reazione ad una Azione di attacco avversaria puoi aggiungere +1 alla tua Difesa. Puoi usare l'Abilità fino a 3 volte al giorno.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 4, un avversario non prende il bonus al colpire da fiancheggiamento contro di te.

La **terza volta** che prendi l'Abilità, requisito Competenza Armi 8, Destrezza 4, fino a due avversari non prendono il bonus al colpire dato fa fiancheggiamento.

Puoi usare l'Abilità anche dopo che si è saputo di quanto si è stati colpiti.

Seconda pelle

Requisito: Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Costituzione o Forza

Il costante utilizzo dell'armatura ti permette di indossarle senza grosse penalità.

le penalità alle prove di competenza di Base dato dall'armatura diminuisce di 1.

La **seconda volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 6, la penalità alle prove di competenza diminuisce di ulteriori 1. La penalità al movimento diminuisce di 1 metro. Puoi dormire in armature medie senza essere affaticato.

La **terza volta** che si prende questa Abilità, requisito Competenza Armi 11, la penalità alle prove di competenza diminuisce di ulteriori 1. La penalità al movimento diminuisce di un ulteriore 1 metro. Puoi dormire in armature pesanti senza essere affaticato.

Segugio

Requisito: Intelligenza 1, Saggezza 1, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +1 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Intelligenza

Hai un talento naturale per seguire le persone

Con due Azioni ti focalizzi su un target che puoi vedere e finché lo vedi rimani focalizzato. Tutte le tue Azioni che coinvolgono quel target hanno un +1 di bonus. Mantenere la focalizzazione costa 1 Azione per round.

La **seconda** volta che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 10, Saggezza 2, il bonus sale a +2.

La **terza** volta che prendi questa Abilità, requisito Competenza Armi 16, Saggezza 3, il bonus sale a +3.

Il bonus può essere usato al Tiro per Colpire, Tiri Salvezza causati dall'avversario e prove di competenza di Base, non al danno.

Senza Traccia

Requisito: Passo sicuro

Tiri Salvezza: +2 Volontà, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Destrezza

La capacità di non lasciare impronte nell'ambiente scelto. Ogni volta che prendi questa Abilità puoi scegliere un ambiente diverso (vedi Abilità Passo Sicuro) di cui hai preso l'Abilità. La difficoltà della prova di Seguire Tracce per inseguirti aumentata di 10.

Sifone Nero

Requisito: Competenza magia 6, Seguace o Devoto di Tazher, punti Tratto in comune 6

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +2 Volontà

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Lanci un incantesimo che abbia durata istantanea e che causi danno ai Punti Ferita ad uno o più soggetti. Aumentando di metà, arrotondato per eccesso, i Punti Magia usati nell'incantesimo, recuperi un ammontare di Punti Ferita pari a metà della creatura che ne ha persi di più.

Il lancio dell'incantesimo se di 2 o meno Azioni diventa 3 Azioni.

Sfortunato

Requisito: Fortunato, almeno 6 punti nella somma dei Tratti

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: una caratteristica a scelta

Una volta al giorno puoi trasformare un 6 tirato dal Narratore (Tiri per Colpire, Prove Competenze, Tiri Salvezza) in un 1.

Spara e Scappa

Requisito: Lista Balestre 3

Tiri Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Carisma

Mentre esegui una Azione di Movimento puoi ridurre di 1 Azione il tempo di caricamento della tua

balestra. In caso di Balestre Leggere od a una mano puoi puoi quindi ricaricarla mentre ti muovi, in caso di Balestre pesanti riduci di 1 Azione il tempo di caricamento.

Specialista

Requisito: Competenza Magica 3

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Scegli un incantesimo che conosci, i Punti Magia spesi per lanciare questo incantesimo diminuiscono di 1.

L'Abilità può essere presa più volte su incantesimi diversi ed anche sullo stesso purché i Punti Magia per lanciare l'incantesimo siano superiori o pari alla metà del costo originale.

Stai giù!

Requisito: Competenza Armi 3

Tiri Salvezza: +2 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Carisma

Quando un tuo attacco causa due tiri critici su un avversario, la forza del colpo è tale da metterlo prono. L'avversario deve fare un Tiro Salvezza Tempra (DC pari all'ultimo Tiro per Colpire con l'arma che ha causato l'ultimo tiro critico) o cadere prono. L'Abilità funziona su creature di taglia pari o inferiore a quella del personaggio.

La **seconda volta** che prendi l'Abilità puoi influenzare anche creature di una taglia superiore.

La **terza volta** che prendi l'Abilità puoi influenzare anche creature di due taglie superiori. Il grado 3 non è cumulabile con il grado 2.

Tattico

Requisito: Competenza Armi 1, Intelligenza 1

Tiri Salvezza: +1 Tempra , +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Intelligenza o Carisma

Hai una capacità quasi istintiva di gestire e prevedere l'esito dei combattimenti.

La **prima volta** che prendi quest'Abilità puoi scambiare, round per round, l'esito dell'Iniziativa tra te od un compagno od un avversario che siano a distanza di mischia tra di loro. Costo 1 Azione.

La **seconda volta** che prendi quest'Abilità, requisito Intelligenza 2, Competenza Armi 6, puoi scambiare l'iniziativa, round per round, tra due tuoi compagni o avverari che siano a distanza di mischia tra di loro. Costo 1 Azione.

Tempesta di Furia

Requisito: Lista Pugno Vuoto 7, Destrezza 1, Forza 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Forza

Quando usi questa Abilità puoi dichiarare di usare la Tempesta di Furia come tua unica Azione (3 Azioni).

Fai un unico Tiro per Colpire con -1d6 e se colpisci con il tuo attacco naturale causi un numero di danno critico pari a Lista Pugno Vuoto/4.

Testa cava

Requisito: Lista Balestre 4

Tiri Salvezza: +2 Tempra

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Riesci a imprimere un mortale effetto ai tuoi proiettili.

Il tuo dardo da balestra aumenta di una taglia di danno.

Tiro Preciso

Requisito: Destrezza 3, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Saggezza

Guadagni un +1 colpire e +1 al danno ed al Tiro per Colpire, con armi da lancio, archi o balestre, con bersagli entro 9 metri.

Tiro Rapido

Requisito: Destrezza 3, Tiro Preciso, Competenza Armi 2

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Quando usi arco, balestre o lanci un arma le penalità per l'attacco multiplo sono inferiori.

Ogni proiettile lanciato oltre il primo prende un -4 al Tiro per Colpire cumulativo (e non il -5). Il primo colpo ha un Tiro per Colpire normale, il secondo ha un -4, il terzo un -8 ...

Toccata e fuga

Requisito: Destrezza 1, Competenza Armi 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Intelligenza

Se nel round esegui almeno un attacco questo hanno una penalità base di -5 e puoi effettuare una Azione di movimento in più. Non è possibile eseguire in questa maniera più di una Azione di Movimento bonus. Costa una Azione Immediata.

Tutt'uno con la magia

Requisito: Adepto della Magia

Tiri Salvezza: +1 in due Tiri Salvezza a propria scelta

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

Ogni volta che prendi l'Abilità Tutt'uno con la magia devi stabilire a che Caratteristica si collega. La tua Caratteristica ha un +1 al valore per determinare effetti dell'incantesimo.

Un braccio, un arma

Requisito: Competenza Armi, 2

Tiro Salvezza: +1 Tempra, +1 Volontà

Caratteristica Potenziata: Forza o Costituzione

Scegli una Lista d'Armi. Il danno da Forza applicato dalle armi di quella lista aumenta di 1.

L'Abilità può essere presa più volte e il punteggio della Lista d'Armi deve essere 4 volte superiore alle volte che hai preso questa Abilità.

Se prendi **4 volte** quest'Abilità sulla stessa Lista d'Armi il bonus al danno si riduce a +2 ma tiri due volte il danno e scegli il risultato migliore. Non si applica sull'esplosione del danno o sul danno critico.

Un colpo un morto

Requisito: Competenza Magica 1, Adepto della Magia 1

Tiri Salvezza: +2 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Modificatore di caratteristica per incantesimi o a scelta

La **prima volta** che prendi questa Abilità ottieni un +1 ai Tiri per Colpire agli incantesimi che richiedono un Tiro per Colpire.

La **seconda volta** il bonus al Tiro per Colpire per Incantesimi diventa +1 per ogni volta che hai preso l'Abilità Adepto della Magia. Non si cumula con il bonus preso la volta precedente.

Un solo corpo, una sola mente, un solo spirito

Tiri Salvezza: +1 a scelta

Caratteristica Potenziata: Nessuna

Assegnate un punto a Competenza Armi oppure Competenza Magica. Questa Abilità può essere presa al massimo 2 volte.

Uno con l'arco

Requisito: Competenza Armi, 4

Tiro Salvezza: +1 Tempra, +1 Riflessi

Caratteristica Potenziata: Destrezza o Costituzione

A discapito del nome questa Abilità si applica a tutte le armi che lanciano proiettili.

La penalità per scagliare proiettili mentre si usa un Arma da Lancio sotto minaccia diventa -2.

La **seconda volta** che prendi questa Abilità, Destrezza 3 e Competenza Armi 7, le penalità vengono annullate.

Volonta' Ferrea

Requisito: Saggezza 0

Caratteristica Potenziata: Saggezza o Carisma

Nel tempo hai allenato la tua volontà per resistere a qualsiasi debolezza e paura.

La prima volta prendi questa Abilità ottieni un bonus di +2 ai Tiri Salvezza su Volontà. Il bonus è cumulativo, +2 la prima volta, +1 la **seconda volta**, +1 la **terza** volta.

La **quarta volta** che prendi questa Abilità puoi decidere di riuscire automaticamente in un Tiro Salvezza su Volontà una volta al giorno prima di aver tirato i dadi. Costa una Reazione.

Attorno ad un fuoco, vivi un altro giorno!

Raggruppamento Abilita' per Stile

Per facilitare la transizione da chi viene da altri giochi di ruolo con classi sono qui suddivise le Abilità per le classi più canoniche. Sono chiaramente solo indicazioni, in OBSS il personaggio può essere costruito come meglio si preferisce e come la storia che vive lo sta istruendo.

Guerriero

Allungo
Arma Focalizzata
Artista dell'Arma
Attacco turbinante
Colpi poderosi
Combattere alla Cieca
Combattimento con due armi
Difesa pronta
Flagello Danzante
Iaijutsu
Iniziativa migliorata
La mia pelle
Parata
Pelle Coriacea
Primo Sangue
Proseguire
Questa è la mia arma!
Resistenza della pietra
Riflessi fulminei
Seconda pelle
Stai giù!
Un braccio, un arma

Barbaro

Armato
Colpo Mortale
Conoscenza istintiva
Ferocia
Forgiato nella furia
Furia
Ho detto CADI!
La mia morte la tua morte
La mia Testa è più Dura
Montagna umana
Pelle coriacea
Persona veramente malvagia
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono
Primo Sangue
Un braccio, un arma
Volontà ferrea

Ladro

Colpo furtivo
Colpo Indebolente
Colpo Paralizzante
Estrazione rapida
Difesa pronta
Fare Infuriare
Freccia chiamata, freccia consegnata
Giocoliere
Improvvisare
Occhio Clinico
Opportunista
Passo felpato
Percettivo
Questo è il mio pugnale
Schivare trappole
Schivata prodigiosa
Toccata e fuga

Paladino

Il Patrono è la mia Arma
Imposizione delle mani
Incanalare energia
Lo scudo è mio amico
Muro mentale
Rappresaglia

Bardo

Dadi Truccati
Danno coordinato
Danza della Lama
Esperto
Fare Infuriare
Fortunato
Guerriero della Magia
Incantatore da Combattimento
Infondere Coraggio
Infondere Energia Magica
Infondere Energia Magica Superiore
Infondere Paura
Litania versatile
Poliglotta
Radici magiche
Tattico
Sfortunato

Ranger

Combattimento con due armi
Conoscenza istintiva
Difendere Cavalcatura
Doppia porzione
Freccia chiamata, freccia consegnata
Occhio di Falco
Passo sicuro
Passo Veloce
Precisino
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono
Segugio
Senza Traccia
Spara e Scappa
Testa Cava
Tiro preciso
Tiro rapido
Uno con l'arco

Druido

Adepto della magia
Animalia
Distillare pozioni
Elementalista
Figlia di Shayalia
Forma Elementale
Il Patrono è con me
Sangue Puro

Chierico

Adepto della magia
Armatura del Devoto
Dattilografo
Fedele
Il Patrono è con me
Potere del Patrono
Scacciare i non morti
Specialista
Tutt'uno con la magia

Mago/Stregone

Adepto della Magia
Animaletto / Famiglio
Batteria Magica
Batteria Estesa
Concentrato
Creare Oggetti Magici
Dadi Truccati
Dattilografo
Decifrare scritti magici
Elementalista
Incantatore Prudente
Il Patrono è con me
Magie potenti
Occhi della magia
Sapiente
Sifone Nero
Specialista
Tutt'uno con la magia
Un colpo un morto

Monaco

Ali della Fenice
Armatura della Montagna Incantata
Colpo Psichico
Energia Psichica
Finta Morte
Gru d'Argento
Immunita' ai veleni
Molla
Montagna umana
Muro Mentale
Passo Veloce
Pugno di Ferro
Pugno Potente
Raggio Psichico
Tempesta di Furia
Volonta' Ferrea

Famiglio

Nipote del signor Wing: Senta mister, ci sono tre regole da seguire, però.
Rand: Ah, sì? E quali sarebbero?
Nipote del signor Wing: Lo tenga lontano dalla luce, lui odia la luce forte, specialmente quella del sole. Morirebbe. E lo tenga lontano dall'acqua, non lo faccia bagnare. Ma la cosa più importante, la regola che non dovrà mai dimenticare è che anche se lui piange, anche se fa scena e la supplica lei non dovrà mai, mai dargli da mangiare dopo la mezzanotte. Ha capito? (Gremlins, Film, 1984)

I famigli sono animali scelti dal personaggio, tramite l'Abilità Famiglio, perché gli siano d'aiuto nelle avventure e per compagnia. Un famiglio ha un legame speciale con il suo padrone.

Un famiglio è un normale animale ma viene trattato come creatura magica al fine di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo.

Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglio.

Un famiglio conferisce delle Capacità Speciali al suo padrone, queste Capacità Speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 100 m l'uno dall'altro.

E' necessario un particolare rito di 4 ore nell'ambiente nativo dell'animale per farlo diventare un famiglio.

Se un famiglio viene congedato, perso oppure muore, può essere sostituito una settimana dopo con uno speciale rituale che costa 2 punti di Costituzione temporanea del personaggio. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Tabella: Tipi di Famiglio

Famiglio	Capacità acquisita dal padrone
Civetta	+2 alle prove di Arcana
Corvo	+2 alle prove di Intimidire
Dobi	+2 al Tiro Salvezza vs Ammaliamento
Donnola	+1 alle prove su Intelligenza
Falco	+2 su Consapevolezza sulla vista
Gatto	+2 alle prove di Furtività
Gufo	+2 su Consapevolezza sul udito
Lontra	+2 alle prove di Nuotare
Lucertola	+2 alle prove di Sopravvivenza
Pipistrello	+2 alle prove di Acrobatica
Ratto	+1 al Tiro Salvezza contro Malattie
Riccio	+1 al Tiro Salvezza su Volontà
Rospo	+2 al Tiro Salvezza su Veleno
Scimmia	+2 alle prove di Mani di Fata, Artista della Fuga
Topi	diventi il famiglio della Topi!!!
Volpe	+1 al Tiro Salvezza su Riflessi

Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglio, apportando i seguenti cambiamenti.

Attacchi: Utilizzare la Competenza Armi del padrone se più alta. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto per calcolare il bonus di attacco del famiglio con gli Attacchi Naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio. Il famiglio agisce nel round del padrone.

Henry Justice Ford

Difesa: il famiglio ha una Difesa pari a quello dell'animale standard più bonus dovuto alla Competenza Magica del padrone. Vedi tabella Abilità del Famiglio.

Tiro Salvezza: Per ogni Tiro Salvezza, utilizzare i Tiri Salvezza del famiglio o quelli del padrone quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi valori di Caratteristica come bonus ai Tiri Salvezza e non prende nessuno dei bonus che il suo padrone può avere.

Azioni del Famiglio: comandare un famiglio impiega 1 Azione. Il famiglio esegue 2 Azioni a round. Senza comandi il Famiglio non fa nulla se non difendersi ed attaccare chi lo attacca.

Descrizione delle Capacità del Famiglio

Tutti i famigli possiedono Capacità Speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda del punteggio di Competenza Magica del padrone. Le capacità Speciale elencate nella tabella sono cumulative.

Tabella: Abilità e Bonus del Famiglio

CM del Padrone	Bonus Difesa	Bonus Intelligenza	Speciale
1-2	+1	0	Allerta, Condividere Incantesimi, Legame Empatico
3-4	+1	+1	Trasmettere Incantesimi a contatto
5-6	+2	+1	Parlare con gli Animali della Sua Specie
7-8	+3	+1	Parlare con il Padrone
9-10	+3	+2	-
11-12	+4	+2	Vedere attraverso Famiglio
13-14	+5	+2	Trasmettere Incantesimi a contatto migliorato
15-16	+5	+3	-
17-18	+6	+3	-
19-20	+7	+3	-

Competenza Magica del Padrone: il numero indicato qui è il valore di Competenza Magica del padrone del famiglio, articolato in fasce.

Bonus Difesa: il bonus indicato è da sommare alla Difesa del famiglio.

Bonus Intelligenza: il bonus indicato si aggiunge al punteggio di Intelligenza del famiglio.

Speciale: le capacità speciali acquisite dal famiglio (e/o dal padrone).

Allerta: quando il famiglio è a portata di braccio dal padrone, questi guadagna +1 alle prove di Consapevolezza

Condividere Incantesimi: a propria discrezione, il padrone può lanciare qualsiasi Incantesimo che abbia effetto su se stesso sul suo famiglio.

Il padrone può lanciare sul suo famiglio incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (creature magiche).

Legame Empatico: il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma può comunicare telepaticamente con esso. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche (paura, nervoso, tranquillità, gioia...).

Trasmettere Incantesimi a Contatto: il famiglio può trasmettere Incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono entro 9 metri quando il padrone lancia un Incantesimo con Gittata a contatto, egli può designare il suo famiglio come *colui che consegna l'Incantesimo*.

Il famiglio può trasmettere l'Incantesimo proprio come il padrone. Il famiglio usa una sua Azione per effettuare un attacco.

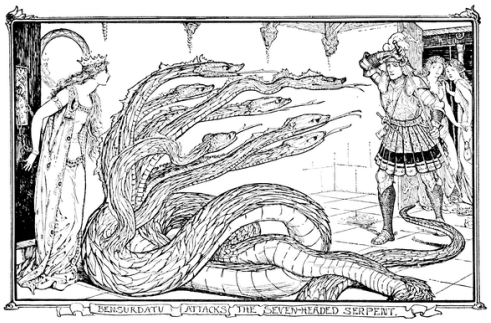
Parlare col Padrone: il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature o animali non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici. La capacità funziona entro i 50m e devono sentirsi.

Parlare con Animali della Sua Specie: il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica: pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, scimmie con altri primati, donnole con ermellini e mustelidi... La comunicazione è limitata dall'Intelligenza delle creature con cui il famiglio comunica.

Vedere attraverso Famiglio: il padrone può vedere attraverso il famiglio. Attivare questa Abilità costa 1 Azione Immediata. Il famiglio deve essere entro 50 metri.

Trasmettere Incantesimi a Contatto Migliorato: il famiglio può trasmettere Incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono entro 18 metri quando il padrone lancia un Incantesimo con Gittata a contatto, egli può designare il suo famiglio come *colui che consegna l'Incantesimo*.

Per quanto speciale, intelligente ed unico un famiglio rimane un animale e come tale non può usare oggetti magici o pergamene, può arrivare ad usare una pozione se ne ha le capacità per berla. Un famiglio particolarmente intelligente potrebbe eseguire semplici ed immediati compiti.



Henry Justice Ford, un ottimo famiglio...

Altre Abilita' Speciali

Queste Abilità non sono selezionabili da parte del giocatore, bensì possono essere innate nelle creature.

Etereo

Una creatura diventata Eterea è situata nel Piano Etereo che è sovrapposto a quello Materiale.

Una creatura eterea è Invisibile, senza sostanza e capace di muoversi in qualsiasi direzione, persino su e giù. Una creatura eterea può muoversi attraverso oggetti solidi, incluse altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire ciò che accade sul Piano Materiale, ma ogni cosa appare grigia ed inconsistente. La vista e l'udito di una creatura eterea che si trova sul Piano Materiale sono limitati a una distanza di 9 metri.

Gli Incantesimi se non opportunamente formulati e modificati non agiscono su creature eteree. Una creatura eterea ha Resistenza al Danno verso Luce o Vuoto, ed ignora tutte le altre forme di Energia.

Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale ed Incantesimi lanciati mentre ci si trova in condizione di etereo possono influenzare solo elementi eterei. Alcune creature o oggetti materiali hanno attacchi o effetti speciali che funzionano anche sul Piano Etereo. Una creatura eterea considera tutte le altre creature eteree come se tutti fossero materiali.

Resistenza al Danno

Determinate creature o protezioni conferiscono la capacità di Resistere ad una tipologia di Danno.

Essere Resistenti al Danno significa automaticamente dimezzare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

La Resistenza al Danno può assumere anche dei valori. Quando viene scritto Resistenza al Danno: Elettricità, il soggetto dimezza automaticamente i danni da elettricità, se scritto Resistenza al Danno: Elettricità 10, significa che riduce il danno da elettricità di 10 punti prima di applicare il Tiro Salvezza o altri bonus.

Un creatura con una Resistenza al Fuoco dimezza (riduce) tutto il danno che riceve dalla fiamme, magiche o meno se non specificato diversamente.

Possono esistere abilità o incantesimi che ignorano questa Resistenza. Più resistenze uguali non si sommano, per il fatto che due oggetti mi danno resistenza al fuoco non riduco ad un quarto il danno, se ne applica solo una. Se una capacità ignora la resistenza al danno passerà la resistenza anche se ho due o più fonti di resistenza.

Riduzione del Danno – DR

Determinate creature o Abilità conferiscono la capacità soprannaturale di resistere al danno di certe tipologie di armi o fino ad un certo ammontare (per attacco).

Solitamente assume il valore di XX/ZZ ovvero quanto danno (XX) è ignorato se non si è attaccati con (ZZ). Ignorare il danno significa anche che effetti connessi all'attacco non funzionano, come veleni sull'arma.

Paris shot Achilles with an arrow - Pieter Paul Rubens - Data 1630-1632

Determinate armi, particolarmente magiche possono ignorare la DR

Proiettili (frecce, dardi, sassi) tirati da *propulsori* magici NON sono considerati magici.

Resistenza alla Magia

La Resistenza alla magia può essere indicata in due modi diversi.

Può venire indicata con un dado, es. *Resistenza alla Magia. Il deva ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.* In questo caso si applica il bonus come indicato.

Oppure seguita da un numero e livello, es. *Resistenza alla Magia: 3lv.* In questo caso la creatura non è influenzata da incantesimi di quel livello o meno. Un incantesimo viene considerato di un livello superiore per ogni Critico magico ottenuto nella Prova di Magia.

L'obiettivo della magia pur se non influenzato dagli effetti diretti viene comunque interessato dagli effetti indiretti, ad esempio può cadere nella fossa creata da un incantesimo di Disintegrazione.

La Resistenza alla Magia non può essere abbassata neanche dalla creatura che la possiede.

Immunita' al danno

E' estremamente raro ma ci sono creature o effetti magici che rendono immune ad una forma di danno, possa essere fisica (danno da arma..) o magica (le varie forme di energia).

Una creatura immune ad una forma di danno non subisce danno da quell'attacco. Una creatura che ha invece la capacità di avere i propri danni irresistibili, ovvero che non possono essere ridotti da resistenza, penetrerà solo in parte l'immunità della creatura rendendola soltanto resistente a quel danno.

Una creatura che riporta *Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2* significa che non subisce danno da Vuoto, da Veleno e che per ferirlo serve un arma con un bonus magico +3 o superiore, oppure un personaggio che attacchi con armi naturali e sia di livello 12 o superiore oppure che abbia preso la Lista d'Armi Pugno Vuoto almeno 6 volte.

Vedi lo schema delle Equivalenze Armi magiche (pag. 350)

Vulnerabilita' al Danno

Determinate creature o magie rendono più efficaci alcuni effetti causando maggiore danno al soggetto vulnerabile.

Essere Vulnerabili ad un tipo specifico di Danno significa automaticamente raddoppiare il danno ricevuto prima di applicare qualsiasi altra protezione o Tiro Salvezza.

Un creatura con una Vulnerabilità al Fuoco raddoppia tutto il danno subito poi se possibile effettua il Tiro Salvezza indicato dall'incantesimo o effetto.

Paura

Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con l'effetto di Paura. Una creatura dotata di Paura non può sopprimerne l'aura se questa è innata tranne che sia descritto diversamente. E' sempre segnata la difficoltà con cui fare il Tiro Salvezza su Volontà. Una creatura immune alla Paura non può essere spaventata sia che la sorgente sia naturale che magica.

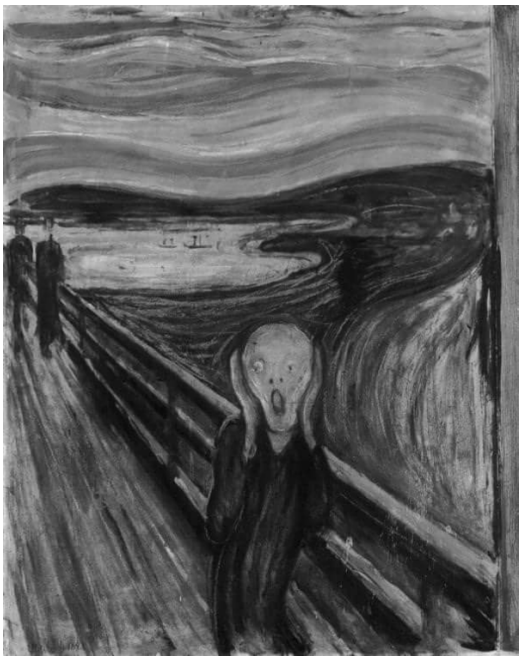
Spaventato

Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Paralizzato

Ci sono diversi metodi per Paralizzare una creatura, sia magici che naturali. Mentre quelli naturali spesso hanno sistemi per liberarsi successivamente, sistemi magici possono prevedere di liberarsi dalla paralisi o meno, magari solo dopo un certo lasso di tempo.

Un personaggio paralizzato non può compiere Azioni o Reazioni ne parlare, gli attacchi in mischia contro di lei hanno +2d6 di bonus. La creatura è consapevole di ciò che ha intorno, non lascia cadere gli oggetti. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Riflessi. La creatura perde il bonus di Destrezza alla Difesa.



L'urlo (titolo originale: Skrik)
Edvard Munch - Data 1893–1910

La Magia

La magia non è nel pendolino, ma in chi lo usa. (NCIS - Unità anticrimine)

Non lascerai vivere colei che pratica la magia. (Libro dell'Esodo)(Sempre a seconda dei propri Tratti...)

Uno stregone non è mai in ritardo, Frodo Baggins. Né in anticipo. Arriva precisamente quando intende farlo. (Gandalf, Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello. J.R.R. Tolkien)

La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo. Questo capitolo fornisce le regole per lanciare incantesimi.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è una manifestazione del potere di un Patrono. Ogni incantesimo è frutto di potere e conoscenza, l'incantatore è un tramite superiore che canalizza la potenza dei Patroni. Nel lanciare un incantesimo, un personaggio compone gesti, parole ed usa oggetti che altro non fanno che collegarlo alla fonte, il Patrono che sovraintende quella lista di magia.

Come fare magie! (In sintesi)

Il tuo personaggio deve avere investito un punto in Competenza Magica.

La Competenza Magica ti permette di avere più Punti Magia, più incantesimi conosciuti e grazie all'Abilità Adepto della Magia anche di rendere i tuoi incantesimi più difficili da resistere. Un punteggio alto di Competenza Magica insieme all'Abilità Adepto della Magia ti permette di accedere a incantesimi di più alto livello.

Le caratteristiche degli incantesimi

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende il livello, le Liste di Magia a cui appartiene, tempo di lancio, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione ci informa dell'effetto dell'incantesimo.

Quando un personaggio lancia qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base indipendentemente dall'effetto dell'incantesimo.

The Witchcraft Art of Jacques de Gheyn II

Tempo di Lancio

La maggior parte degli incantesimi possono essere lanciati con due Azioni. Alcuni incantesimi richiedono un'Azione Immediata, una Azione di Reazione o molto più tempo per essere lanciati.

Azione Immediata

Un incantesimo lanciato con un'Azione Immediata è particolarmente rapido. Puoi usare un'Azione Immediata durante il tuo round per lanciare l'incantesimo che sia Immediato, purché tu non abbia già effettuato un'Azione Immediata durante il tuo round. Durante lo stesso round non puoi lanciare un altro incantesimo, a meno che non si tratti di un incantesimo di livello 0 (chiamati Trucchetti).

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come Reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere lanciati in risposta a un evento. Se un incantesimo può essere lanciato come Reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo. Devi avere a disposizione una Azione di Reazione e non averla già usata.

Tempo di Lancio Più Lungo

Certi incantesimi richiedono più tempo per essere lanciati: round, minuti o addirittura ore. Quando lanci un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round, significa che passi un intero round a formulare l'incantesimo e il round successivo usando 1 Azione tiri l'in-

cantesimo con l'iniziativa che hai tirato all'inizio della formulazione.

Quando la formulazione dura più di 1 round devi spendere 1 Azione a round per continuare la formulazione. Per quei round è come se dovessi mantenere la Concentrazione per determinare eventuali effetti.

Le Liste di Magia

Le Liste qui presentate solo quelle codificate ed insegnate nelle poche scuole di magia. Si racconta ulteriori liste create, curate e diffuse in circoli ristretti o sette. Una di queste liste segrete è quella degli gnomi Devoti di Shayalia, una lista prettamente naturale che mescola la Lista tradizionale degli Animali e Piante con alcuni incantesimi dalle Liste degli elementi. Altre liste più oscure sono quelle demoniache o degli Aboleth, alcune altre sono legate all'appartenenza a gruppi di Devoti. Altre liste più nefaste arrivano a corrompere l'anima dei personaggi imponendo anche i Tratti. Al personaggio queste liste saranno normalmente chiuse ma non è detto che con l'aumentare della Competenza Magica non sia lui stesso a creare nuove liste di incantesimi.

Le Liste di Magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste liste.

- *Abiurazione* riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.
- *Acqua* sono gli incantesimi che agiscono sull'elemento acqua e freddo ed in minima parte anche sulle cure
- *Aria* riguarda gli incantesimi che manipolano ed usano l'aria ed anche l'elettricità.
- *Ammaliamento* riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico od addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.
- *Animali e Piante* questi sono gli incantesimi che agiscono su animali e piante, naturali o magiche.
- *Cura* riguarda gli incantesimi che permettono di recuperare le energie fisiche, mentali ed annullare debolezze e veleni.
- *Divinazione* riguarda incantesimi che rivelano informazioni perdute nel tempo, dimenticate, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni od immagini di persone e luoghi lontani.
- *Evocazione* riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo a un altro. Alcune evocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.

  Fuoco Gli incantesimi più pericolosi sono qua dentro con tutto ciò che serve a bruciare ed incenerire.

The most famous depiction of the famous 1833 Leonids Meteor Storm (Sciame di Meteore!)

  Illusione riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere.
- *Invocazione* riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato.
- *Necromanzia* riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti (se concesso).

  In OBSS solo un Patrono ha sufficiente potere per poter riportare in vita un morto.
- *Terra* Gli incantesimi che agiscono e muovono la terra
- *Trasmutazione* riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente.
- *Universale* alcuni incantesimi sono capisaldi della magia in se e come tali accessibili a tutti gli incantatori. Per accedere agli incantesimi contenuti in questa Lista di Magia è necessario avere almeno un punto in Competenza Magica. Il massimo livello di incantesimi lanciabile in questa lista è pari numero di volte che si è presa l'Abilità Adepto della Magia, con un minimo di 1.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come Dardo arcano, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come palla di fuoco, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco esplode. La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo scudo, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno come gittata *personale*. Un incantesimo che ha come area di effetto *un alleato* può essere lanciato anche su se stesso.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, a indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi *Aree di Effetto* più avanti in questo capitolo).

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti l'armatura distrae e sbilancia i flussi. La Prova di Magia nel lancio dell'incantesimo è obbligatoria e viene modificata come indicato nella sezione delle armature (pag. 202).

Opzionale - Incantesimi in Armatura

L'armatura blocca i flussi magici e non permette la canalizzazione corretta. Questa opzione prevede tutti gli incantesimi lanciati dall'incantatore diventino con Gittata a Contatto, ovvero scaricabili solo tramite la mano dell'incantatore. Non sono richieste Prove di Magia per il fatto di portare l'armatura.

Durata

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto. Un **incantesimo può essere interrotto dal proprio incantatore come Azione Immediata**.

Qualora un critico magico raddoppi la durata si intente sempre riferita alla durata iniziale. Es. se la durata è 2 ore dopo il primo raddoppio diventa 4 ore, con il secondo diventa di 6 ore e poi 8 ore..

- *Istantanea*

  Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

- *Concentrazione*

  Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se non puoi mantenere la concentrazione, l'incantesimo avrà fine. Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento usando una Reazione.

  Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. Mantenere la concentrazione costa 1 Azione a round.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti materiali che devi soddisfare per lanciarlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai lanciarlo.

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole, il ritmo, la cadenza e risonanza mettono permettono la sintonia con il Patrono che fornisce la magia.

Somatica (S)

La gestualità del lancio di un incantesimo può includere un gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

Materiale (M)

Lanciare taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti. Il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni lancio dell'incantesimo. Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

> **?!** Per una gestione più immediata dei componenti potete sostituire i componenti indicati consumando in polvere di gemme un equivalente in monete d'oro pari a 100 * il quadrato del livello dell'incantesimo ($100 * (LV^2)$).

Verbale (V)

La componente Verbale rappresenta il canto, le parole, i suoni usati per attivare la sintonia con il Patrono e con la Magia. Se il personaggio è impossibilitato a parlare perché ha un bavaglio o qualcosa che gli ostruisce la bocca allora non può formulare incantesimi con componente Verbale.

Recuperare da morente

Se scendi a zero o sotto gli zero Punti Ferita perdi la metà dei Punti Magia rimanenti, con un minimo di 10 Punti Magia persi. Tutti gli incantesimi su cui stai tenendo la concentrazione vengono interrotti.

Bersagli

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto. A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

Lanciare un incantesimo è una azione che non passa inosservata. Una prova di Furtività a difficoltà 15 oppure lanciare l'incantesimo come se si fosse Distratto permettono di celare il lancio, se non avviene proprio davanti all'osservatore.

Traiettoria Sgombra Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una creatura od oggetto, devi vederlo ed avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa **non può trovarsi dietro una copertura completa**. Se piazzi un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal tuo lato più vicino dell'ostruzione (una Palla di Fuoco dietro una porta chiusa esplode al contatto con la porta dalla tua parte e non si manifesta oltre la porta).

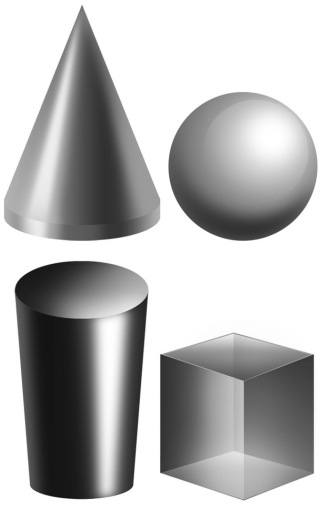
Prendere Te stesso come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta od un alleato, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo lanciato da te, anche tu ne sarai influenzato.

Aree di Effetto

Incantesimi come Onda rovente e cono di freddo coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un punto di origine, un luogo da cui si manifesta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto. Il punto di origine deve essere sempre valido.



Cono, Sfera, Cilindro, Cubo

- ***Cilindro***: il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro. L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino a una distanza uguale all'altezza del cilindro. Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

- ***Cono***: un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. Il diametro del un cono in un dato punto della sua lunghezza è uguale alla distanza di quel punto dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima. Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

  Es. Un Cono di Freddo di 9 metri è largo al termine 9 metri e si allunga dal punto di origine di 9 metri, a 3 metri di distanza dal punto di origine è largo 3 metri.

- ***Cubo***: selezioni il punto di origine di un angolo del cubo. Le dimensioni del cubo vengono espresse come lunghezza di ciascun suo spigolo. Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

- ***Linea***: una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza. Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti. Una linea se non specificato diversamente è larga un quadretto.

- ***Sfera***: selezioni il punto di origine di una sfera, che deve essere valido (vedi Gittata e Bersagli) e

la sfera si estenderà da quel punto fino ad incontrare un ostacolo insormontabile o la sua dimensione espressa nel raggio. La misura della sfera è indicata come raggio in metri che si estende da quel punto. Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Una palla di fuoco che viene generata in una stanza di 9x9 m ne prenderà una buona parte e in una stanza di 6x6 m la riempirà tutta. In una stanza di 3x3 m se ha modo di uscire da una porta od una finestra continuerà la sua esplosione fino ad arrivare ai 6 metri di raggio. Una palla di fuoco in un corridoio di 3x3 m lo saturerà per 6 metri avanti e indietro dal punto di origine.

Rarità degli Incantesimi

Negli incantesimi è indicata la Rarità ovvero quanto è probabile trovare questo incantesimo o quanto può essere conosciuto. La rarità dipende non solo dal livello stesso dell'incantesimo, ovviamente gli incantesimi più potenti sono anche i più rari, ma anche da quanto normalmente sono diffusi e conosciuti. Il Narratore userà questa scala su 1d100 per valutare cosa può essere trovato più facilmente: Comune (1-75%) - Non Comune (76-93%) - Raro (94-97%) - Molto Raro (98-99%) - Leggendario (100%).

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo o che danno lo stesso bonus lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati, quello di livello più alto ed a parità quello che ha ottenuto più Critici Magici ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

In caso di incantesimi istantanei gli effetti agiscono singolarmente se agiscono nel medesimo segmento di iniziativa. Es. Se vengo colpito da un fulmine a segmento di iniziativa 4 e poi da un altro fulmine a segmento di iniziativa 8 farò due distinti Tiri Salvezza con relativa gestione del danno, se fossero nel medesimo segmento di iniziativa subirei solo quello più potente (vedi sopra).

Regole di base

- L'incantatore al lancio del suo primo incantesimo sceglie se utilizzare come modificatore alla prova di Competenza Magica l'intelligenza oppure se è un Devoto può scegliere la Caratteristica indicata dal Patrono. Una volta fatta la scelta non è più possibile cambiarla.

  Questo modificatore viene chiamato **modificatore di caratteristica per incantesimi**.

- Il personaggio quando assegna il primo punto di Competenza Magica apprende 2 incantesimi presenti sul suo Tomo di Magia + un numero di Trucchetti (incantesimi di livello 0) pari al modificatore di caratteristica per incantesimi con un minimo di 4.

- Ogni volta che un incantatore acquisisce un punto in Competenza Magica apprende due nuovi incantesimi che siano a disposizione nel suo Tomo di Magia e che siano entro il massimo livello lanciabile.

- Ogni volta che l'incantatore acquisisce un punto in Competenza Magica può rinunciare ad apprendere un incantesimo di livello 1 o superiore per apprendere due Trucchetti che conosca.

- Il numero di incantesimi formulabile al giorno dipende dalla capacità dell'incantatore. Vedi **Tabella Punti magia e Competenza Magica**. Un incantesimo ha un costo in Punti Magia pari al suo livello.

- Un Seguace ottiene +1d6 alle Prove di Magia negli incantesimi delle liste preferita dal Patrono. Può usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

- Un Devoto aggiunge +1d6 alle Prova di Magia negli incantesimi delle liste preferite dal Patrono e può ignorare un dado tirato nella Prova di Magia. Deve usare l'energia preferita del Patrono nei suoi incantesimi.

- Con il termine **appreso** si intende un incantesimo presente sul Tomo della Magia che si è memorizzato e si può lanciare quando voluto.

  Con il termine **conosciuto** si intente un incantesimo presente sul Tomo della Magia che però non si è appreso, ovvero non si è memorizzato e non si può lanciare quando voluto.

Accesso agli Incantesimi

L'incantatore può lanciare gli incantesimi solo se conosciuti e presenti nel sul Tomo di Magia.

Massimo livello di incantesimo lanciabile

Mentre la Competenza Magica indica lo studio e dedizione alla Magia nella forma più astratta è solo l'Abilità Adepto della Magia che permette di capire quanto si è *portati* nel formulare gli incantesimi.

Per stabilire il livello massimo lanciabile di incantesimi sommate il punteggio di Competenza Magica ed Adepto della Magia, dividendo per due. Confrontate il risultato con il doppio del punteggio del modificatore di caratteristica per incantesimi, prendendo il valore minore.

Es. CM=8, Adepto della Magia preso 4 volte, (8+4)/2=6lv, oppure CM=13 e Adepto della Magia 1 volta, (13+1)/2=7 livello di incantesimi. Se l'incantatore avesse come modificatore di caratteristica per incantesimo 0 oppure 1, nel primo caso non potrà lanciare incantesimi superiori al secondo livello, nel secondo caso se il modificatore è 4 il massimo livello lanciabile sarà il 7lv.

Prova di Magia

Non sempre lanciare un incantesimo è sufficiente, molte volte è necessario che questo funzioni bene ed anzi agisca oltre normali aspettative. L'incantatore può decidere di richiamare più energia nel lancio dell'incantesimo, ovvero effettuare un ***Prova di Magia*** e confidare nelle sue capacità.

L'incantatore tira **3d6 + 1d6 ogni due punti di Competenza Magica** (arrotondato per eccesso) più eventuali bonus o Abilità.

L'incantatore può **ignorare un dado tirato** nella Prova di Magia per **ogni due volte** che ha preso **Adepto della Magia**.

Se nell'insieme di dadi lanciati ci sono **almeno due 1** oppure **un 1 e due 2** saranno successe brutte cose, questo caso viene chiamato **Fallimento Critico Magico**, l'incantesimo non si manifesta ed **i Punti Magia sono spesi**.

Per verificare quanti fallimenti critici magici sono stati fatti controllate inizialmente quante coppie di 1 sono presenti, controllate poi se è rimasto una altro 1 da associare a due 2.

Controllata l'assenza di fallimento critico se nel tiro di dadi ci sono almeno due 6 avrai ottenuto un **Successo Critico Magico**, come per le Golden Rules continuerai a tirare un dado per ogni 6 fatto o che andrai a fare. Conta i 6 che fai, ogni due è un Successo Critico Magico! Eventuali 1 tirati a seguito del successo critico non contano per il fallimento critico. **Per ogni successo critico la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo aumenta di 1**.

Qualsiasi risultato che non sia un Successo critico magico od un Fallimento critico magico farà manifestare l'incantesimo senza effetti particolari se non richiesti esplicitamente.

Quando viene richiesto di superare o fare una Prova di Magia è sufficiente non fare un Fallimento Critico Magico.

Osare la Prova di Magia

La Prova di Magia è una parte importante e integrante del sistema magico, usatela a vostro vantaggio. I Punti Magia vi permettono di modificare la Prova, sfruttate queste possibilità. C'è sempre un certo pericolo... ma cosa è la Magia senza rischi!

Modificare la Prova di Magia

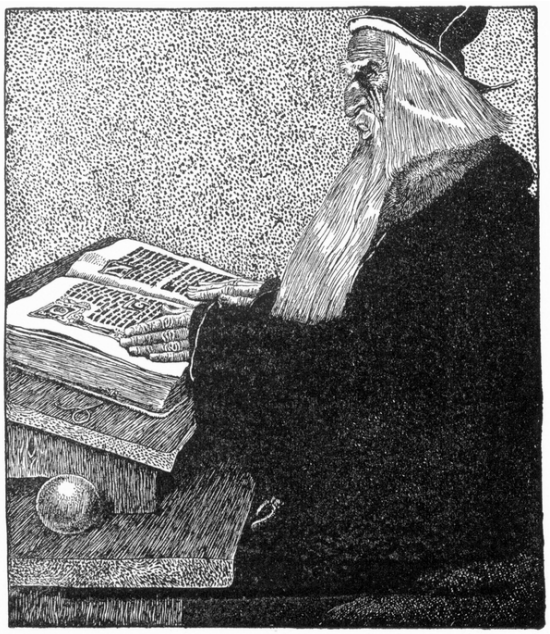
Prima di effettuare la Prova di Magia l'incantatore può decidere investire ulteriori Punti Magia per migliorare la sua Prova di Magia.

Per ogni volta, fino ad un massimo di tre volte, che paga il costo dell'incantesimo, può **aggiungere** 1d6 in più nella Prova di magia.

Dopo aver effettuato la Prova di Magia, usando una Reazione, per ogni due volte che paga il costo dell'incantesimo (fino ad un massimo di sei volte), può **ignorare** un dado tirato nella Prova di magia.

Un incantatore può anche **volontariamente fallire la Prova di Magia**.

?! Concedete un +1d6 nella Prova di Magia, o ignorare un 1 tirato nella Prova di Magia, quando il personaggio declama con perizia e trasporto il lancio dell'incantesimo. Se dice *Lancio una palla di fuoco* non otterrà vantaggi ma se con trasporto declama *Per la Fiamma della Genesi possa Nedraf distruggervi con le sue sacre fiamme. Bruciate indegni. Palla di Fuoco!* allora si!.



Merlin. Howard Pyle, The Story of King Arthur and His Knights (1903)

Opzionale - Magia Suprema

- **Magia Suprema**: se si vuole che gli incantatori di alto livello dominino la magia fate che ogni 4 punti di Competenza Magica il giocatore aggiunga 1d6 alla Prova di Magia ed allo stesso tempo possa ignorare un dado tirato nella prova.

Questa opzione rende la Prova di Magia più vantaggiosa più si sale di esperienza e Competenza Magica.

Fallimento Critico nella Prova di Magia

Se la Prova di Magia ha avuto almeno un Fallimento Critico Magico tira 3d6 e consulta la seguente tabella. Per ogni Fallimento Critico Magico che si è manifestato nel lancio dell'incantesimo tira un 1d6 in meno, fino a tirare un solo 1d6.

Tabella: Effetti Fallimento Critico magico

1	Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
2	Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi
3	Manifesti una modifica corporea minore
4	Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri centrato su di te, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello dell'incantesimo
5	Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
6	Perdi la concentrazione su qualsiasi incantesimo e per un minuto parli in rima
7	Vieni teletrasportato di 3d10 metri in una direzione casuale
8	Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round
9	Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round
10	Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round
11	Manifesti l'incantesimo Unto sotto i tuoi piedi
12	Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
13	Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 36 metri
14	Tutte le creature nel raggio di 36 metri sanno esattamente dove sei e cosa tentavi di fare.
15	Tutte le creature in una semisfera di 9 metri di raggio centrata su di te subiscono 1d10 danni da Vuoto.
16	Guadagni 2d6 Punti Magia
17	Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri
18	Le creature, te escluso, nel raggio di 6 metri da te subiscono 3d10 danni da forza non resistibili

I Punti Magia

A seconda del punteggio in Competenza Magica l'incantatore ha a disposizione un certo ammontare di Punti Magia.

Gli incantesimi hanno un costo in Punti Magia pari al loro livello

Ogni qual volta si lanci un incantesimo si sottrae il costo ai Punti Magia a disposizione per il giorno. In caso di Trucchetti questi non consumano Punti Magia ma è necessario avere almeno 1 Punto Magia residuo.

L'incantatore ha un **bonus** al punteggio di Punti Magia pari al suo modificatore di caratteristica per incantesimi.

I Punti Magia si recuperano tutti con 8 ore di riposo.

Tabella: Competenza Magica (CM) e Punti Magia (PM)

CM	PM	CM	PM	CM	PM
1	2	8	27	15	58
2	4	9	36	16	62
3	8	10	41	17	71
4	10	11	43	18	76
5	16	12	47	19	82
6	19	13	50	20	89
7	23	14	54	20+	prec.+ 4

Incantesimi come Rituali

Specialmente ai primi livelli può essere molto fastidioso non aver appreso un incantesimo pur avendolo a disposizione nel Tomo della Magia.

L'incantatore può lanciare un incantesimo, entro il terzo livello, che sia presente sul suo Tomo di Magia e che sia entro il massimo livello di incantesimo lanciabile, allungandone il tempo di lancio ad 1 ora per costo in Punto Magia. In caso di incantesimo così lanciato non si usano Punti Magia, ma è necessario superare una Prova di Magia al termine della formulazione.

Opzionale – Successo Critico Auto Magico

L'incantatore può decidere di spendere in aggiunta il **doppio dei Punti Magia** normali dell'incantesimo per avere in automatico un **Successo Critico Magico**. La scelta può essere fatta più volte e ogni volta il costo dell'incantesimo raddoppia rispetto al precedente. La dichiarazione di volere usare il Successo Critico Auto Magico è da dichiarare prima di effettuare, e superare, la Prova di Magia.

Il tempo di lancio di un incantesimo potenziato in questa maniera aumenta di 1 Azione.

Es. Palla di Fuoco, voglio che faccia 2 critici magici, pago 3 Punti Magia per lanciarla, più 6 per il primo Successo Critico Magico più 12 per il secondo Successo Critico Magico, ed eventualmente 24 per un terzo Successo Critico Magico. In questo caso si pagano sempre tutti i Punti Magia usati indipendentemente dal risultato della Prova di Magia.

Non si possono spendere più di metà dei Punti Magia attuali per potenziare un incantesimo.

Il Tomo della Magia

Se i Patroni sono la sorgente della magia è solo l'applicazione di antichi riti e formule che permette di manifestare questa energia grezza in una forma ed espressione che chiamiamo incantesimo.

Ogni usufruitore di magia ha uno o più **Tomo** degli incantesimi, non pensate solo a un grosso Tomo antico rilegato in pelle, le diverse culture hanno sviluppato nel tempo la capacità di iscrivere le rune degli incantesimi in carte, bastoni, lastre di pietra, tatuaggi... fate la vostra scelta quando create il personaggio. Questa scelta non vi impedirà di copiare incantesimi da **Tomi** fatti diversamente, per voi sarà sempre facile (prova di Arcana DC 12) capire se si è di fronte ad un Tomo di qualche tipo.

Un nuovo personaggio con Competenza Magica 1, avrà un Tomo di Magia con un certo elenco di incantesimi. In questo Tomo sono presenti un numero di Trucchetti pari al modificatore di caratteristica per incantesimi +2 (con un minimo di 4 Trucchetti) ed un numero di incantesimi di primo livello sempre pari allo stesso modificatore, con un minimo di 4.

Ogni incantesimo occupa un numero di pagine nel Tomo pari al proprio livello, con un minimo di una, copiare una pagina di incantesimo porta via 1 ora di lavoro e 10 mo di preziosi inchiostri.

Un Tomo (libro) di incantesimi costa 5 mo per pagina.

Un incantatore può copiare sul suo Tomo incantesimi il cui livello massimo è di un livello superiore al suo massimo lanciabile (vedi Massimo livello di incantesimi lanciabile).

Se l'incantesimo è di più di due livelli più alto l'incantatore deve fare una Prova di Magia ed ottenere un Successo Critico Magico. Se il personaggio è un Devoto e l'incantesimo appartiene ad una Lista di Magia preferita del Patrono allora la Prova di Magia si esegue solo se l'incantesimo è di tre o più livelli superiori al massimo lanciabile.

Se non ottiene almeno un Successo Critico Magico non potrà tentare di copiare quell'incantesimo fino al prossimo punto di Competenza Magica acquisito. Se ottiene un Fallimento Critico Magico accadranno brutte cose al Tomo e 1d4 incantesimi casuali verranno cancellati dal Tomo stesso.

La sorgente di nuovi incantesimi può essere un altro Tomo o pergamena.. insomma qualsiasi cosa che il precedente incantatore usasse per custodire gli incantesimi. Un oggetto magico (bastone magico, anello, verga..bacchetta..) non è idoneo quale fonte da cui copiare l'incantesimo che contiene, si deve copiare dall'equivalente Tomo o pergamena di un altro incantatore. Un incantesimo quando copiato sul nuovo Tomo svanisce dal Tomo originale.

Durante le avventure il vostro incantatore potrà copiare tanti e numerosi incantesimi sul suo Tomo ma non potrà apprenderli immediatamente. Il personaggio quando acquisirà un nuovo punto di Competenza Magica apprenderà due nuovi incantesimi e potrà sostituire un numero di incantesimi entro le volte che ha preso Adepto della Magia, con un minimo di 1, con altri incantesimi presenti nel suo Tomo ed entro il massimo livello di incantesimo possibile.

Scegliere gli Incantesimi

Ogni incantesimo è un tesoro prezioso che si deve trovare ed imparare.
Ogni incantesimo è alla stregua di un oggetto magico, un vero tesoro da cercare e ottenere!
Dovrai intraprendere perigliose avventure, pagare mercenari, cercare i tomi antichi e svelare i segreti più oscuri e dimenticati per poter imparare nuovi incantesimi.

?! Gli incantesimi diventano oggetti e premi magici a tutti gli effetti. Sfruttate la sete di conoscenza e potere dei personaggi per costruire avventure interessanti che possano ruotare attorno tomi antichi e leggendari incantesimi perduti.

Studiare gli incantesimi

Il personaggio che vuole lanciare magie deve ogni giorno ripassare le antiche formule sul suo Tomo. Questa operazione è piuttosto rapida, impiegando solo 3 minuti per Competenza Magica.

Se l'incantatore non ha ripassato gli incantesimi appena sveglio o comunque prima di lanciarli deve fare una Prova di Magia per ogni incantesimo finché non avrà ripassato.

Cambiare gli Incantesimi

Ogni mattina quando ripassa gli incantesimi l'incantatore può sostituire un numero di incantesimi appresi pari al suo modificatore di caratteristica (minimo 1) con incantesimi conosciuti presenti nel suo Tomo di Magia ed entro il massimo livello lanciabile.

Tiro per Colpire con le Magie

Diversi incantesimi devono essere scagliati e colpire un avversario per funzionare.

Quando l'incantesimo ti dice di fare un *Tiro per colpire con incantesimo* (a distanza o mischia) devi effettuare un Tiro per Colpire contro la Difesa dell'avversario.

Questo Tiro per Colpire è effettuato con 3d6+ **Competenza Armi** + **Modificatore di caratteristica per incantesimi** + **Abilità** e **modificatori vari**.

E' anche possibile che sia richiesto un **Tiro per Colpire con incantesimo a tocco** ovvero l'attacco viene effettuato con un bonus di +1d6, come per Attacco a Tocco.

Tiro per Colpire con incantesimo o con arma cumulano le penalità dell'attacco multiplo.

Quando la magia è ad area non è necessario effettuare un Tiro per Colpire se non per mirare a difficili e minute specificate aree, ovvero si mira in una area

ben circoscritta e si vuole evitare di colpire qualcuno con un incantesimo ad area.

Opzionale – Tiro per Colpire con Incantesimi

Se volete facilitare il colpire agli incantatori potete decidere che il Tiro per Colpire è basato non sulla Competenza Armi ma sulla Competenza Magica.

Il Tiro per Colpire diventa quindi 3d6+ **Competenza Magica** + **Modificatore di caratteristica per incantesimi** + **Abilità** e **modificatori vari**.

In questa maniera i Tiri per Colpire degli Incantatori saranno quasi a pari (non avranno i vantaggi dati da Lista d'Armi) a quelli dei combattenti.

Tiro Salvezza – Resistere all'incantesimo

Il **Tiro Salvezza** in base a quanto richiesto dall'incantesimo ha difficoltà (DC) pari a **10** + **Competenza Magica** + **modificatore caratteristica per incantesimo** + **numero di volte che si è presa l'Abilità Adepto della Magia +1 per ogni Successo Critico Magico** nella Prova di Magia.

Questa DC è usata per misurare la *forza* dell'incantesimo quando confrontato con altri effetti.

Nella descrizione dell'incantesimo è scritto se è necessario e che Tiro Salvezza è necessario eseguire.

Se sei tu a dover resistere ad una magia il Narratore non ti dirà di fare un Tiro Salvezza a difficoltà 18, è lui che confronta il tuo tiro con la difficoltà, potrà dirti che la prova è complessa, difficile o facile...

- Se nel Tiro Salvezza tiri 3 volte 6 sei riuscito a passarlo, indipendentemente dal totale, ed ottieni un **Successo Critico Salvezza**.
- Se il Tiro Salvezza riesce e tiri almeno due 6 nel lancio dei dadi ottieni un **Successo Critico Salvezza**.
- Se nel Tiro Salvezza tiri 3 volte 1 hai fallito il tiro, indipendentemente dal totale, ed ottieni un **Fallimento Critico Salvezza**.
- Se il Tiro Salvezza fallisce e tiri almeno due 1 oppure un 1 e due 2 nel lancio dei dadi ottieni un **Fallimento Critico Salvezza**.

E' anche possibile che nella descrizione dell'incantesimo sia riportato cosa succede in caso di Successo o Fallimento Critico del Tiro Salvezza.

Per i **mostri** o comunque per un lancio di incantesimi dato da abilità magiche innate, se non specificato la **DC del Tiro Salvezza è pari alla 10 + 2 x livello dell'incantesimo + Intelligenza o Saggezza quale sia migliore**.

Tups lancia un Fulmine!

Tups che ha Intelligenza 4, Competenza Magica 6 e ha preso 2 volta Adepto della Magia, lancia l'incantesimo Fulmine. La difficoltà (DC) del Tiro Salvezza su Riflessi sarà pari a 10 + 6 (CM) + 4 (modificatore caratteristica per incantesimo, Intelligenza) + 2 (ha preso 2 volte Adepto della Magia) ovvero 10+6+4+2 = 22 per dimezzare i danni. Se avesse fatto una Prova di Magia e questa avesse avuto un successo critico magico la DC sarebbe diventata 23.

Distratto – Problemi nel lancio dell'incantesimo

Se l'incantatore è severamente **Distratto**, cerca di nascondere il lancio della magia, è impedito, severamente disturbato, è sanguinante, afferrato, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo, che non sia un Trucchetto, deve effettuare una **Prova di Magia**.

Per ogni tiro critico o critico magico che si è subito nel round la Prova di Magia viene fatta con 1d6 aggiuntivo.

Concentrazione

Perdi la concentrazione su di un incantesimo se lanci un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta. Interrompere la concentrazione costa una Azione Immediata.

Se vieni colpito mentre sei concentrato su un incantesimo devi effettuare una Prova di Magia ed ottenere almeno 1 Successo Critico Magico o perdi la concentrazione.

Mentre sei concentrato puoi lanciare solo Trucchetti, mantenere la Concentrazione costa 1 Azione a round.

Opzionale – Multiple Concentrazioni

Ogni 6 punti di Competenza Magica si può mantenere la concentrazione su un incantesimo aggiuntivo, senza essere limitati ai soli trucchetti. Se la concentrazione, anche se su un solo incantesimo, viene interrotta si perdono tutti gli incantesimi mantenuti in concentrazione. Per ogni incantesimo su cui si mantiene la concentrazione si usa 1 Azione.

Conservare la magia

L'incantatore può lanciare l'incantesimo e trattenerlo nel suo pugno, senza manifestarlo. Per poter trattenere un incantesimo l'incantatore formula la magia e spendere subito una Azione per rimanere Concentrato e pagare 1 Punto Magia. L'incantesimo può essere trattenuto fino ad 1 round per punto di modificatore di caratteristica da incantesimi +1 round per volte che ha preso Adepto della Magia.

Per trattenere l'incantesimo l'incantatore deve rimanere Concentrato (costo 1 Azione per round) e pagare 1 Punto Magia per round. Per lanciare l'incantesimo conservato è sufficiente tirare l'iniziativa ed usare 1 Azione. Non è possibile lanciare ulteriori incantesimi che non siano Trucchetti finché si conserva un'incantesimo.

Regole per le creature evocate

Queste regole valgono per tutte le creature evocate magicamente.

La creatura evocata agisce nel tuo round, non deve tirare l'iniziativa, bensì usa la tua ed è amichevole verso di te e i tuoi compagni.

Una creature evocata ha 2 azioni a round, se non vengono specificati ordini al momento dell'evocazione la creatura si difende e contrattacca chi l'ha attaccata.

La creatura evocata comprende i comandi che gli vengono dati al meglio delle sue capacità mentali. Per cambiare l'ordine si deve usare una Azione.

Tentare più Magie nello stesso round

Non è possibile lanciare più incantesimi il medesimo round, tranne se almeno uno di questi è un Trucchetto.

Alterare le Magie

L'incantatore può modificare gli incantesimi in diversi modi. Queste possibilità aggiungono versatilità all'incantatore ed è opportuno che il giocatore le abbia sempre presenti nelle situazioni più critiche.

- **Magie Punitive**: un compagno pagando due volte in più il costo dell'incantesimo in Punti Magia può farti tirare un dado in più nella Prova di Magia. La capacità è usabile fino a 3 dadi in più per incantesimo. Da parte del compagno è una Azione di Reazione da dichiararsi prima della Prova di Magia.

- **Magie efficaci**: un compagno pagando tre volte in più il costo dell'incantesimo in Punti Magia può farti ignorare un dado tirato nella Prova di Magia. Da parte del compagno è una Azione di Reazione da dichiararsi dopo la Prova di Magia.

- **Magia eterea**: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteree o incorporee. Azione Immediata da dichiararsi prima del lancio dell'incantesimo.

- **Sacrificio Magico**: l'incantatore riducendo i suoi Punti Ferita Massimi di 4 acquisisce 1 Punto Magia da usare contestualmente al lancio di una magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata.

- **Magia pietosa**: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo. 1 Azione.

- **Magia mirata**: per ogni due volte che hai preso Adepto della Magia puoi fare in modo che una creatura a tua scelta sia immune all'effetto dell'incantesimo che hai lanciato. Costo 2 Punti Magia per creatura esclusa. 1 Azione.

- **Magia lontana**: aumentando di 1 i Punti Magia usati aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio dell'incantesimo. 1 Azione.

- **Aumentare il tempo** di lancio da 2 Azioni a 3 Azioni diminuisce di 1 i Punti Magia spesi per il lancio di incantesimo, con un minimo di costo di 1 Punto Magia.

- **Circolo del Potere**: più incantatori che siano tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono possono collaborare affinché uno di loro riesca meglio nel lancio di un incantesimo. Ogni incantatore sacrifica metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno e supera una Prova di Magia. Ogni due compagni che superano la Prova di Magia si genera un Successo critico magico, fino ad un massimo di 7 successi critici magici. Il tempo di lancio di un incantesimo tramite Circolo di Potere diviene almeno 1 Turno. Requisito Competenza Magica 5.

Le possibilità concesse da Alterare le Magie sono cumulabili tra loro.

Modifiche lievi alla manifestazione dell'incantesimo possono essere concordati con il Narratore per un costo di Punti Magia aggiuntivi o con una Prova di Magia riuscita.

Tentare Incantesimi con impedimenti

Il lancio di un incantesimo è vincolato a gesti e parole particolari e unici. Quando il personaggio si trova in una situazione in cui non può gesticolare o parlare allora può tentare di lanciare l'incantesimo comunque anche se diventa molto più difficile.

I Punti Magia richiesti per il lancio di incantesimi se non può gesticolare vengono triplicati e se non può parlare vengono ulteriormente triplicati, è necessario in ogni caso superare una Prova di Magia.

Se l'incantesimo ha anche componenti materiali questi devono essere comunque forniti (posti entro 30 cm dall'incantatore) oppure non è possibile lanciare l'incantesimo.

Definizioni obiettivi degli incantesimi

Negli incantesimi sotto elencati troverete spesso i riferimenti alle tipologie di soggetti ed obiettivi influenzabili nonché a diverse tipologie di energia ed elementi.

- Le **Creature Naturali** sono Insetti, Rettili, Bestie, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche, Mostruosità, Melme.

- Le **Creature Magiche** sono: Immondi (Diavoli e Demoni), Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Elementali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che è alieno o innaturale) ed i Draghi.

Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica. Una descri-

zione più completa di queste categorie la trovate nel Capitolo del Mostruario.

- **Energia** comprende: Forza, Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto.

Danni da Energia, Luce e Vuoto

Il danno causato da **Luce** è per metà da fuoco e per metà da energia positiva, ovvero una resistenza al fuoco od all'energia positiva si applica solo su metà del danno causato dall'attacco.

Il danno causato da **Vuoto** è per metà da freddo e per metà da energia negativa, eventuali protezioni si applicano alle rispettive metà del danno.

La sola **energia negativa** danneggia i viventi e cura i non morti, la sola **energia positiva** danneggia i non morti ma non cura i viventi (a discrezione del Narratore l'esposizione per un round potrebbe equivalere ad un incantesimo di Ristorare Inferiore), vedi anche descrizioni dei Piani. Un obiettivo prende danno pieno da Luce o da Vuoto se non ha resistenze inerenti.

Un caso particolare è l'**energia positiva Curativa** che cura i viventi e danneggia i non morti. Questa energia è quella dell'Imposizione delle mani, Incanalare energia e degli incantesimi di Cura.

Abilità di Lista

> Volli, e volli sempre, e fortissimamente volli (Vittorio Alfieri, 06/09/1783, Lettera a Ranieri de' Calzabigi)

Lo studio della magia e l'approfondita conoscenza delle Liste di Magia porta l'incantatore ad imparare aspetti non sempre conosciuti della stessa.

Le capacità indicate sono attivabili se con le Azioni precedenti l'incantatore ha lanciato un incantesimo, non Trucchetto, dalla Lista di Magia indicata. L'incantatore può scegliere il potere che vuole purché abbia preso Adepto della Magia almeno il numero indicato di volte.

Lista Abiurazione

3: Scudo Minore. Usando una Azione Immediata sei in grado di canalizzare le energie magiche che ti pervadono manifestando una protezione. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un +1 alla Difesa.

4: Protezione Maggiore. Usando una Azione Immediata sei in grado di canalizzare le energie magiche che ti pervadono manifestando una protezione. Scegli fino a 2 creature nel raggio di 6 metri, fino all'inizio del tuo prossimo round prendono +1 Difesa oppure +1 ai Tiri Salvezza, da scegliere al momento dell'utilizzo del potere.

Lista dell'Acqua

3: Acque profonde. Usando una Azione Immediata acquisisci resistenza 5 al freddo ed al fuoco fino all'inizio del tuo prossimo round.

5: Acque limpide. Usando una Azione Immediata puoi toccare una creatura e lo aiuti a liberarsi da veleni e tossine. Viene concesso un nuovo Tiro Salvezza (se possibile) per perdere la condizione di avvelenato.

Lista dell'Aria

3: Fra le nuvole. Usando una Reazione sei in grado di lanciare su te stesso l'incantesimo Caduta Piuma senza usare Punti Magia.

4: Scossa. La tua mano manifesta un crepitio di elettricità, il prossimo incantesimo che lanci entro la fine del prossimo round che abbia un tiro per colpire causa 2d8 danni in più da elettricità. Costa una Azione Immediata.

Lista Ammaliamento

3: Distrazione. Quando una creatura che puoi osservare entro 9 metri da te effettua un attacco con armi o magie, puoi usare una Reazione per distrarlo fino a fine round. La creatura ha -2 al Tiro per Colpire.

4: Distrazione maggiore. Quando una creatura che puoi osservare entro 9 metri da te effettua un attacco con armi o magie, puoi usare una Reazione per distrarlo fino a fine round. Tira 1d6, se il risultato è 3-4-5 la creatura ha -2 al Tiro per Colpire, se il risultato è 6 il bersaglio dell'attacco della creatura diventa casuale tra i bersagli colpibili.

Lista Animali e Piante

3: Corteccia. Usando una Azione Immediata rendi la tua pelle più dura e resistente. Hai una riduzione del danno pari a 2 fino all'inizio del tuo prossimo round.

4: Artigli. Usando una Azione Immediata rendi ancora più affilati i tuoi attacchi naturali fino alla fine del prossimo round. Ogni attacco naturale andato a segno causa Sanguinamento 1, cumulabile fino a Sanguinamento 5.

Lista Cura

3: Mano calda. Usando una Azione Immediata fai che l'incantesimo di cura che hai lanciato ti curi un numero di Punti Ferita aggiuntivi pari al livello dell'incantesimo stesso.

4: Spirito benevolo. Usando una Azione canalizzi l'energia residua di un tuo incantesimo. Usando una Azione Immediata puoi toccare una creatura e curarla di 1d4 Punti Ferita.

Lista Divinazione

3: Premonizione. Usando una Azione Immediata ha una fugace previsione degli accadimenti futuri. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un +1 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

4: Punto Cieco. Usando una Azione Immediata puoi toccare una creatura, fino all'inizio del tuo prossimo ha un +2 al Tiro per Colpire.

Lista Evocazione

3: Mano cava. Con una Azione Immediata, puoi fare scomparire e riapparire quando vuoi un oggetto di volume L. Non puoi trattenere più di tre oggetti in questa maniera.

4: Passo cauto. Con una Azione Immediata fai che la successiva Azione di Movimento non causi attacchi d'opportunità.

Lista del Fuoco

3: Gola arrossata. Con una Azione Immediata sputi un getto di fuoco in un quadretto entro 1 metro di distanza. Il terreno si considera difficile ed attraversarlo o sostare causa 1d6 Punti Ferita da Fuoco. Dura fino all'inizio del tuo round successivo.

4: Napalm. Con una Azione Immediata tocchi un arma. L'arma viene avvolta da fiamme, fino alla fine del tuo round successivo causa 1d8 di danno da Fuoco in più.

Lista Illusione

2: Prestidigitatore. Puoi usare l'incantesimo Prestidigitazione con una Reazione.

5: Abbondanza Con una Reazione puoi creare un oggetto inorganico di volume 1 o inferiore del valore di 1 mo o meno. L'oggetto permane per 1 Turno o finché non viene usata nuovamente questa capacità.

Lista Invocazione

3: Speranza. Con una Azione Immediata puoi illuminare la tua mano fino all'inizio del tuo round successivo. La mano illumina il solo tuo quadretto ed è luce fioca nel quadretto dopo.

4: Augurio. Con una Azione Immediata tocchi una creatura cedendogli un tuo Punto Fato.

Lista Necromanzia

3: Sangue Nero. Usando una Azione Immediata fino all'inizio del tuo round successivo ignori la condizione di affaticato.

4: Sangue Morto. Usando una Azione Immediata puoi toccare una creatura. Questa prende +2 ai Tiri Salvezza su Tempra e -1 ai Tiri Salvezza su Riflessi fino all'inizio del tuo round successivo.

Lista della Terra

3: Colla. Sei in grado di lanciare l'incantesimo Riparare come Azione Immediata senza spendere Punti Magia.

4: Titano. Usando una Azione, ogni volta che lanci un incantesimo della Lista della Terra, purché tu sia in contatto con la terra solida recuperi un numero di Punti Ferita pari al livello dell'incantesimo lanciato.

Lista Trasmutazione

3: Condivisione. Usando una Azione Immediata tocchi una creatura, la creatura guadagna una Reazione in più da usarsi entro la fine del tuo round prossimo.

4: Salto. Con una Azione Immediata ti sposti nello spazio. Tira un 1d6, appari in un quadretto non occupato a quella distanza.

5: Apparenze. Con una Azione Immediata alteri la tua presenza nello spazio. Tira un 1d6, se fai 6 fino all'inizio del tuo prossimo round diventi invisibile.

Lista Universale

3: Vista. Acquisisci l'Abilità Occhi della Magia, come se l'avessi scelta 2 volte.

4: Precisione. Esegui la Prova di Magia con un d6 in più e puoi ignorare un dado nella Prova di Magia.

5: Conoscere. Puoi lanciare l'incantesimo Identificare con una Azione Immediata, senza usare Punti Magia.

Una pagina dal manoscritto di Voynich, tuttora indecifrato.

Gli Incantesimi

Aiuto
Lista di Magia: Cura, Necromanzia
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una sottile striscia di tessuto bianco)
Durata: 1 ora per Competenza Magica
Il tuo incantesimo aumenta la robustezza e risolutezza dei tuoi alleati. Scegli fino a tre creature a gittata. Per la durata, i Punti Ferita massimi ed i Punti Ferita attuali di ciascun bersaglio aumentano di 5. Non è possibile ricevere più di un incantesimo Aiuto al giorno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia i Punti Ferita del bersaglio aumentano di ulteriori 5 punti

Allarme
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una campanella e un pezzo di pregiato filo d'argento)
Durata: 2 ore per Competenza Magica (massimo 24 ore)
Predisponi un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area a gittata che non sia più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. Fino al termine dell'incantesimo, sarai avvertito da un allarme ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entri in contatto o acceda all'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi indicare delle creature che non faranno scattare l'allarme Scegli anche se l'allarme è udibile o solo mentale. Un allarme mentale, qualora ti trovi entro 1,5 chilometri dall'area protetta, ti avverte con un rumore nella tua mente. Il rumore è in grado di svegliarti se stai dormendo. Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi, udibile entro 18 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 2 ore.

Allucinazione Mortale
Lista di Magia: Illusione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Attingi agli incubi di una creatura a gittata e che puoi vedere e crei una manifestazione illusoria delle sue più terrificanti paure, visibile solo per quella creatura. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà.
Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è spaventato per 1 minuto e subisce 4d10 di danno.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d10

Alterare Sé Stesso
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Assumi una forma diversa. Quando lanci questo incantesimo, scegli una della seguenti opzioni, l'effetto della quale permane per la durata dell'incantesimo. Per la durata dell'incantesimo puoi terminare un'opzione per ottenere i benefici di un'altra.
Adattamento Acquatico. Adatti il tuo corpo a un ambiente acquatico, sviluppando branchie e dita palmate. Puoi respirare sott'acqua e ottieni velocità di nuoto pari alla tua velocità di movimento.
Armi Naturali. Sviluppi degli artigli, zanne, spuntoni, corna o una diversa arma naturale a tua scelta. I tuoi colpi senz'armi infliggono 1d6 danni contundenti, perforanti o taglienti, come appropriato all'arma naturale scelta, con la quale sei competente. Infine, l'arma naturale è magica e ricevi un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e danno effettuati quando la usi.
Cambio di Aspetto. Trasformi il tuo aspetto. Decidi il tuo aspetto esteriore, compresa l'altezza, il peso, i lineamenti facciali, il suono della tua voce, la lunghezza dei capelli, il colorito e qualsiasi peculiarità tu desideri. Puoi apparire come membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche cambi. Inoltre non puoi apparire come una creatura di taglia diversa dalla tua, e la tua forma base resta la medesima; se sei bipede, non puoi usare questo incantesimo per diventare quadrupede, per esempio.
In qualsiasi momento della durata dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per cambiare nuovamente di aspetto in questo modo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi alterare un altro soggetto o raddoppiare la durata.

Amicizia con gli Animali
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pò di cibo)
Durata: 24 ore
Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia naturale che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve supe-

rare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiate il bersaglio, l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi agire su di una bestia aggiuntiva.

Anatema
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia del tuo sangue)
Durata: 1 minuto
Fino a tre creature di tua scelta che puoi vedere, e che sono a gittata, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Ogni bersaglio che fallisca questo Tiro Salvezza ed effettui un Tiro per Colpire o un Tiro Salvezza prima del termine dell'incantesimo, deve tirare un d4 e sottrarre il numero così ottenuto dal tiro per colpire o Tiro Salvezza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.

Animale Messaggero
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un poco di cibo)
Durata: 24 ore
Tramite questo incantesimo, usi un animale per consegnare un messaggio. Scegli una bestia Minuscola a gittata e che puoi vedere, come uno scoiattolo, una ghiandaia o un pipistrello. Specifichi un luogo, che devi aver visitato in passato, e un destinatario che corrisponda a una descrizione generica, come *un uomo o una donna che vesta l'uniforme della guardia cittadina* o *un nano dai capelli rossi che indossa una fedora*. Pronuncia anche un messaggio di massimo venticinque parole. La bestia bersaglio viaggia per la durata dell'incantesimo verso il luogo specificato, coprendo circa 75 chilometri in 24 ore per un messaggero volante, o 40 chilometri per gli altri animali. Quando il messaggero arriva a destinazione, consegna il messaggio alla creatura da te descritta, replicando il suono della tua voce. Il messaggero parla solo a una creatura corrispondente alla descrizione da te fornita. Se il messaggero non riesce a raggiungere la destinazione prima del termine dell'incantesimo, il messaggio è perduto, e la bestia ritorna verso il punto in cui hai lanciato l'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata dell'incantesimo aumenta di 8 ore

Animare Morti
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di sangue, un pezzo di carne e un pizzico di polvere d'ossa)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo a gittata. Il tuo incantesimo imbeve il bersaglio di una nefanda parvenza di vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno scheletro se scegli le ossa o uno zombi se scegli un cadavere. Durante ciascun tuo round, puoi usare un'Azione per comandare mentalmente qualsiasi creatura da te creata con questo incantesimo che si trovi entro 18 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo alcune di loro allo stesso momento, inviando lo stesso comando a tutte). Decidi quale azione la creatura svolgerà e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure inviale un comando generale, come quello di stare di guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non invii alcun comando, la creatura si limita a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un ordine, la creatura continuerà a svolgerlo fino al suo compimento. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di eseguire i comandi che le impartirai. Per mantenere il controllo sulla creatura per altre 24 ore, devi lanciare di nuovo questo incantesimo su di essa prima del termine dell'attuale periodo di 24 ore. Questo impiego dell'incantesimo riafferma il tuo controllo su di un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, piuttosto che animarne una nuova.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia animi o riaffermi il controllo su due creature non morte. Ciascuna di queste creature deve provenire da un cadavere o pila di ossa differenti.

Animare Oggetti
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Gli oggetti prendono vita al tuo comando. Scegli fino a dieci oggetti non magici a gittata e che non siano indossati o trasportati. I bersagli Medi contano come due oggetti, i bersagli Grandi contano come quattro oggetti, i bersagli Enormi contano come otto oggetti. Non puoi animare oggetti di taglia più grossa di Enorme. Ogni bersaglio si anima e diventa una creatura sotto il tuo controllo fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ridotto a 0 Punti Ferita.
Con un'Azione puoi comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai generato con questo incantesimo e che si trovi entro 150 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarne solo alcune o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi tu quale azione intraprenderà la creatura e dove si muoverà durante il suo round successivo, o puoi emettere un comando generico,come quello di fare la guardia a una particolare stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, la creatura si limiterà a difendersi

dalle creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continuerà a seguirlo finché non avrà completato il suo compito.

Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	Punti Ferita	Difesa	CA, danni	Forza	Destrezza
Minuscola	20	18	8, 1d4+4	-3	4
Piccola	25	16	6, 1d8+2	-2	2
Media	40	13	5, 2d6+1	0	1
Grande	50	10	6, 2d10+2	2	0
Enorme	80	10	8, 2d12+4	4	-2

Un oggetto animato è un costrutto con Difesa, Punti Ferita, attacchi, Forza e Destrezza in base alla sua taglia. Il suo punteggio di Intelligenza e Saggezza è -3, mentre Carisma è -4. Ha movimento 9 metri; se l'oggetto è privo di gambe o altre appendici che può usare per muoversi ha movimento 0, ha invece movimento volare 9 metri e può fluttuare. Se l'oggetto è ancorato a una superficie o un oggetto più grosso, come una catena attaccata al muro, la sua velocità è 0. Possiede vista cieca con un raggio di 9 metri ed è cieco oltre questa distanza.
Quando l'oggetto animato scende a 0 Punti Ferita, ritorna alla sua normale forma di oggetto, e tutti i danni in eccesso vengono inflitti alla sua forma originale.
Se comandi a un oggetto di attaccare, questo può effettuare un singolo attacco da mischia contro una creatura entro 1 metro da esso. Effettua un attacco con CA e danni determinati dalla taglia (vedi tabella). Il Narratore potrebbe determinare che a seconda della sua forma, un oggetto potrebbe invece infliggere danni taglienti o perforanti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi animare due oggetti aggiuntivi.

Anti-Individuazione
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere di diamante del valore di 25 mo sparsa sul bersaglio, che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore
Per la durata, nascondi il bersaglio con cui sei stato in contatto dalla magia di divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un luogo o un oggetto che occupi uno spazio equivalente a un cubo non superiore ai 3 metri di spigolo. Il bersaglio non può divenire bersaglio di alcuna magia di divinazione o essere percepito tramite sensi di scrutamento magici.

Antipatia/Simpatia
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (o un pezzo di allume immerso nell'aceto per l'effetto antipatia o un goccio di miele per l'effetto simpatia)
Durata: 10 giorni
Questo incantesimo attrae o repelle delle creature di tua scelta. Prendi un bersaglio a gittata, che sia un oggetto Enorme o più piccolo o una creatura o un'area non più grande di un cubo di 60 metri di spigolo. Poi specifica una specie di creature intelligenti, come i draghi rossi, i goblin o i vampiri. Investi il bersaglio di un'aura che attrae o respinge le creature specificate per la durata. Scegli antipatia o simpatia come effetto dell'aura.
Antipatia. L'ammaliamento fa sì che le creature del tipo da te indicato provino un forte impulso a lasciare l'area ed evitare il bersaglio. Quando una creatura del genere può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o diventare spaventata. La creatura rimane spaventata finché può vedere il bersaglio o resta entro 18 metri da esso. Mentre è spaventata dal bersaglio, la creatura deve impiegare il suo movimento per muoversi verso il posto sicuro più vicino dal quale non possa più vedere il bersaglio. Se la creatura si muove più di 18 metri lontano dal bersaglio e non può vederlo, la creatura non è più spaventata, ma torna a essere spaventata se torna a vedere il bersaglio o si muove entro 18 metri da esso.
Simpatia. L'ammaliamento fa sì che le creature specificate provino un forte impulso ad avvicinarsi al bersaglio se si trovano entro 18 metri da esso o possono vederlo. Quando una simile creatura può vedere il bersaglio o si avvicina entro 18 metri da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o usare il suo movimento durante ciascun round per entrare nell'area, o muoversi a portata del bersaglio. Quando la creatura l'avrà fatto, non potrà più volontariamente muoversi lontano dal bersaglio. Se il bersaglio danneggia o altrimenti nuoce alla creatura soggetta, questa può effettuare un Tiri Salvezza su Volontà per terminare l'effetto, come descritto di seguito.
Terminare l'Effetto. Se una creatura soggetta termina il suo round mentre si trova più lontana di 18 metri dal bersaglio o non può vederlo, la creatura effettua un Tiro Salvezza su Volontà. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura non è più soggetta al bersaglio e riconosce la sensazione di ripugnanza o attrazione come magica. Inoltre, una creatura soggetta all'incantesimo, ha

diritto a un altro Tiro Salvezza su Volontà ogni 24 ore di durata dell'incantesimo. Una creatura che supera il Tiro Salvezza contro questo effetto è immune a esso per 1 minuto, dopodiché può subirlo nuovamente.

Arma Energetica
Lista di Magia: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (dei capelli di Fata)
Durata: 6 round, Concentrazione
Lanci l'incantesimo a contatto di un'arma questa acquisisce dei poteri a seconda dell'incantesimo in quale Lista di Magia sia usata e si considera magica, come avesse un bonus di +1. Se Arma Energetica viene lanciato usando la Lista dell'*Aria* l'arma diviene percorsa da elettricità, in caso di *Acqua* l'arma diventa estremamente fredda, in caso di *Terra* dall'arma sgorga acido, in caso di *Fuoco* questa diventa fiammeggiante. Qualsiasi sia la Lista usata l'effetto è tale che l'arma causa 1d6 di danno aggiuntivo del tipo indicato per colpo andato a segno. Un arma può avere solo un effetto di Arma Energetica attivo contemporaneamente. **Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto** nella Prova di Magia il danno aumenta di +1d6.

Arma Magica
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di un'arma non magica. Fino al termine dell'incantesimo, l'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e di danno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il bonus aumenta a +1.

Arma Spirituale
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 3 minuti, Concentrazione
In un punto nella gittata, crei un'arma spettrale fluttuante, che resta per la durata o finché non lanci di nuovo questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi effettuare un attacco da incantesimo in mischia contro una creatura entro 1 metro dall'arma con un bonus al colpire pari a Competenza Magica/4. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi da incantatore + Competenza Magica/4. Durante il tuo round, con una Azione, puoi spostare l'arma di 6 metri ed effettuare l'attacco contro una creatura entro 1 metro dall'arma. L'arma può assumere qualsiasi forma tu voglia, magari affine al Patrono. L'arma ha un equivalente bonus magico pari a Competenza Magica/4.
I bonus concessi da Competenza Magica/4 possono essere sostituiti dalla somma dei Tratti in comune con il Patrono/4.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2.

Armatura Magica
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo di cuoio lavorato)
Durata: 8 ore
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente che non indossa un'armatura. Una forza magica protettiva circonda il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. La Difesa base del bersaglio diventa 13 + 1/6 Competenza Magica. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o interrompe l'incantesimo con un'Azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la Difesa aumenta di 1.

Artificio Druidico
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.
- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.
- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una puzzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1 metro.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Questo incantesimo può essere lanciato solo da Seguaci o Devoti di Efrem, Erondil, Gaya, Shayalia.

Aura Magica dell'Arcanista
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un piccolo quadretto di seta)
Durata: 24 ore
Poni un'illusione su di una creatura od oggetto con cui sei in contatto, così che gli incantesimi di divinazione rivelino false informazioni su di esso. Il bersaglio può essere una creatura consenziente o un oggetto

che non sia trasportato o indossato da un'altra creatura. Quando lanci questo incantesimo, scegli uno o entrambi i seguenti effetti. L'effetto permane per la durata. Se esegui questo incantesimo sulla stessa creatura od oggetto ogni giorno per 30 giorni, piazzando ogni volta lo stesso effetto, l'illusione permarrà finché non viene dissolta.
Aura Falsa. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici, come individuazione del magico, che individuano le aure magiche. Puoi far apparire magico un oggetto normale, non magico un oggetto magico, o cambiare l'aura magica dell'oggetto così che sembri appartenere a una Liste di Magia di tua scelta. Quando impieghi questo effetto su di un oggetto, puoi far sì che la falsa magia sia apparente a qualsiasi creatura che lo manipoli.
Mascherare. Cambi il modo in cui il bersaglio risulta a incantesimi ed effetti magici che individuano il tipo di creatura o Tratti, come l'attivazione dell'incantesimo simbolo. Scegli un tipo di creatura o Tratto, e gli altri incantesimi ed effetti magici considereranno il bersaglio come fosse una creatura di quel tipo o di quel Tratto, e non più di quello originale.

Aura Sacra
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 8, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un minuscolo reliquario del valore di almeno 1000 mo contenente una reliquia sacra, come un pezzo di tessuto dell'abito di un Devoto o un frammento di pergamena di un testo religioso)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Irradi da te luce divina che si raccoglie in una debole luminosità con raggio di 9 metri intorno a te. Quando lanci l'incantesimo, le creature da te scelte in questo raggio emanano luce fioca con un raggio di 1 metro e hanno +8 a tutti i Tiri Salvezza, mentre le altre creature hanno -8 sui Tiri per Colpire contro di loro fino al termine dell'incantesimo. Inoltre, quando un demone o non morto colpisce una creatura bersaglio con un attacco in mischia, l'aura risplende di una luce intensa e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecato fino al termine dell'incantesimo.

Bacche Benefiche
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un rametto di vischio, fino a 8 bacche su cui l'incantesimo agisce)
Durata: Istantanea
Incanti fino a 2d4 bacche nella tua mano che vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare 1 Azione Immediata per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita e provvede nutrimento, ma non acqua, sufficiente per alimentare una creatura per un giorno. Solo la prima bacca è efficace nel giorno.
Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 8 ore dal lancio dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia le bacche durano un giorno in più oppure incanti una bacca in più (fino ad un massimo totale di 8).

Bagliore Solare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (una lente di ingrandimento)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una fascio di luce brillante esplode dalla tua mano in una linea larga 1 metro e lunga 18 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 6d8 danni da Luce e rimane accecata fino al tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è accecata. I non morti e le melme hanno -1d6 su questo Tiro Salvezza. Puoi creare una nuova linea di luminosità spendendo 2 Azioni durante qualsiasi tuo round fino al termine dell'incantesimo.
Per la durata, una particella di luce brillante risplende nella tua mano. Produce luce in un raggio di 9 metri e penombra per ulteriori 9 metri. Questa luce è considerata luce solare.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto l'incantesimo termina dopo il primo raggio ma la linea è larga 6 metri, lunga 108 metri, il danno da Luce diviene 12d8.

Banchetto degli Eroi
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una ciotola incrostata di gemme del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Crei un magnifico banchetto, comprensivo di cibi e bevande prelibate. Il banchetto viene consumato in 1 ora e scompare al termine di questo periodo, ma gli effetti benefici non si faranno sentire fino al termine dell'ora. Fino ad altre dodici creature possono partecipare al banchetto. Una creatura che partecipi al banchetto ottiene diversi benefici. La creatura viene guarita da tutte le malattie e i veleni, diventa immune al veleno e all'essere spaventata, e ha +2d6 su tutti i Tiri Salvezza su Volontà. I suoi Punti Ferita massimi aumentano di 2d10, e guarisce lo stesso quantitativo di Punti Ferita attuali. Questi benefici durano 24 ore.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la ciotola non è consumata.

Barriera di Lame
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti

Crei un muro verticale di lame rotanti fatte di energia magica, affilate come rasoi. Il muro compare a gittata e resta per la durata. Puoi creare un muro diritto lungo fino a 30 metri, alto 6 metri e spesso 1 metro, o un muro circolare di 18 metri massimo di diametro, alto 6 metri e spesso 1 metro. Il muro fornisce tre quarti di copertura alle creature dietro di esso, e il suo spazio è terreno difficile.
Quando una creatura entra per la prima volta in un round nell'area del muro o comincia il suo round lì, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza subisce 6d10 danni taglienti, o la metà se lo supera.
Un incantatore che è ad una distanza di un metro dalla Barriera di Lame si considera Distratto.

Bastoni in Serpenti
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (diversi bastoncini ed una goccia di veleno di serpente)
Durata: Concentrazione fino ad 1 minuto
Trasformi 1d4 bastoncini, +1 per ogni volta che hai preso la Lista di Magia Animali e Piante, in serpenti velenosi. I serpenti agiscono, nel tuo round, sempre all'unisono e compiono la medesima Azione contro lo stesso avversario.

Questi serpenti, considerati oggetti minuscoli, hanno Difesa 13, 10 Punti Ferita, tutti i Tiri Salvezza a 5. Se scendono sotto 0 Punti Ferita tornano dei bastoncini ma rotti.

Con una Azione puoi comandare i serpenti di attaccare. Esegui un Tiro per Colpire come da attacco con incantesimo in mischia per ogni Serpente contro una creatura entro 1 metro da loro. Ogni serpente che colpisce causa 1 danno da perforazione ed obbliga un Tiro Salvezza su Tempra a DC 14, se il Tiro Salvezza fallisce la creatura subisce 2d4 di danno da veleno o la metà se riesce.

Con una Azione puoi comandare i serpenti di spostarsi fino a 6 metri.
Ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un nuovo serpente.

Beffa Crudele
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malia contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 1d4 danni e avere -1d6 al prossimo tiro per colpire che effettuerà prima del termine del suo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Ogni 2 Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un altra creatura.

Benedici Acqua
Lista di Magia: Universale
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 Minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (25 monete d'oro in offerta alla chiesa che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Benedici fino ad un litro di liquido, sufficiente a creare 5 boccette di Acqua santa.
Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia benedici un litro di liquido in più.

Benedizione
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa)
Durata: 1 minuto
Benedici fino a tre creature a gittata, scelte da te. I bersagli guadagnano +1 ai Tiri Salvezza e Tiro per Colpire.
Più benedizioni, anche da Patroni diversi non si sommano. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio.

Benedizione della Vita
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Questo incantesimo conferisce speranza e vitalità. Scegli fino a 6 creature a gittata. Per la durata, ciascun bersaglio ha +2 ai Tiri Salvezza su Volontà e recupera 1 Punto Ferita a round.
Se ottieni 2 Successo Critico Magico ed hai anche la Lista di Cura ogni round le creature scelte recuperano 1 Punto Ferita in più.

Benedizione di Cattalm
Lista di Magia: Ammaliamento, Fuoco
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di aceto)
Durata: Istantanea
Invochi l'ira di Cattalm sul tuo avversario. La creatura bersaglio subisce 4d6 di danno da fuoco, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà o subire alla prima

successiva prova di competenza oppure Tiro per Colpire o Tiro Salvezza una penalità di -1d6 e l'incantatore aumenta di uno la sua riserva di Punti Fato.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un'altra creatura.

Benedizione Superiore
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Minuto
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, 10 monete d'oro che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura entro la durata può aggiungere 1d6 ad un tiro prima di sapere se la prova (TC/TS/Check) ha avuto successo o meno. Questo bonus può essere usato 2 volte nell'ora. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio o aggiungere un ora alla durata.

Benedizione Suprema
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, 25 monete d'oro che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Benedici una creatura a tua scelta. La creatura può ritirare due dadi di una singola prova prima di sapere se la prova ha avuto successo o meno. La creatura sceglie se prendere i nuovi tiri ottenuti o tenere i vecchi. Devi essere un Seguace o Devoto per poter lanciare questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella prova di magia la creatura prende un +1 di bonus alla prova.

Blocca Mostri
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)
Durata: 1 minuto
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà, o restare paralizzato per la durata. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Al termine di ciascun suo round, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per quel bersaglio l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persona
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di ferro)
Durata: 1 minuto
Scegli un umanoide a gittata e che puoi vedere. L'incantesimo non ha effetto su creature con GS 4 o più. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare paralizzato per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere una creatura come bersaglio purché siano entro 9 metri l'una dall'altra.

Blocca Persona Avanzato
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri, raggio 6 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo dritto di argento)
Durata: 1 minuto
Blocchi fino a 2d4 GS (o livelli) di creature entro 18 metri da te in un raggio di 6 metri. Si incomincia bloccando le creature dal GS più basso e sottraendo ai 2d4 tirati il GS, procedi finché non hai più punti per bloccare le creature. I bersagli devono superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare paralizzati per la durata. L'incantesimo non ha effetto su creature con GS 6 o più.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere 2 punti ai 2d4 tirati.

Bocca Magica
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di favo e polvere di giada del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Impianti un messaggio in un oggetto a gittata, messaggio che viene pronunciato quando si soddisfa la condizione di attivazione. Scegli un oggetto che puoi vedere e che non sia indossato o trasportato da un'altra creatura. Poi pronuncia il messaggio, che deve essere di 25 parole o meno, ma può essere distribuito in un periodo di massimo 10 minuti. Infine, determina la circostanza che attiverà l'incantesimo, affinché questo trasmetta il tuo messaggio.
Quando la circostanza si manifesta, una bocca magica appare sull'oggetto e recita il messaggio con la tua voce e allo stesso volume con cui l'hai pronunciato. Se l'oggetto da te scelto ha una bocca o qualcosa che assomiglia a una bocca (per esempio, la bocca di una statua), la bocca magica appare così che le parole sembrino provenire dalla bocca dell'oggetto. Quando lanci questo incantesimo, puoi far sì che l'incantesimo termini dopo aver trasmesso il suo messaggio, o che perduri e ripeta il messaggio ogni volta che la condizione si attiva.

La circostanza di attivazione può essere generica o dettagliata quanto desideri, ma deve essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengono entro 9 metri dall'oggetto. Per esempio, potresti istruire la bocca di parlare quando una qualsiasi creatura si avvicina entro 9 metri dall'oggetto o quando una campanella d'argento suona entro 9 metri da esso.

Bolla vitale
Lista di Magia: Aria, Abiurazione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (polvere di argento e diamante per 100 mo che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora per Competenza Magica
Puoi creare fino a 6 bolle che circondano le creature da te designate. La durata totale è di 1 ora per punto in Competenza Magica suddivisa a piacimento tra le creature nelle bolle. Questa bolla permette ai soggetti di respirare liberamente, anche sott'acqua o nel vuoto, e li rende immuni ai gas e ai vapori nocivi, incluse le malattie e i veleni da inalazione e gli incantesimi come Nebbia Nauseante e Nebbia mortale. La bolla protegge i soggetti dalle temperature estreme (ma non che causino danno ogni round) e dalle pressioni estreme.

Bolla vitale non fornisce protezione dall'energia negativa o positiva (ad esempio sui piani dell'Energia Negativa e Positiva), la capacità di vedere in condizioni di scarsa visibilità (come nel fumo o nella nebbia), né la capacità di muoversi o agire normalmente in condizioni che impediscono il movimento (come sott'acqua).

Caduta Piuma
Lista di Magia: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che effettui quando tu o una creatura entro 18 metri da te cade
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (una piccola piuma o un pezzo di piuma)
Durata: 1 minuto
Scegli fino a 2 creature a gittata. La velocità di discesa di una creatura che cade diminuisce a 18 metri per round fino al termine dell'incantesimo. Se la creatura atterra prima del termine dell'incantesimo, non subisce danni da caduta e può atterrare sui suoi piedi; per quella creatura l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi spostarti lateralmente di 1 metro od influenzare un altra creatura.

Calmare Emozioni
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Tenti di sopprimere le forti emozioni in un gruppo di persone. Ogni umanoide in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata da te scelto, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà; se lo desidera, una creatura può scegliere di fallire questo Tiro Salvezza. Se una creatura fallisce il Tiro Salvezza, scegli uno di questi due effetti.
Placare. Puoi sopprimere qualsiasi effetto che renda il bersaglio Affascinato o spaventato. Quando questo incantesimo termina, gli effetti soppressi riprendono, purché la loro durata non sia nel frattempo esaurita.
Indifferenza. Puoi rendere un bersaglio indifferente nei confronti di una creatura di tua scelta, verso la quale è ostile. Questa indifferenza termina se il bersaglio viene attaccato o danneggiato da un incantesimo o se vede uno dei suoi amici venir danneggiato. Quando l'incantesimo termina, la creatura diventa di nuovo ostile, a meno che il Narratore non determini diversamente.

Camminare nell'aria
Lista di Magia: Aria
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di fagioli ed Acqua santa)
Durata: 1 Turno
Per la durata una creatura da te scelta a gittata, che puoi vedere, e consenziente può camminare nell'aria come se comminasse su solido terreno. Se una creatura è per aria quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round per un minuto dopo di che cade per la distanza rimanente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi puoi aggiungere una creatura come bersaglio. Quando lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Camminare nel Vento
Lista di Magia: Aria
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e Acqua santa)
Durata: 8 ore
Per la durata, tu e fino ad altre dieci creature consenzienti a gittata, che puoi vedere, assumete forma gassosa, diventando nubi. Mentre è in forma di nube, una creatura ha velocità di volo 90 metri e ha resistenza ai danni dalle armi non magiche. Ritornare alla forma normale richiede 1 minuto, durante il quale la creatura è inabile e non può muoversi. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura può tornare alla forma di nube, che richiede una trasformazione di un minuto. Se una creatura è in forma di nube e sta volando quando l'effetto ha termine, la creatura scende 18 metri per round al minuto finché non atterra, al sicuro. Se non riesce ad atterrare dopo 1 minuto, la creatura cadrà per la distanza rimanente.

Camminare sull'Acqua
Lista di Magia: Acqua

Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di sughero)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo conferisce la capacità di muoversi attraverso superfici liquide (come acqua, acido, fango, neve, sabbie mobili o lava) come se fossero innocuo terreno solido (le creature che attraversano la lava fusa possono comunque subire danni dal calore o sciogliersi nell'acido). Fino a dieci creature consenzienti a gittata, e che puoi vedere, ricevono questa capacità per tutta la durata. Se il tuo bersaglio è immerso in un liquido, l'incantesimo riporta il bersaglio in superficie del liquido a una velocità di 9 metri per round.

Charme su Persone
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Cerchi di affascinare un umanoide a gittata e che puoi vedere. Egli deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e avrà +1d6 se sta combattendo contro di te o i tuoi alleati. Se fallisce il Tiro Salvezza, è Affascinato da te fino al termine dell'incantesimo o finché tu o i tuoi alleati non gli facciate qualcosa di nocivo. La creatura affascinata ti considera un amichevole conoscente. Quando l'incantesimo termina, la creatura è consapevole di essere stata affascinata da te. Ogni qual volta la creatura è minacciata da te o da un tuo amico può rifare il Tiro Salvezza con un bonus di +2.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi puoi aggiungere una creatura come bersaglio. Quando lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una dall'altra.

Campo Anti-Magia
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (sfera di 3 metri di raggio)
Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere o lima di ferro)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Vieni circondato da una sfera invisibile di anti-magia di 3 metri di raggio. Quest'area è separata dall'energia magica che permea il multiverso. All'interno della sfera non si possono lanciare incantesimi, le creature richiamate scompaiono e anche gli oggetti magici diventano normali. Fino al termine dell'incantesimo, la sfera si muove con te, centrata su di te. Gli incantesimi e altri effetti magici, eccetto quelli creati da un artefatto o Patrono, sono soppressi all'interno della sfera né vi possono penetrare. Uno slot speso per lanciare un incantesimo soppresso è consumato. Mentre un effetto è soppresso, non funziona, ma il tempo che trascorre soppresso è conteggiato per la sua durata.

Effetti con Bersaglio. Incantesimi e altri effetti magici, come Dardo arcano e charme su persone, che prendono come bersaglio una creatura o un oggetto all'interno della sfera non hanno effetto su quel bersaglio.
Aree di Magia. L'area di un altro incantesimo o effetto magico, come palla di fuoco, non può estendersi all'interno della sfera. Se la sfera si sovrappone a un'area di magia, la parte di quell'area coperta dalla sfera viene soppressa. Per esempio, le fiamme generate da un muro di fuoco vengono soppresse all'interno della sfera, creando un buco nel muro se la sovrapposizione è sufficientemente grande. Incantesimi. Qualsiasi incantesimo o altro effetto magico attivo su di una creatura od oggetto all'interno della sfera viene soppresso finché la creatura o l'oggetto si trovano all'interno della sfera.
Oggetti Magici. Le proprietà e poteri degli oggetti magici vengono soppressi dalla sfera. Per esempio, una spada lunga +1 all'interno della sfera funziona come una spada lunga non magica. Le proprietà e i poteri delle armi magiche vengono soppressi se sono usati contro un bersaglio all'interno della sfera o impugnate da un attaccante dentro la sfera. Se un'arma magica o munizione magica lascia interamente la sfera (per esempio, se tiri una freccia magica o scagli una lancia magica a un bersaglio al di fuori della sfera), la magia dell'oggetto non è più soppressa non appena esce dalla sfera.
Magia di Viaggio. Il teletrasporto e il viaggio planare non funzionano all'interno della sfera, che la sfera sia il punto di destinazione o di partenza di questo viaggio magico. All'interno della sfera, un portale verso un altro luogo, mondo, o piano di esistenza, così come uno spazio extradimensionale come quello creato dall'incantesimo trucco della corda, resta chiuso.
Creature e Oggetti. All'interno della sfera, una creatura o oggetto evocati o creati dalla magia svaniscono temporaneamente dall'esistenza. La creatura od oggetto riappare istantaneamente una volta che lo spazio occupato da essa non si trova più all'interno della sfera.
Dissolvi magie. Gli incantesimi e gli effetti magici come dissolvi magie non hanno effetto sulla sfera. Allo stesso modo, le sfere create da altri incantesimi campo antimagia non si annullano vicendevolmente.

Camuffare Sé Stesso
Lista di Magia: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Cambi il tuo aspetto, assieme a quello dei tuoi abiti, armatura, armi e altri oggetti che indossi, fino al termine dell'incantesimo o finché non impieghi un'Azione per interrompere l'incantesimo. Puoi apparire 30 centimetri più basso o più alto, magro, grasso o una

via di mezzo. Non puoi modificare la tua conformazione fisica, quindi devi adottare una forma che abbia la medesima distribuzione di arti. Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia.
I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccarti la testa e i capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Per distinguere il tuo camuffamento, una creatura può usare 2 Azioni per ispezionare il tuo aspetto e deve superare una prova di Consapevolezza+4 contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

Capanna
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale (semisfera di 3 metri di raggio)
Componenti: V, S, M (una scheggia di diamante del valore di 50 mo che l'incantesimo consuma)
Durata: 8 ore
Una mezza sfera di forza immobile del raggio di 3 metri si forma intorno e sopra di te, restando stazionaria per la durata. L'incantesimo termina se lasci l'area. Otto creature di taglia Media o inferiore possono entrare nella cupola insieme a te. L'incantesimo fallisce se l'area include una creatura più grande o più di nove creature. Le creature e gli oggetti all'interno della cupola, quando lanci questo incantesimo, la possono attraversare liberamente. Tutte le altre creature e oggetti devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o sono impossibilitati dall'attraversarla per quel round. Incantesimi e altri effetti magici possono estendersi oltre la cupola o attraversarla se non sono Trucchetti. L'atmosfera all'interno dello spazio è confortevole e asciutta quale che sia il clima all'esterno.
Fino al termine dell'incantesimo puoi comandare che l'illuminazione interna sia piena, fioca o buio. La cupola è opaca dall'esterno, di qualsiasi colore tu scelga, ma è trasparente dall'interno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 2 ore in più.

Caratteristica Potenziata
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (pelo o piuma di una bestia)
Durata: massimo 10 minuti
Conferisci un potenziamento magico a una creatura con cui sei in contatto. Scegli uno degli effetti seguenti; il bersaglio ottiene quell'effetto fino al termine dell'incantesimo.

- *Astuzia della Volpe*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Intelligenza e Forza
- *Forza del Toro*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Forza, e la sua capacità di Ingombro raddoppia.
- *Grazia del Energia Luminosa*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Destrezza. Inoltre, qualora non sia inabile, non subisce danni dalle cadute di 6 metri o meno.
- *Resistenza dell'Orso*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Costituzione. Ottiene anche 2d6 Punti Ferita temporanei, che vengono persi alla fine dell'incantesimo.
- *Saggezza del Gufo*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Saggezza.
- *Splendore dell'Aquila*. Il bersaglio ha +1d6 alle prove di Carisma.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura

Carne in Pietra - Pietra in Carne
Lista di Magia: Terra
Livello: 6, Non Comune - Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di lime, acqua e terra)
Durata: Permanente
Cerchi di trasformare in pietra una creatura a gittata che puoi vedere. Se il corpo del bersaglio è fatto di carne, la creatura diventa Rallentata 1/6r e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza diventa Rallentata 1/10 minuti e la sua carne comincia a indurirsi. La creatura che fallisce il Tiro Salvezza iniziale il round dopo deve effettuare un nuovo Tiro Salvezza su Tempra. Se supera il Tiro Salvezza con successo non ci sono ulteriori effetti. Se fallisce questo nuovo Tiro Salvezza viene trasformata in pietra e resta vittima della condizione pietrificato per la durata.

Se supera il primo Tiro Salvezza, la creatura non subisce ulteriori effetti.

Se la creatura viene danneggiata fisicamente mentre è pietrificata, soffre di deformità simili ai danni arrecati alla pietra, se ritorna al suo stato originale. L'incantesimo *Pietra in Carne* fa tornare una creatura di carne purché non sia stata trasformata da più di un anno. L'incantesimo Dissolvi Magia non è in grado di annullarne gli effetti.

Cecità/Sordità
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la

durata.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aggiungere un altro bersaglio in gittata. Se fai 3 Successo Critico Magico il bersaglio è influenzato dall'incantesimo per tutto il giorno.

Cecità/Sordità Avanzata
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V,S,M (del cerume oppure un pezzo di stoffa nera)
Durata: 10 minuti
Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio è accecato o assordato (a tua scelta) per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio una creatura aggiuntiva.
Tiro Salvezza Fallimento Critico: in caso di fallimento critico l'effetto è permanente.

Celare
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una polvere composta da polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro del valore di almeno 50000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Tramite questo incantesimo, una creatura consenziente o un oggetto può essere nascosto, impossibile da individuare per la durata. Eseguendo questo incantesimo ed entrando in contatto con un bersaglio, questo diventa invisibile e non può essere preso come bersaglio dagli incantesimi di divinazione, né percepito da sensori di scrutamento creati da incantesimi di divinazione.
Se il bersaglio è una creatura, cade in uno stato di animazione sospesa. Per lui il tempo cessa di scorrere, e non invecchia.
Puoi predisporre una condizione per cui l'incantesimo termini anticipatamente. La condizione può essere qualsiasi cosa tu voglia, ma deve avvenire o essere visibile entro 1,5 chilometri dal bersaglio. Esempi includono *al prossimo giudizio dei Patroni* o *quando il tarrasque si risveglia*. Questo incantesimo termina anche qualora il bersaglio subisca danni.

Cerchio Magico
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora
Crei un cilindro di energia magica di 3 metri di raggio e alto 6 metri, centrato su di un punto del terreno a gittata e che puoi vedere. Rune luminose compaiono dovunque il cilindro si intersechi con il pavimento o altra superficie.
Scegli uno o più dei seguenti tipi di creature: celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti. Il circolo influisce su di una creatura del tipo scelto nei modi seguenti:

- La creatura non può entrare consapevolmente nel cilindro tramite alcun mezzo non magico. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio tra i piani per farlo, deve prima superare un Tiro Salvezza su Volontà.

- La creatura ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro i bersagli all'interno del cilindro.

- I bersagli all'interno del cilindro non possono essere affascinati, spaventati o posseduti dalla creatura. Quando lanci questo incantesimo, puoi decidere che la magia operi in direzione opposta, impedendo a una creatura del tipo specificato di lasciare il cilindro e proteggendo i bersagli all'esterno.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare la durata di 1 ora.

Cerchio di Morte
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una perla nera ridotta in polvere del valore di almeno 500 mo)
Durata: Istantanea
Una sfera di energia negativa del raggio di 18 metri, erutta in un punto a gittata. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Un bersaglio subisce 8d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Cerchio di Teletrasporto
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 3 metri
Componenti: V, M (gessi e inchiostri rari infusi di gemme preziose del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 round
Mentre lanci l'incantesimo, tracci un cerchio di 3 metri di diametro sul pavimento, inscritto con sigilli che collegano il posto in cui ti trovi a un cerchio di teletrasporto permanente di tua scelta, di cui conosci la sequenza dei sigilli e che si trovi sullo stesso piano di

esistenza in cui ti trovi tu. Un portale luminoso si apre all'interno del cerchio tracciato da te e resta aperto fino al termine del tuo prossimo round. Qualsiasi creatura che entri nel portale, riappare istantaneamente entro 1 metro dal cerchio di destinazione o nello spazio non occupato più vicino, se non può comparire entro 1 metro da esso.
Molti grandi templi, gilde, e altri luoghi importanti possiedono dei cerchi di teletrasporto permanenti, incisi da qualche parte nelle loro prossimità. Ciascuno di questi cerchi possiede una sequenza di sigilli unica: una serie di rune magiche disposte seguendo una trama precisa.
Quando ottieni la capacità di lanciare questo incantesimo, apprendi le sequenze di sigilli di due destinazioni sul Piano Materiale, determinate dal Narratore. Nel corso delle tue avventure puoi imparare nuove sequenze di sigilli. Puoi mandare a memoria una sequenza di sigilli dopo averla studiata per almeno 1 minuto.
Puoi creare un cerchio di teletrasporto permanente eseguendo questo incantesimo nello stesso luogo ogni giorno per un anno. Non devi usare il cerchio di teletrasporto quando lanci l'incantesimo in questo modo.
NOTA: Teletrasportarsi per più di 500 km ha solo il 5% di riuscita.

Chiaroveggenza
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 1,5 chilometri
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 100 mo, che sia un corno ingioiellato per udire o un occhio di vetro per guardare)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Crei un sensore invisibile in un luogo a te familiare e che sia a gittata (un luogo che hai già visitato o visto precedentemente) o in un luogo ovvio ma che non ti è familiare (come dietro una porta o un angolo, o in mezzo un boschetto di alberi). Il sensore rimane sul posto per la durata, e non può essere attaccato né altrimenti vi si può interagire. Quando lanci questo incantesimo, scegli se vedere o udire. Puoi usare il senso scelto tramite il sensore, come ti trovassi nel suo spazio. Con due azioni, puoi passare da udire a sentire e viceversa. Una creatura che può vedere il sensore (una creatura munita di vedere invisibilità o di visione del vero) lo percepisce come un orbe intangibile e luminoso delle dimensioni del tuo pugno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti o la gittata aumenta di 500m.

Chiudi Portale
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 1 Turno
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: istantanea
L'incantatore si pone entro distanza da un Portale. Formulato l'incantesimo il Portale se ha una DC inferiore a quella dell'incantatore viene chiuso e scompare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la tua DC aumenta di 4. **NOTA**: l'incantesimo è Comune per i Devoti di Lynx

Colpo Accurato
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: S
Durata: 1 round
Allunghi la mano e punti il dito verso un bersaglio a gittata. La tua magia ti conferisce una breve comprensione delle difese del bersaglio. Entro la fine del prossimo round ottieni +1d6 al primo tiro per colpire contro quel bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto il bonus perdura per un round in più.

Colpo Accecante
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Range: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 3d8 danni da Luce extra e deve superare il Tiro Salvezza su Tempra o diventare Accecato fino al termine dell'incantesimo. Alla fine di ciascuno dei suoi round, il bersaglio accecato ripete il tiro salvezza, terminando l'incantesimo su se stesso in caso di successo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi +1d8 danni da Luce.

Colpo Infuocato
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (pizzico di zolfo)
Durata: Istantanea
Una colonna verticale di fuoco divino scende dal cielo e si abbatte sul luogo da te specificato. Ogni creatura in un cilindro di 3 metri di raggio e alto 12 metri centrato su di un punto a gittata deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno Luce aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Colpo Fiammeggiante
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Raro

Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 1d6 danni da Fuoco extra. Ogni round deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o subire 1d6 di danno da fuoco, questo effetto termina dopo un minuto oppure quando il Tiro Salvezza riesce.
Per poter lanciare l'incantesimo è necessario superare una Prova di Magia se stai combattendo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi +1d6 danni da Fuoco.

Colpo Luccicante
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il bersaglio colpito dal colpo subisce 2d6 danni da Luce e diventa visibile per tutta la durata dell'incantesimo. In aggiunta la creatura emana luce in 1 metro di raggio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia infliggi 1d6 danni da Luce aggiuntivi.

Comando
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Pronunci un comando di una parola verso una creatura a gittata e che puoi vedere ed un gesto. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o eseguire il comando entro il suo prossimo round. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non capisce la tua lingua o se il tuo comando gli recherebbe danni.

Seguono alcuni tipici comandi e i loro effetti. Puoi dare comandi diversi da quelli descritti qui, in quel caso il Narratore determinerà il comportamento del bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il tuo comando, l'incantesimo ha fine.

- *Avvicinati.* Il bersaglio si muove verso di te per il tragitto più breve e diretto, terminando il suo round se si avvicina a 1 metro da te.
- *Fermo.* Il bersaglio non si muove e poi termina il suo round. Una creatura volante resta sul posto, purché le sia possibile. Se deve muoversi per restare in aria, vola la distanza minima necessaria per farlo.
- *Getta.* Il bersaglio getta qualsiasi cosa stia tenendo in mano e poi termina il suo round.
- *Scappa.* Il bersaglio spende il suo round a muoversi lontano da te con il mezzo più veloce a sua disposizione.
- *Striscia.* Il bersaglio si getta prono e poi termina il suo round.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi agire su di un'ulteriore creatura. Nel momento in cui lanci l'incantesimo, le creature bersaglio devono trovarsi entro 9 metri l'una da l'altra ed eseguono il medesimo comando.

Conoscere i Tratti
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 1, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: S
Durata: Istantanea
Questo incantesimo permette di conoscere i Tratti di una creatura. Al soggetto è concesso un Tiro Salvezza su Volontà per resistere. Indipendentemente dal risultato del Tiro Salvezza la creatura sa di per certo chi ha formulato l'incantesimo.
Per due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi analizzare un altra creatura.

CTRLC+CTRLV (Copia Incolla)
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (tre piccoli cubi di ceramica riportante la lettera C, la lettera V ed il glifo CTRL)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Questo incantesimo permette di copiare un testo da una sorgente ad ud altra. In caso di sorgente non magica questa può essere un libro, una pergamena, delle rune su una lastra od un bastone. La destinazione che va appoggiata sulla sorgente andrà a copiare i simboli nella forma e dimensione fino alla sua capienza, per un massimo di 1 pagina (di destinazione) al minuto.

Se lo scritto è un incantesimo, quindi su un Tomo o Pergamena, devono essere comunque rispettate le regole e limitazioni prevista per la copia di Incantesimi sul Tomo. Questo incantesimo permette di evitare la Prova di Magia in caso di Incantesimo di un livello superiore al massimo consentito. Copiato un incantesimo questo incantesimo termina.

Comprensione dei Linguaggi
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e fuliggine)
Durata: 1 ora
Per la durata, capisci il significato letterale di qualsiasi linguaggio parlato che ascolti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia. Con tre successi critici sei anche in grado di leggere.
NOTA: se sei un Devoto di Nethergal l'incantesimo dura 2 ore.

Comprensione degli Scritti
Lista di Magia: Divinazione

Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di argento e inchiostro secco)
Durata: 1 ora
Per la durata comprendi qualsiasi linguaggio scritto non magico che vedi. Devi essere a contatto con la superficie su cui le parole sono scritte. Per leggere una pagina di testo impieghi 1 minuto. Questo incantesimo non decodifica i messaggi segreti in un testo o glifo, come un sigillo arcano, che non faccia parte di un linguaggio scritto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.
NOTA: se sei un Devoto di Nethergal l'incantesimo è comune e dura 2 ore.

Compulsione
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Le creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e che ti possono sentire, devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Un bersaglio supera automaticamente il Tiro Salvezza se non può essere Affascinato. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'Azione durante ciascun tuo round per indicare una direzione orizzontale rispetto a te. Ogni bersaglio soggetto all'incantesimo deve usare quanto più possibile del suo movimento, durante il suo prossimo round, per muoversi in quella direzione. Il bersaglio non può effettuare nessuna Azione prima di muoversi. Dopo essersi mosso in questo modo, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà per tentare di terminare l'effetto.
Un bersaglio non può essere obbligato a muoversi dentro un pericolo palesemente letale, come fiamme o crepacci.

Comunione
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso e una fiala di Acqua santa)
Durata: 1 minuto
Comunichi con il tuo Patrono e gli poni fino a tre domande a cui si può dare risposta con un sì o un no. Devi porre le domande prima della fine dell'incantesimo. Riceverai la risposta corretta a ciascuna domanda. Le creature divine non sono necessariamente onniscienti, quindi potresti ricevere *non è chiaro* come risposta a una domanda che riguarda informazioni non pertinenti alle conoscenze del Patrono. Nel caso in cui una risposta di una parola potrebbe essere fuorviante o contraria agli interessi del Patrono, il Narratore potrebbe invece dare una breve frase come risposta. Se lanci l'incantesimo due o più volte prima che sia sorta la nuova alba c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu non ottenga alcuna risposta. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.
NOTA: è necessario essere almeno Seguace per poter formulare questo incantesimo.

Comunione con la Natura
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Per un istante diventi tutt'uno con la natura e ottieni informazioni sul territorio circostante. In ambienti esterni, l'incantesimo ti fornisce informazioni sul territorio entro 5 chilometri da te. In grotte e altri ambienti naturali sotterranei, il raggio è limitato a 100 metri. L'incantesimo non funziona nei luoghi in cui la natura è stata soppiantata da costruzioni, come in sotterranei e paesi.
Apprendi immediatamente informazioni su un massimo di tre argomenti a tua scelta su uno dei seguenti soggetti, in relazione all'area:

- terreno e corpi d'acqua
- piante, minerali, animali e popolazioni prevalenti
- potenti celestiali, elementali, fatati, demoni o non morti
- influenze da altri piani di esistenza
- edifici

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia apprendi un argomento aggiuntivo.
NOTA: Se sei un Devoto di Efrem si considera che tu abbia fatto un Successo Critico Magico in più.

Confusione
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (tre gusci di noce)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Quando lanci questo incantesimo ogni creatura, in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto da te scelto entro la gittata, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subirne gli effetti. Un bersaglio soggetto all'incantesimo non può effettuare reazioni e deve tirare un d10 all'inizio di ciascun suo round per determinare il proprio comportamento per quel round.

d10	Comportamento
1	La creatura usa tutte le sue Azioni per per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione tira un d8
2-5	La creatura non fa nulla per tutto il round
6	La creatura effettua un attacco contro se stessa e finisce il round
7-8	La creatura effettua un attacco contro una creatura determinata a caso entro 1 Azione di Movimento. Se è stata colpita il round precedente attaccherà la creatura che l'ha colpito. Fatto l'attacco il round termina.
9-10	La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo round, un bersaglio soggetto all'incantesimo può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, per lui l'effetto ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio della sfera aumenta di 1 metro.

Confusione Contagiosa
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Molto raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di dente)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo assale e piega la mente delle creature, generando illusioni e provocando azioni incontrollate. Una volta formulato questo incantesimo hai poi un minuto per toccare la prima creatura. Questa creatura può fare un Tiro Salvezza su Volontà per annullare gli effetti.

Qualsiasi creatura toccata dalla prima creatura trasmette l'effetto Confusione, con Tiro Salvezza come la prima creatura, la durata dell'effetto su questa creatura sarà di un minuto.

Se l'incantatore non tocca entro un minuto una creatura allora sarà lui stesso vittima dell'incantesimo confusione, senza possibilità di Tiro Salvezza.

Cono di Freddo
Lista di Magia: Acqua
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 18 metri)
Componenti: V, S, M (un piccolo cristallo o cono di vetro)
Durata: Istantanea
Un'esplosione di aria fredda erutta dalle tue mani. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 8d8 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura uccisa da questo incantesimo diventa una statua di ghiaccio fino a quando disgela.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 3d8
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Conoscenza delle Leggende
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo, che l'incantesimo consuma, e quattro strisce d'avorio del valore di almeno 50 mo)
Durata: Istantanea
Nomina o descrivi una persona, luogo od oggetto. L'incantesimo ti porta alla mente un breve riassunto delle conoscenze più importanti sull'argomento da te nominato. Se la cosa da te nominata non ha alcuna rilevanza leggendaria, non ottieni alcuna informazione. Maggiori informazioni hai sull'argomento, più precise e dettagliate saranno le informazioni che riceverai. L'informazione che riceverai sarà accurata, ma celata magari in linguaggio metaforico.

Contagio
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 7 giorni
Tramite il contatto puoi infliggere malattie. Effettua un attacco da mischia contro una creatura a portata. Se colpisci, infetti la creatura con una malattia a tua scelta tra quelle descritte di seguito. Al termine di ciascun round del bersaglio, esso deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Dopo aver fallito tre di questi Tiri Salvezza, gli effetti della malattia permangono per la durata, e la creatura non effettua più Tiri Salvezza. Dopo aver superato tre di questi Tiri Salvezza, la creatura recupera dalla malattia, e l'incantesimo ha termine.
Dato che questo incantesimo induce nel suo bersaglio una malattia naturale, qualsiasi effetto che rimuova le malattie o migliori gli effetti delle malattie si applica a essa.

- *Carne Putrida*. La pelle della creatura marcisce. La creatura ha -1d6 alle prove di Carisma e ogni danno è raddoppiato.
- *Debolezza Accecante*. Il dolore attanaglia la mente della creatura mentre i suoi occhi diventano bianco latte. La creatura ha -1d6 alle prove di Saggezza e ai Tiri Salvezza su Volontà, ed è accecata.
- *Febbre Lurida*. Una febbre devastante sconvolge il corpo della creatura. La creatura ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra, e ai Tiri per Colpire che usano la Forza.
- *Fitte*. La creatura è sopraffatta dai tremiti. La creatura ha -1d6 alle prove di Destrezza, ai Tiri Salvez-

za su Riflessi ed ai Tiri per Colpire che usano la Destrezza.

- *Fuoco Mentale*. La mente della creatura è preda della febbre. La creatura ha -1d6 alle prove di Intelligenza e ai Tiri Salvezza su Volontà, e si comporta come se in combattimento fosse sotto l'effetto dell'incantesimo confusione.

- *Morte Melmosa*. La creatura inizia a sanguinare incessantemente. La creatura ha -1d6 alle prove di Costituzione e ai Tiri Salvezza su Tempra. Inoltre, ogni qualvolta la creatura subisce danni, è stordita fino alla fine del suo prossimo round.

Contingenza
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una statuetta raffigurante te stesso scolpita in avorio e decorata con gemme del valore di almeno 1.500 mo)
Durata: 10 giorni
Scegli un incantesimo di Livello 4 o più basso che puoi lanciare, che abbia il tempo di lancio di 2 Azioni e che può avere te come bersaglio. Lanci quell'incantesimo (detto incantesimo contingente) come parte del lancio di contingenza, spendendo gli slot incantesimo di entrambi, ma senza che l'incantesimo contingente abbia effetto. Avrà invece effetto quando si avvererà una determinata circostanza. Descrivi questa circostanza mentre lanci i due incantesimi. Per esempio, contingenza lanciato assieme a respirare sott'acqua potrebbe stipulare che respirare sott'acqua entra in azione quando sei immerso nell'acqua o simile liquido.
L'incantesimo contingente ha effetto immediatamente dopo che la circostanza si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o no, e poi contingenza termina. L'incantesimo contingente agisce solo su di te, anche se normalmente può prendere come bersaglio anche altri. Puoi usare un solo incantesimo contingenza alla volta. Se lanci di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo contingenza su di te avrà termine. Inoltre, contingenza per te ha termine se la componente materiale non dovesse più trovarsi sulla tua persona.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la contingenza dura 10 giorni in più.

Controincantesimo
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che effettui quando vedi una creatura/oggetto entro 18 metri manifestare un incantesimo
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: Istantanea
Usi una Azione di Reazione per fare una prova di Arcana a DC 13. Se la prova riesce comprendi se puoi annullare l'effetto dell'incantesimo tramite Controincantesimo. L'incantesimo annullato deve essere di Livello 2 o più basso, indipendentemente che sia manifestato da un incantatore od oggetto. Ogni successo Critico magico o potenziamento ottenuto dall'incantesimo originale alza il livello dell'incantesimo di 1.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi annullare un incantesimo di un livello superiore.

Controllare Acqua
Lista di Magia: Acqua
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua e un pizzico di polvere)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Fino al termine dell'incantesimo, controlli qualsiasi acqua libera all'interno dell'area che hai scelto fino a un cubo di 30 metri di spigolo. Quando lanci questo incantesimo puoi scegliere qualsiasi tra i seguenti effetti. Come Azione, durante il tuo round, puoi ripetere lo stesso effetto o sceglierne uno diverso.

- *Allagamento*. Fai sì che il livello di tutta l'acqua nell'area aumenti fino a 6 metri. Se l'area include una costa, l'acqua inonda la terraferma. Se scegli un'area all'interno di un grosso corpo d'acqua, crei invece un'onda alta 6 metri che viaggia da un lato all'altro dell'area prima di infrangersi. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore sul percorso dell'onda viene trasportato dall'altro lato. Qualsiasi veicolo di taglia Enorme o inferiore colpito dall'acqua ha una percentuale del 25% di cappottarsi.
Il livello dell'acqua resta elevato fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. Se questo effetto ha prodotto un'onda, l'onda si ripete all'inizio del tuo round successivo, finché perdura l'effetto di allagamento.
- *Dividere le Acque*. Fai sì che l'acqua nell'area si sposti a lato per creare un varco. Il varco si estende per l'area dell'incantesimo, e l'acqua divisa forma un muro su entrambi i lati del varco. Il varco resta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso. L'acqua tornerà poi lentamente a riempire il varco nel corso del round successivo, fino a che non sarà risalita al suo normale livello.
- *Ridirigere il Flusso*. Fai sì che l'acqua corrente nell'area si muova in una direzione a tua scelta, anche se l'acqua deve superare degli ostacoli, risalire muri o dirigersi verso altre direzioni improbabili. L'acqua nell'area si muove secondo le tue indicazioni, ma una volta giunta oltre l'area dell'incantesimo, riprende il suo flusso in base alle condizioni del terreno. L'acqua continua a muoversi nella direzione da te scelta fino al termine dell'incantesimo o finché non scegli un effetto diverso.
- *Turbine*. Questo effetto richiede un corpo d'acqua che copra un quadrato di 15 metri di lato e abbia una profondità di 7 metri. Fai sì che si formi un turbine al

centro dell'area. Il turbine produce un vortice largo 1 metro alla base, largo fino a 15 metri in cima e alto 7 metri. Qualsiasi creatura od oggetto nell'acqua e che si trovi entro 7 metri dal vortice viene trascinato 3 metri verso di esso. Una creatura può nuotare per allontanarsi dal vortice effettuando una prova di Nuotare contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

Quando una creatura entra nel vortice per la prima volta durante un round o inizia lì il suo round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la creatura subisce 2d8 danni contundenti e viene catturata dal vortice fino al termine dell'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce la metà di questi danni, e non è catturata dal vortice. Una creatura catturata dal vortice può usare 3 Azioni per cercare di nuotare via dal vortice come descritto sopra, ma ha -1d6 alle prove di Destrezza (Atletica) per farlo. La prima volta durante ciascun round in un cui un oggetto entra nel vortice, l'oggetto subisce 2d8 danni contundenti; questo danno viene subito ogni round in cui l'oggetto rimane nel vortice.

Controllare Tempo Atmosferico
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 8, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale (raggio di 1,5 chilometri)
Componenti: V, S, M (incenso bruciato e pò di terra e legno mescolati nell'acqua)
Durata: Concentrazione, massimo 8 ore
Per la durata, assumi il controllo del clima entro 7,5 chilometri da te. Per lanciare questo incantesimo devi essere all'esterno. Muoversi in un posto dove non hai la visuale aperta verso il cielo, termina l'incantesimo anticipatamente. Quando lanci questo incantesimo, cambia le attuali condizioni climatiche, determinate dal Narratore in base alla stagione e la latitudine. Puoi modificare le precipitazioni, la temperatura e il vento. Ci vogliono 1d4 x 10 minuti perché la nuova condizione prenda effetto. Una volta che la condizione avrà preso effetto, potrai cambiarla di nuovo. Quando l'incantesimo termina, il clima tornerà gradualmente alla norma.
Quando cambi le condizioni climatiche, trova l'attuale condizione sulla seguente tabella e cambiala di uno stadio, verso l'alto o il basso. Quando cambi il vento, puoi cambiarne anche la direzione.

Precipitazione
- 1 Limpido
- 2 Qualche nuvola
- 3 Coperto o foschia a terra
- 4 Pioggia, grandine o neve
- 5 Pioggia torrenziale, grandinata pesante, tormenta

Temperatura
- 1 Caldo insopportabile
- 2 Caldo
- 3 Tiepido
- 4 Fresco
- 5 Freddo
- 6 Freddo polare

Vento
- 1 Calmo
- 2 Vento moderato
- 3 Vento moderato
- 4 Fortunale
- 5 Tempesta

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 8 ore.

Costrizione
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 30 giorni
Imponi un comando magico a una creatura a gittata che puoi vedere, obbligandolo ad adempiere un determinato compito o vietandole di svolgere un'azione o corso d'attività deciso da te. Se la creatura ti può capire, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata da te per la durata. Mentre la creatura è affascinata da te, subisce 3d10 danni ogni volta che agisce in maniera direttamente contraria alle tue istruzioni, ma non più di una volta al giorno. Una creatura che non ti può capire ignora gli effetti di questo incantesimo. Puoi dare qualsiasi comando di tua scelta, tranne un'attività che provocherebbe morte certa. Dovessi tu pronunciare un comando suicida, l'incantesimo avrebbe termine.
Puoi terminare l'incantesimo usando un'Azione. Anche rimuovi maledizione, ristorare superiore o desiderio vi pongono termine.
Se ottieni almeno due Critici nella Prova di Magia la durata è 1 anno. Se ottieni 3 Critici l'incantesimo dura finché non viene terminato da uno degli incantesimi sopra menzionati.

Creare Cibo e Acqua
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Crei cibo e acqua in contenitori a gittata, sufficienti a sostenere fino a cinque umanoidi o 2 cavalcature per 24 ore. Il cibo è blando ma nutriente e marcisce dopo 24 ore se non viene consumato, come anche l'acqua.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei cibo per altre 3 persone oppure 1 cavalcatura.

Creare Birra
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 0, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni o più
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (lievito di birra, malto, acqua)

Durata: 1 ora
Crei un boccale di birra, 0.5 litri. La qualità e tipologia di birra dipende dal lievito, malto e acqua usata. Maggiore è il tempo di lancio dell'incantesimo più viene alta la gradazione alcolica, con un tempo di lancio di due azioni la gradazione è di 4.3, se viene impiegata 1 Azione la birra generata è analcolica, ogni Azione spesa dopo le 2 aumenta la gradazione di 0.3 vol fino ad un massimo di 12.5 vol. Dopo un ora la birra svanisce, quando consumata dopo un ora terminano anche eventuali effetti alcolici della stessa sulle persone che l'hanno bevuta.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di un litro o di un ora la durata.

Creare o Distruggere Acqua

Lista di Magia: Acqua
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un goccio d'acqua per creare acqua o qualche granello di sale per distruggerla)
Durata: Istantanea
Crei o distruggi l'acqua.
Creare Acqua. Crei fino a 40 litri di acqua limpida dalle tue mani che spruzzano fino a 9 metri. In alternativa l'acqua cade come pioggia in un cubo di 9 metri di spigolo che si trovi entro la gittata, estinguendo le fiamme esposte nell'area.
L'incantesimo non può essere usato su fiamme magiche.
Distruggere Acqua. Distruggi fino a 40 litri di acqua in un contenitore aperto a gittata. In alternativa, puoi distruggere la nebbia in un cubo di 9 metri di spigolo entro la gittata. Usato su una elementale dell'acqua l'incantesimo causa 4d6 di danno con un Tiro Salvezza su Tempra per dimezzare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei o distruggi ulteriori 40 litri d'acqua, o le dimensioni del cubo aumentano di 1 metro di spigolo in caso di nebbia.
L'acqua è potabile e disseta se bevuta entro un round dalla creazione.

Creare Non Morti

Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (un vaso di terracotta pieno di terra di cimitero, un vaso di terracotta pieno di acqua salmastra e un onice nero del valore di 50 mo per ogni cadavere)
Durata: Istantanea
Puoi lanciare questo incantesimo solo di notte. Scegli fino a tre cadaveri di umanoidi Medi o Piccoli a gittata. Ogni cadavere diventa un ghoul sotto il tuo controllo (il Narratore possiede le statistiche di gioco di queste creature). Durante il tuo round, con due Azioni, puoi comandare mentalmente una qualsiasi creatura da te animata con questo incantesimo, se la creatura si trova entro 36 metri da te (se controlli più creature, puoi comandarle tutte o solo una nello stesso momento impartendo lo stesso comando). Decidi tu quale azione effettuerà la creatura e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartire un comando generico, come quello di fare la guardia a una specifica stanza o corridoio. Se non impartisci comandi, le creature si limiteranno a difendersi dalle creature ostili. Una volta ricevuto un comando, la creatura continuerà a eseguirlo finché il compito sarà completo. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smetterà di rispondere ai comandi che gli impartisci. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi lanciare questo incantesimo sulla creatura prima che l'attuale periodo di 24 ore abbia termine. Questo impiego dell'incantesimo riasserisce il tuo controllo su di un massimo di tre creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne di nuove.
Se ottieni un Critico nella Prova di Magia puoi rianimare o riasserire il controllo su quattro ghoul. Con due Critici puoi animare o riasserire il controllo su cinque ghoul o due ghast o wight. Con tre Critici puoi animare o riasserire il controllo su sei ghoul, tre ghast o wight, o due mummie.

Creazione

Lista di Magia: Illusione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che intendi creare)
Durata: Speciale
Afferri pezzi di materia d'ombra dal piano delle Ombre per creare, a gittata, oggetti non viventi di materia vegetale: beni morbidi, corda, legno o qualcosa di simile. Puoi usare questo incantesimo anche per creare oggetti minerali come pietra, cristallo o metallo. L'oggetto creato non può essere più grosso di un cubo di 1 metro di spigolo, e l'oggetto deve essere di una forma e materiale che hai già visto in passato.
La durata dipende dal materiale dell'oggetto. Se l'oggetto è composto da più materiali, usa la durata più breve. Tabella Materiale - Durata

Materia vegetale	1 giorno
Pietra o cristallo	12 ore
Metalli preziosi	1 ora
Gemme	10 minuti
Adamantio o mithral	1 minuto

Usare qualsiasi materiale creato da questo incantesimo come componente materiale di un altro incantesimo farà fallire il nuovo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il cubo aumenta di 1 metro di spigolo.

Crescita di Spuntoni

Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)
Durata: 10 minuti
Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminate. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove all'interno dell'area, subisce 2d4 danni per ogni 1 metro percorsi. La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento del lancio dell'incantesimo deve effettuare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

Crescita Vegetale
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni o 8 ore
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Questo incantesimo incanala vitalità nei vegetali entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine. Se lanci questo incantesimo impiegando 1 Azione, scegli un punto a gittata. Tutte i vegetali normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano densi e folti. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento.
Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.
Se lanci questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutti i vegetali in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttivi per 1 anno. I vegetali producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.
Se ottiene due Successo Critico Magico sortisci gli effetti delle 8 ore di lancio anche se l'incantesimo è stato lanciato con 2 Azioni.

Cuoco Invisibile
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un mestolo di legno e qualche goccia di olio di oliva, il cibo che si vuole cucinato)
Durata: 2 ore
Questo incantesimo crea una forza quasi invisibile solo delimitata da una leggera aura (di colore a tua scelta) capace e competente nel cucinare. Assieme al cuoco si manifesta anche un set di pentole e padelle nonché stoviglie ed un piccolo fornello da campo.
In base agli ingredienti a disposizione o vegetali commestibili nel raggio di 100 metri (il cuoco non va a caccia) il cuoco cucinerà al meglio degli ingredienti preparando delle ottime vivande fino a 4 persone.
L'incantesimo non crea cibo o acqua, questo deve essere a disposizione al momento del lancio dell'incantesimo.
Una volta a disposizione gli ingredienti entro le due ore il cuoco invisibile preparerà da mangiare. E' possibile anche affrettare l'esecuzione ma a discapito della qualità.
Nessuna delle pentole, stoviglie o fuoco può essere usato fuorché dal cuoco invisibile.
Se ottiene due Successo Critico Magico il Cuoco viene evocato con cibo necessario a sfamare 2 persone

Cura Ferite Leggere
Lista di Magia: Acqua, Cura
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 1d8 + modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco, lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite Serie
Lista di Magia: Cura
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 3d8 + 2*modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco, lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite Critiche
Lista di Magia: Cura
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
La tua mano si riempie di energia positiva curativa, una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita uguale a 5d8 + 3*modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo se usato su un non morto, tiro per colpire con incantesimo a tocco, lo danneggia dello stesso ammontare.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia curi 1d6 Punti Ferita in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Cura Ferite di Massa
Lista di Magia: Cura
Rarità: Non Comune
Come le Cura Ferite ma curi fino a 4 creature, in un raggio di 9 metri.
Usi il triplo dei Punti Magia in più rispetto al Cura Ferite selezionato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella prova curi una creatura in più.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Seguaci dello stesso Patrono l'incantesimo cura 1d8 in più.
Questo incantesimo se non esplicitato diversamente non può essere usato su animali o piante.
Se incantatore e creatura curata sono entrambi Devoti dello stesso Patrono ogni valore sul dado pari a 1,2,3 sarà considerato 4.

Dardo di Fuoco
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scagli una scintilla infuocata a una creatura od oggetto a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco, se non è indossato o trasportato.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17 ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli una scintilla ulteriore.

Dardo Tracciante
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Un lampo di luce viaggia verso una creatura a gittata, scelta da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da Luce, e il prossimo tiro per colpire effettuato contro di lui prima del termine del tuo prossimo round ha +1d6 al TC, grazie alla mistica luce fioca che continuerà a brillare intorno al bersaglio fino ad allora.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Danza Irresistibile
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio comincia un comico balletto sul posto: agitando le gambe, battendo i piedi e saltellando per la durata. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo incantesimo.
Una creatura che balla deve usare 2 Azioni di Movimento per ballare senza lasciare il suo spazio e ha -1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi e i Tiri per Colpire. Mentre il bersaglio è soggetto a questo incantesimo, le altre creature hanno +1d6 ai Tiri per Colpire contro di lui. Spendendo 2 Azioni la creatura che balla può effettuare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà per recuperare il controllo di se stessa. Se lo supera, l'incantesimo ha fine. Mentre balla si considera Distratto
Se ottieni 2 Successo Critico Magico la durata aumenta di 1 ora

Dardo arcano
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Turno, Concentrazione
Crei un dardo luminoso di forza magica. Lanciare uno o più dardi già evocati costa 1 Azione. Il dardo colpisce una creatura a gittata che puoi vedere, scelta da te. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio e li puoi dirigere perché colpiscano una o più creature.
Crei un dardo aggiuntivo quando raggiungi CM 3, CM 5, CM 7 e CM 9. Il danno aumenta di 1 ogni volta che hai preso Adepto della Magia fino ad un massimo di 5 aumenti.
Se dedichi 3 Azioni al lancio dell'incantesimo manifesti 2 dardi in più.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo.

Dardo occulto
Lista di Magia: Invocazione

Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un fascio di energia crepitante si dirige verso una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da forza.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17 ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un altro fascio di energia.

Desiderio
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V,S,M (gemme per 20000 mo)
Durata: Istantanea
Desiderio è il più potente incantesimo che una creatura mortale possa lanciare. Semplicemente parlando ad alta voce e consumando le gemme tenute in mano, puoi modificare le stesse fondamenta della realtà a seconda dei tuoi bisogni.
L'uso basilare di questo incantesimo è quello di riprodurre l'effetto di qualsiasi altro incantesimo con livello 8 o meno. Non devi soddisfare nessuno dei requisiti dell'incantesimo, comprese le componenti materiali costose. L'incantesimo ha semplicemente effetto.
In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta:

- Crei un oggetto del valore massimo di 25000 mo, che non sia un oggetto magico. L'oggetto non può avere dimensioni superiori ai 90 metri in qualsiasi dimensione, e compare in uno spazio non occupato sul terreno.

- Permetti fino a venti creature che puoi vedere di recuperare tutti i Punti Ferita, e termini tutti gli effetti su di loro descritti dall'incantesimo ristorare superiore.

- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere la resistenza a un tipo di danno a tua scelta.

- Conferisci a un massimo di dieci creature che puoi vedere l'immunità a un singolo incantesimo o altro effetto magico per 8 ore. Per esempio, potresti rendere te e tutti tuoi compagni immuni all'attacco risucchia vita del lich.

- Annulli un qualsiasi evento recente obbligando a ritirare qualsiasi tiro effettuato nell'ultimo round (compreso il tuo ultimo round). La realtà si rimodella per assecondare il nuovo risultato. Puoi far sì che il nuovo tiro abbia +2d6 o -2d6, puoi scegliere se usare il tiro originale o il nuovo tiro. Potresti anche riuscire a ottenere altro, oltre gli obiettivi negli esempi di cui sopra.

Definisci i tuoi desideri quanto più possibile al Narratore. Il Narratore ha grande spazio di manovra nel decidere cosa accada in questi casi; maggiore il desiderio, più grosse le probabilità che qualcosa vada storto. L'incantesimo potrebbe semplicemente fallire, l'effetto desiderato manifestarsi solo in parte, oppure potresti subire delle conseguenze impreviste, in base a come hai proferito il desiderio. Lo stress del lanciare questo incantesimo per creare qualsiasi effetto che non sia riprodurre un altro incantesimo ti indebolisce.
Dopo averne retto lo stress, ogni volta che lancerai un incantesimo, fino a che non avrai terminato una notte di riposo, subirai 1d10 danni da Vuoto per livello/2 dell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o diminuito in alcun modo. Inoltre, la tua Costituzione scende a -3, se non è già a -3 o meno, per 2d4 giorni.
Per ciascun giorno che trascorri a riposare e non svolgere altro che un'attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Tira 1d100, se fai da 1 a 33% tu non sarai mai più in grado di lanciare desiderio a causa dello stress sofferto, 34%-66% invecchi di 5 anni, 67%-99% non succede alcune effetto particolare, 100% recuperi immediatamente lo stress del lancio.
In caso di 2 Successi Critici magico ottenuti non subisci effetti collaterali dal lancio di Desiderio.

Destriero Fantasma
Lista di Magia: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Una creatura quasi reale simile a un cavallo di taglia Grande, appare sul terreno in uno spazio non occupato di tua scelta e a gittata. Decidi tu l'aspetto della creatura, e questa compare equipaggiata di sella, morso e briglia. Qualsiasi equipaggiamento creato dall'incantesimo svanisce in una nuvola di fumo se viene portato a più di 3 metri di distanza dal destriero. Per la durata, tu o una creatura di tua scelta potete cavalcare il destriero. La creatura usa le statistiche del cavallo da corsa, eccetto che ha velocità 30 metri e può percorrere 15 chilometri in un'ora, o 20 chilometri ad andatura veloce. Quando l'incantesimo termina, il destriero inizia gradualmente a svanire, dando al cavallerizzo 1 minuto per smontare di sella. L'incantesimo termina se usi un'Azione per interromperlo o se il destriero subisce danni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di un ora oppure crei una cavalcatura in più.

Disco Fluttuante
Lista di Magia: Evocazione

Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di mercurio)
Durata: 2 ora
Questo incantesimo crea un piano di forza orizzontale leggermente concavo, perfettamente circolare, di 1 metro di diametro e 2,5 centimetri di spessore che fluttua a 1 metro da terra, in uno spazio non occupato di tua scelta a gittata e che puoi vedere. Il disco rimane attivo per la durata, e può sostenere 250 chili. Se gli viene poggiato sopra un peso superiore, l'incantesimo termina e tutto quello che vi si trova sopra cade a terra. Finché ti trovi entro 6 metri da esso, il disco è immobile. Se ti muovi più di 6 metri lontano da esso, il disco ti segue in modo da rimanere sempre a 6 metri da te. Può muoversi attraverso terreno disomogeneo, su e giù per le scale, pendenze e simili, ma non può superare cambi di altitudine di 3 o più metri. Per esempio, il disco non può attraversare un fossato profondo 3 metri, né potrebbe lasciare il fossato se fosse creato in fondo a esso. Il disco può essere afferrato dall'incantatore e spostato manualmente. Se ti allontani più di 30 metri dal disco (di solito perché non riesce ad aggirare un ostacolo nel seguirti) l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 2 ore.

Disintegrazione
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e un pizzico di polvere)
Durata: Istantanea
Un sottile raggio verde parte dal tuo dito puntato verso un bersaglio a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o una creazione di forza magica, come un muro creato da muro di forza. Una creatura bersaglio di questo incantesimo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 10d6 + 40 danni da forza se fallisce il Tiro Salvezza, la metà del danno se riesce. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, questi è disintegrato. Una creatura disintegrata e tutto quello che indossa e trasporta, eccetto gli oggetti magici, viene ridotta a una pila di sottile polvere grigia. La creatura può essere riportata in vita solo tramite l'intervento di un Patrono
Questo incantesimo disintegra automaticamente gli oggetti non magici o una creazione di forza magica di taglia Grande o più piccola. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza di taglia Enorme o più grossa, questo incantesimo disintegra una porzione di essa pari a un cubo di 3 metri di spigolo. Gli oggetti magici ignorano questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia danno aumenta di 4d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Dissolvi il Bene e il Male
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (Acqua santa o argento e ferro in polvere)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Un'energia luminosa ti circonda e ti protegge da fatati, non morti e creature originarie di luoghi al di là del Piano Materiale. Per la durata, i celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Puoi terminare l'incantesimo anticipatamente usando una delle seguenti funzioni speciali.
Spezzare Ammaliamento. Con un'Azione, puoi entrare in contatto con una creatura affascinata, spaventata o posseduta da un celestiale, elementale, fatato, demoni o non morto. La creatura con cui sei in contatto non è più affascinata, spaventata o posseduta da queste creature.
Congedo. Con un'Azione, effettua un attacco da mischia contro un celestiale, elementale, fatato, demone o non morto nella tua portata. Se lo colpisci, puoi cercare di rimandare la creatura al suo piano di origine. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire rispedita sul suo piano nativo (se non vi si trova già). Se non si trovano sul loro piano nativo, i non morti vengono rispediti nel Mondo delle Ombre e i fatati nel Primo Mondo.

Dissolvi Magie
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di livello 3 o più basso sul bersaglio ha fine. Ogni Successo Critico Magico su un incantesimo ne aumenta di uno il livello. Se lanciato su un oggetto che manifesta un incantesimo questo viene disattivato per 10 minuti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il livello dispellabile aumenta di 1. In caso di 3 successi critici si può disperdere permanentemente un effetto su un oggetto non artefatto.

Dissolvi Magie Avanzato
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 3 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (polvere di diamante per un valore di 200 mo)
Durata: Istantanea
Scegli una creatura, oggetto o effetto magico a gittata. Qualsiasi incantesimo di livello 5 o più basso sul

bersaglio ha fine. Ogni Successo Critico Magico su un incantesimo ne aumenta di uno il livello. Se lanciato su un oggetto che manifesta un incantesimo questo viene disattivato per 10 minuti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il livello dispellabile aumenta di 1.

Distruggere nonmorto
Lista di Magia: Cura
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una reliquia di un Devoto di Thaft o Sumkjr)
Durata: Istantanea
Scegli un nonmorto entro 36 metri. Un raggio luminoso si propaga dalla tua mano avvolgendo la creatura. Il nonmorto effettua un Tiro Salvezza su Tempra per dimezzare 4d12 danni da energia positiva.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d12.

Dito
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 0, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: S
Durata: 3 round
Fai il dito (o pernacchia o gesto dell'ombrello) all'avversario che deve poterlo vedere
Questo deve fare un Tiro Salvezza su Volontà, se riesce non succede nulla. Se fallisce il TS di 5 o più viene umiliato, per i prossimi 2 round ha una penalità di un 2 ai Tiri per Colpire, TS ed alle prove di Competenza di Base.
Se fallisce il TS di 3 o 4, viene mortificato, fino alla fine del prossimo round ha una penalità di 2 ai Tiri per Colpire e Competenza.
Se fallisce il TS di 2 o 1, è punito, fino alla fine del prossimo round ha una penalità di 2 ai Tiri per Colpire o Difesa (scelta dell'obiettivo).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una altra creatura che possa vedere il gesto.

Dito della Morte
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Invii una scarica di energia negativa a una creatura a gittata e che puoi vedere, provocandole profondo dolore. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 7d8 + 30 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Un umanoide ucciso da questo incantesimo si rianima come zombi sotto il tuo comando permanente all'inizio del tuo prossimo round, e seguirà i tuoi ordini verbali al meglio delle sue capacità.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Divinazione
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata alla tua religione, il cui valore complessivo sia di 25 mo, che saranno consumati dall'incantesimo)
Durata: Istantanea
La tua magia e un'offerta votiva ti mettono in comunicazione con un Patrono o il servitore di un Patrono. Gli puoi porre una singola domanda in merito a uno specifico obiettivo, evento o attività che debba verificarsi entro 7 giorni. Il Narratore dà una risposta veritiera. La replica potrebbe essere una breve frase, una rima criptica o un presagio.
L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato.
Se lanci l'incantesimo due o più volte prima di aver riposato almeno 8 ore, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu ottenga una lettura erronea. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.
NOTA: l'incantesimo deve essere formulato da almeno un Seguace

Dominare Bestie
Lista di Magia: Ammaliamento, Animali e Piante
Livello: 4, Molto Raro - Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Cerchi di affascinare una bestia a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.
Mentre la bestia è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (richiede 1 Azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come *Attacca quella creatura*, *Corri laggiù*, o *Prendi quell'oggetto*. Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare 2 tue azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione al bersaglio, ma ciò ri-

chiede l'uso della tua Reazione.
Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Mostri
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Cerchi di affascinare una creatura a gittata che puoi vedere. Essa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare affascinata per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati la state combattendo.
Mentre la creatura è affascinata, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con essa. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi alla creatura mentre sei cosciente (richiede 1 Azione), a cui essa obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come *Attacca quella creatura*, *Corri laggiù*, o *Prendi quell'oggetto*. Se la creatura completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà e preserverà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare due tua Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round la creatura effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non le permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione alla creatura, ma ciò richiede l'uso della tua Reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Dominare Persone
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Cerchi di affascinare un umanoide a gittata che puoi vedere. Esso deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare Affascinato per la durata, ricevendo +1d6 al tiro se tu o i tuoi alleati lo state combattendo.
Mentre il bersaglio è affascinato, finché voi due vi trovate sullo stesso piano di esistenza mantieni un collegamento telepatico con esso. Puoi usare questo collegamento telepatico per inviare comandi al bersaglio mentre sei cosciente (richiede 1 Azione), a cui esso obbedirà al suo meglio. Puoi specificare un corso d'azione semplice e generico, come *Attacca quella creatura*, *Corri laggiù*, o *Prendi quell'oggetto*. Se il bersaglio completa l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da te, si difenderà al meglio delle sue capacità.
Puoi impiegare 2 Azioni per assumere il totale e preciso controllo del bersaglio. Fino al termine del tuo prossimo round, il bersaglio effettuerà solo le azioni decise da te, e non farà nulla che tu non gli permetta di fare. Durante questo periodo, puoi anche far usare una Azione di Reazione al bersaglio, ma ciò richiede l'uso della tua Reazione. Ogni volta che il bersaglio subisce danni, effettua un nuovo Tiro Salvezza su Volontà contro l'incantesimo. Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia fino ad un massimo di 8 ore.

Eroismo
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura consenziente con cui sei in contatto vene infusa di coraggio. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura è immune all'essere spaventata e, all'inizio di ciascun suo round, ottiene Punti Ferita temporanei pari al tuo valore di modificatore da incantesimo. Quando l'incantesimo ha termine, il bersaglio perde tutti i Punti Ferita temporanei rimasti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura.

Esilio
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un oggetto disprezzato dal bersaglio)
Durata: 1 minuto
Cerchi di spedire una creatura a gittata e che puoi vedere in un altro piano di esistenza. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o venire esiliato. Se il bersaglio è natio del piano di esistenza in cui ti trovi, esili il bersaglio in un semipiano innocuo. Mentre è lì, il bersaglio è inabile. Il bersaglio rimane lì fino al termine dell'incantesimo, quando riapparirà nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale adesso è occupato. Se il bersaglio è natio di un diverso piano di esistenza da quello in cui ti trovi, il bersaglio svanisce emettendo un lieve scoppio, tornando al suo piano natio. Se l'incantesimo termina prima che sia trascorso 1 minuto, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se il suo spazio originale è occupato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura, oppure la creatura è bandita per una settimana.

Esplosione Solare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (fuoco e un pezzo di pietra di sole)
Durata: Istantanea
Un'intensa luce solare illumina in un raggio di 18 metri centrato su di un punto a gittata, scelto da te. Tutte le creature all'interno della luce devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 12d6 danni da Luce e resta accecata per 1 minuto. Se lo supera, subisce la metà dei danni e non resta accecata dall'incantesimo. Non morti e melme hanno -2d6 a questo Tiro Salvezza. Una creatura accecata da questo incantesimo effettua un altro Tiro Salvezza su Tempra alla fine di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza, non è più accecata.
Nella sua area, questo incantesimo dissolve qualsiasi oscurità generata da un incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 6d6.
NOTA: un Devoto di Ljust o Sumkjr ottiene un Successo Critico Magico aggiuntivo

Estasiare
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Intessi una serie di parole svianti, facendo sì che delle creature di tua scelta entro la gittata, che puoi vedere e possano sentirti, effettuino un Tiro Salvezza su Volontà. Qualsiasi creatura che non può restare affascinata supera il Tiro Salvezza automaticamente, e se tu o i tuoi compagni state combattendo una creatura, questa ha +1d6 al Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio ha -1d6 sulle prove di Consapevolezza effettuate per percepire una qualsiasi creatura diversa da te fino al termine dell'incantesimo o finché il bersaglio non può più sentirti. L'incantesimo termina se sei reso inabile o non puoi più parlare.

Evoca Animali
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 3 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Turno, Concentrazione
Evochi spiriti magici che assumono l'aspetto di bestie e compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto bestie di grado di sfida 1/4 o inferiore

Ogni bestia è considerata anche magica e sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o quando l'incantesimo termina.
Le creature evocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni e ubbidiscono al meglio delle loro capacità.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due bestie in più di grado inferiore o 1 bestia in più di grado superiore a quello inizialmente scelto.

Evoca Cavalcatura
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Evochi uno spirito che assume la forma di una cavalcatura insolitamente intelligente, forte e leale, stabilendo un legame duraturo con esso. Apparendo in uno spazio a gittata, non occupato, il destriero assume la forma di tua scelta, come quella di un cavallo da guerra, un pony, un cammello, un alce o un mastino (il Narratore potrebbe darti la possibilità di evocare come destrieri anche altri tipi di animali). Il destriero ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia di tipo celestiale, fatato o demone (a tua scelta) invece del suo normale tipo. Inoltre, se il tuo destriero ha Intelligenza -3 o meno, la sua Intelligenza diventa -2, e ottiene la capacità di comprendere un linguaggio a tua scelta tra quelli che sei in grado di parlare. Il tuo destriero serve da cavalcatura, sia in combattimento che fuori da esso, e possiedi un legame istintivo con esso, che vi permette di combattere come foste un unico insieme.
Quando il destriero scende a 0 Punti Ferita, scompare, non lasciandosi dietro alcuna forma fisica. puoi congedare il destriero in qualsiasi momento con un'Azione, facendolo sparire. In entrambi i casi, lanciare di nuovo questo incantesimo evoca lo stesso destriero, ripristinato al massimo dei suoi Punti Ferita.
Non puoi avere più di un destriero legato da questo incantesimo alla volta. Con un'Azione, puoi liberare il destriero da questo legame in qualsiasi momento, facendolo sparire.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 2 ore in più.

Evoca Elementale
Lista di Magia: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (incenso bruciato per l'aria, argilla malleabile per la terra, zolfo e fosforo per il fuoco, o acqua e sabbia per l'acqua)
Durata: 1 Turno, Concentrazione
Evochi un servitore elementale. Scegli un'area a gittata composta di acqua, aria, fuoco o terra e che riempia

un cubo di 3 metri di spigolo. Un elementale di grado di sfida 5 o minore appropriato all'area da te scelta compare in uno spazio non occupato entro 3 metri da essa. L'elementale sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o l'incantesimo termina.
Ogni Lista di Magia può evocare solo il proprio Elementale specifico
Ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il grado di sfida dell'elementale evocato aumenta di 1

Evoca Elementali Minori
Lista di Magia: Aria, Acqua, Terra, Fuoco
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Turno, Concentrazione
Evochi degli elementali che compariranno in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una della seguenti opzioni per decidere cosa appare:

- Un elementale di grado di sfida 2 o meno
- Due elementali di grado di sfida 1 o meno
- Quattro elementali di grado di sfida 1/2 o meno
- Otto elementali di grado di sfida 1/4 o meno

Un elementale evocato sparisce quando scende a 0 Punti Ferita o l'incantesimo termina.
Ogni Lista di Magia può evocare solo il proprio Elementale specifico. L'elementale è amichevole verso di te ed i tuoi compagni e ubbidisce al meglio delle sue capacità.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia appariranno due elementale in più di grado inferiore o 1 elementale in più di grado superiore a quello inizialmente scelto.

Evocazioni Istantanee
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno zaffiro del valore di 1000 mo)
Durata: Fino a che dissolto
Entri a contatto con un oggetto del peso di 5 chili o meno e la cui dimensione più grossa non superi i 180 centimetri. L'incantesimo lascia un marchio sulla superficie dell'oggetto e ne incide invisibilmente il nome sullo zaffiro usato come componente materiale. Ogni volta che lanci questo incantesimo, devi usare uno zaffiro diverso.
In qualsiasi momento successivo, puoi usare 2 Azioni per pronunciare il nome dell'oggetto e frantumare lo zaffiro. L'oggetto appare istantaneamente nella tua mano quale che sia la distanza fisica o planare che vi separa, e l'incantesimo ha termine.
Se un'altra creatura sta impugnando o trasportando l'oggetto, frantumare lo zaffiro non trasporterà l'oggetto da te, ma invece apprenderai chi sia la creatura che ne è in possesso e indicativamente dove si trovi in questo momento.
Dissolvi magie, o un effetto simile applicato con successo allo zaffiro, termina l'effetto dell'incantesimo.

Fabbricare
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Converti le materie prime in prodotti finiti dello stesso materiale. Per esempio, puoi fabbricare un piccolo ponte di legno da un cumulo di alberi, una corda da un mucchio di canapa, e abiti dal lino o la lana. Scegli le materie prima che puoi vedere a gittata. Puoi fabbricare un oggetto di taglia Grande o inferiore (contenuto in un cubo di 3 metri di spigolo, o otto cubi connessi di 1 metro di spigolo) data una sufficiente quantità di materie prime. Se stai lavorando con il metallo, la pietra o altre sostanze minerali, l'oggetto fabbricato non può essere più grande di taglia Media (contenuto in un singolo cubo di 1 metro di spigolo). La qualità degli oggetti creati da questo incantesimo è commisurata alla qualità delle materie prime.
Tramite questo incantesimo non si possono creare o trasmutare creature od oggetti magici. Inoltre non puoi usarlo per creare oggetti che normalmente richiedono un alto livello di lavorazione, come i gioielli, le armi, il vetro o le armature, a meno che tu non abbia la competenza con il tipo di strumenti da artigiano utilizzati per costruire questi oggetti. In caso di critico nella Prova di Magia si possono processare più volumi o produrre con maggiore qualità.

Fatale
Lista di Magia: Illusione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Attingendo alle paure più intime di un gruppo di creature, crei delle creature illusorie nella loro mente, visibili solo a loro. Ogni creatura in una sfera di 9 metri di raggio centrata su di un punto a tua scelta nella gittata, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura diventa spaventata per la durata. L'illusione affonda nelle paure più intime della creatura, manifestando i suoi incubi peggiori come una implacabile minaccia. Alla fine di ciascun round della creatura spaventata, questa deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o subire 4d10 danni. Se supera il Tiro Salvezza, per quella creatura l'incantesimo ha termine.

Favore Divino
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V, S

Durata: 1 minuto
Le tue preghiere potenziano te e la tua arma. Fino al termine dell'incantesimo, quando colpisce, la tua arma infligge 1d4 danni da Luce aggiuntivi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la tua arma causa +1 danno aggiuntivo da Luce.

Ferire
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scateni una malattia virulenta su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Il bersaglio subisce 14d6 danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza, i suoi Punti Ferita massimi sono ridotti per 1 ora di un ammontare uguale al danno da Vuoto subito. Qualsiasi effetto che rimuova una malattia permette ai Punti Ferita massimi del personaggio di poter tornare al valore normale prima che trascorra quel tempo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia causi 3d6 di danno da vuoto aggiuntivo.

Fermare il Tempo
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 9, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Istantanea
Fermi brevemente il flusso del tempo per tutti, tranne che per te. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 round di fila, durante i quali puoi effettuare azioni e muoverti come sempre. Questo incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante questo periodo, ha effetto su di una creatura diversa da te o su di un oggetto indossato o trasportato da qualcuno che non sia tu. Inoltre, l'incantesimo termina se ti muovi in un posto lontano più di 300 metri da quello in cui lo hai lanciato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 round. In caso di due Successo Magico Critico puoi escludere un altra creatura dal fermarsi del tempo.

Fiamma Perenne
Lista di Magia: Universale
Livello: 2, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 150 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 giorno
Una luminosità simile a quella prodotta da una torcia si sprigiona da un oggetto con cui sei in contatto. L'effetto sembra quello di una normale fiamma, ma non produce calore né necessita ossigeno. Una fiamma perenne può essere celata o nascosta ma non può essere smorzata né spenta.

Fiamma Sacra
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Una luminosità simile a quella prodotta da una fiaccola discende su di una creatura a gittata che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d8 danni da Luce. Il bersaglio non riceve il beneficio della copertura per questo Tiro Salvezza.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando la somma dei Tratti in comune con il Patrono raggiunge 5, 11 e 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia discende una fiamma in più che deve colpire un bersaglio diverso entro gittata.

Fiotto Acido
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scagli una bolla di acido. Scegli una creatura a gittata o due creature a gittata che siano entro 1 metro l'una dall'altra. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 1d6 danni da acido.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli una bolla di acido in più entro gittata.

Folata di Vento
Lista di Magia: Aria
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 18 metri)
Componenti: V, S, M (un seme di legume)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una linea di forte vento lunga 18 metri e larga 3 metri esplode partendo da te in una direzione a tua scelta, per la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che inizia il suo round dentro la linea deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o venire spinta lontano da te di 3 metri, seguendo la direzione della linea.
Qualsiasi creatura sulla linea deve spendere il doppio del movimento per avvicinarsi a te.
La folata disperde gas o vapori, estingue candele, torce e simili fiamme non protette nell'area. Le fiamme

protette, come quelle della lanterne, si agitano, e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Come 1 Azione durante ciascun tuo round, prima del termine dell'incantesimo, puoi cambiare la direzione in cui la linea si proietta da te.
Un arma da lancio che attraversa una folata di vento ha il 50% di mancare il bersaglio.

Forma Eterea
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Massimo 8 ore
Entri nelle regioni di confine del Piano Etereo, nell'area che si sovrappone al tuo piano attuale. Resti sul Confine Etereo per la durata o finché non usi un'Azione per interrompere l'incantesimo. Se ti muovi verso l'alto o il basso, il costo del movimento è raddoppiato, se ti muovi invece orizzontalmente il movimento è raddoppiato per Azione di Movimento. Puoi vedere e udire il piano da cui provieni, ma tutto quello che si trova lì ti appare grigio, e non puoi vedere a più di 18 metri di distanza.
Mentre sei sul Piano Etereo, può interagire solo con altre creature su quel piano. Le creature che non sono sul Piano Etereo non ti possono percepire né interagire con te, a meno che una capacità speciale o la magia gli fornisca la possibilità di farlo.
Ignori tutti gli oggetti e gli effetti che non sono sul Piano etereo, potendo così attraversare gli oggetti che percepisci sul piano da cui provieni. Quando l'incantesimo termina, ritorni immediatamente al piano da cui provieni nel punto che occupi attualmente. Se quando accade occupi lo stesso spazio di un oggetto solido o di una creatura, vieni immediatamente spostato nel più vicino spazio non occupato che puoi occupare e subisci 6 danni da forza per ogni metro di cui vieni spostato (o sua frazione). Questo incantesimo non ha effetto se lo esegui mentre sei già nel Piano Etereo o su di un piano che non vi confina, come uno dei Piani Esterni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi portare con te un altra creatura.

Forma Gassosa
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pezzo di garza e un filo di fumo)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Trasformi una creatura consenziente insieme a tutto ciò che sta indossando e trasportando, in una nube vaporosa per la durata. L'incantesimo termina se la creatura scende a 0 Punti Ferita. Le creature incorporee ignorano questo effetto. Mentre è in questa forma, l'unico metodo di movimento del bersaglio è una velocità di volo 3 metri. Il bersaglio può entrare e occupare lo spazio di un'altra creatura. Il bersaglio ha resistenza ai danni non magici, e ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi. Il bersaglio può attraversare piccoli buchi, strettoie, e anche semplici fori, sebbene consideri i liquidi come superfici solide. Il bersaglio non può cadere e resta fluttuante nell'aria anche se stordito o altrimenti reso inabile.
Mentre è nella forma di una nube vaporosa, il bersaglio non può parlare né manipolare oggetti, e qualsiasi oggetto stesse indossando o trasportando non può essere gettato, usato o altrimenti impiegato. Il bersaglio non può attaccare né lanciare incantesimi.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una altra creatura.

Forme Animali
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 24 ore
Trasformi magicamente altre creature in bestie. Scegli un qualsiasi numero di creature consenzienti a gittata e che puoi vedere. Trasformi ciascun bersaglio nella forma di una bestia di taglia Grande o minore con un grado di sfida 4 o inferiore. Nei round successivi, puoi usare 2 Azioni per trasformare le creature soggette in nuove forme.
La trasformazione permane per ciascun bersaglio per la durata dell'incantesimo, o finché quel bersaglio scende a 0 Punti Ferita o muore. Puoi scegliere una forma diversa per ciascun bersaglio. Le statistiche di gioco del bersaglio sono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta, a eccezione dei Tratti e dei punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma che restano quelli del bersaglio. Il bersaglio assume i Punti Ferita della sua nuova forma e, quando ritorna alla sua forma normale, ritorna al numero di Punti Ferita che aveva prima di trasformarsi. Se si ritrasforma perché è sceso a 0 Punti Ferita, il danno in eccesso viene applicato alla forma originale. Purché il danno in eccesso non riduca la forma normale della creatura a 0 Punti Ferita, essa non è priva di sensi. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può parlare né lanciare incantesimi.
L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. Il bersaglio non può attivare, impugnare o in altro modo beneficiare del suo equipaggiamento.
NOTA: è necessario essere un Devoto o Seguace di Efrem o Shayalia per poter lanciare questo incantesimo.

Frantumare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un frammento di metallo)
Durata: Istantanea
Un forte rombo, molto intenso, erutta da un punto a gittata di tua scelta. Ogni creatura in una sfera di 3

metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni da suono se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura composta di materiale inorganico, come pietra, cristallo o metallo, ha -1d6 sul Tiro Salvezza. Un oggetto non magico che non è indossato né trasportato subisce anch'esso danni se si trova nell'area dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Freccia Acida
Lista di Magia: Acqua, Terra
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (una foglia di rabarbaro in polvere e uno stomaco di pitone)
Durata: Istantanea
Una freccia verde luminosa saetta verso un bersaglio a gittata ed esplode con uno spruzzo d'acido. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce immediatamente 4d4 danni da acido e 2d4 danni da acido al termine del suo prossimo round. Se manchi, la freccia spruzza il bersaglio di acido infliggendo la metà dei danni iniziali e non arrecando danni al termine del prossimo round del bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d4.

Fulmine
Lista di Magia: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (linea di 30 metri)
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia e una verga d'ambra, cristallo o vetro)
Durata: Istantanea
Esplodi un fulmine che forma una linea lunga 30 metri e larga 1 metro che parte da dove ti trovi in una direzione scelta da te. Ogni creatura sulla linea deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Il fulmine incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.
Il fulmine se lanciato contro della pietra dura lavorata rimbalza con un angolo di uscita uguale a quello di entrata (\|/) (180-angolo di entrata). Un fulmine lanciato in acqua crea una sfera di 3 metri di raggio di elettricità nel punto in cui entra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Fulmine a catena
Lista di Magia: Aria
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pò di pelliccia; un pezzo d'ambra, vetro o una verga di cristallo; tre spille d'argento)
Durata: Istantanea
Crei una saetta di elettricità che colpisce un bersaglio a gittata che puoi vedere, scelto da te. Da questo si genera una ulteriore saetta che colpisce il più vicino bersaglio entro 6 metri. Il processo continua finché non sono state colpite 7 bersagli o non c'è più nessun nuovo avversario a distanza. Un bersaglio può essere una creatura o oggetto almeno di taglia piccola e può essere bersaglio di una sola saetta. Un bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Il bersaglio subisce 8d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la saetta si protende su un ulteriore bersaglio.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Fuorviare
Lista di Magia: Illusione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: S
Durata: 1 ora
Diventi invisibile nello stesso momento in cui un tuo doppione illusorio compare nel posto in cui ti trovi. Il doppione resta per la durata dell'incantesimo, ma l'invisibilità termina se attacchi o lanci un incantesimo. Puoi usare 2 Azioni per far muovere il doppione illusorio fino al doppio della tua velocità e fargli compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia.
Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui si trova lui. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.

Gabbia di Forza
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (polvere di rubino del valore di 1.500 mo)
Durata: 1 ora
Una prigione cubica, immobile e invisibile, composta di forza magica compare intorno a un'area a gittata da te scelta. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, a tua scelta. Una prigione nella forma

di una gabbia può avere 6 metri di lato ed essere composta da sbarre di 1,5 centimetri separate di 1,5 centimetri tra di loro e fornisce una copertura completa alle creature all'interno. Una prigione a forma di scatola può avere 3 metri di lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia di attraversarla e bloccando qualsiasi incantesimo lanciato dall'interno o l'esterno dell'area. Quando lanci questo incantesimo, qualsiasi creatura che è completamente all'interno della gabbia deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi o rimanere intrappolata. Le creature solo parzialmente nell'area della gabbia, o quelle troppo grosse per entrarvi, vengono spinte via dal centro dell'area finché non ne sono completamente fuori.
Una creatura all'interno della gabbia non può lasciarla tramite mezzi non magici. Se la creatura prova a usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per lasciare la gabbia, deve prima effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, la creatura può usare quella magia per sfuggire alla gabbia. Se lo fallisce, la creatura non può uscire dalla gabbia e spreca l'uso dell'incantesimo o dell'effetto. La gabbia si estende anche sul Piano Etereo, bloccando così il viaggio etereo.
Questo incantesimo non può essere dissolto da Dissolvi Magie ma solo con Dissolvi Magie Avanzato.

Giara Magica

Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una gemma, cristallo, reliquario o qualche altro contenitore ornamentale del valore di almeno 500 mo)
Durata: Finché a che dissolto
Il tuo corpo entra in uno stato catatonico mentre la tua anima lo abbandona ed entra nel contenitore da te usato come componente materiale. Mentre la tua anima occupa il contenitore, sei consapevole dei tuoi dintorni come se fossi nello spazio del contenitore. Non puoi muoverti né usare reazioni. L'unica Azione che puoi effettuare è quella di proiettare la tua anima fino a 30 metri di distanza, fuori dal contenitore, ritornando al tuo corpo vivente (e terminando l'incantesimo) o cercando di possedere un corpo umanoide. Puoi tentare di possedere qualsiasi umanoide entro 30 metri da te e che tu possa vedere (le creature protette da cerchio magico non possono essere possedute). Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo fallisce, la tua anima entra nel corpo del bersaglio, mentre l'anima del bersaglio resta intrappolata nel contenitore. Se lo supera, il bersaglio resiste ai tuoi tentativi di possederlo, e non puoi tentare di possederlo nuovamente prima che siano trascorse 24 ore.
Una volta che possiedi il corpo di una creatura, lo puoi controllare. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura, a eccezione dei tuoi Tratti e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni i benefici forniti dalle Abilità. Se il bersaglio possiede delle Abilità non puoi usarne nessuna.
Nel frattempo, l'anima della creatura posseduta può percepire i dintorni del contenitore usando i propri sensi, ma non può muoversi né effettuare alcuna azione.
Mentre possiedi un corpo, puoi usare 2 Azioni per ritornare dal corpo ospite al contenitore, se ti trovi entro 30 metri da esso, riportando l'anima della creatura ospite nel suo corpo. Se il corpo ospite muore mentre sei al suo interno, la creatura muore, e tu devi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà contro la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Se lo superi, ritorni al contenitore, se si trova entro 30 metri da te. Altrimenti, morirai.
Se il contenitore viene distrutto o l'incantesimo termina, la tua anima ritorna immediatamente al tuo corpo. Se il tuo corpo è più di 30 metri lontano o se è morto mentre cerchi di farvi ritorno, morirà anche la tua anima. Se l'anima di un'altra creatura è nel contenitore quando viene distrutto, l'anima della creatura ritorna al suo corpo, se il corpo è vivo e si trova entro 30 metri, altrimenti, la creatura muore. Quando l'incantesimo termina, il contenitore viene distrutto.

Glifo di Interdizione

Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V. S, M (incenso e diamante in polvere del valore di almeno 200 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto o attivato
Quando lanci questo incantesimo, inscrivi un glifo che danneggia altre creature su di una superficie (come un tavolo o una sezione di pavimento o muro) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso (come un libro, una pergamena o un forziere) per celare il glifo. Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto, quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.
Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi. Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.
Per i glifi inscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è inscritto il glifo. Per i glifi inscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo. Una volta che il glifo è stato attivato, l'incantesimo ha termine.
Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso), spe-

cie di creatura (per esempio, l'interdizione potrebbe agire contro le aberrazioni o gli elfi oscuri), o specifici Tratti. Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.
Quando inscrivi il glifo scegli rune esplosive o glifo incantesimo.

- *Glifo Incantesimo*. Puoi inserire un incantesimo preparato di livello 2 o inferiore nel glifo lanciandolo come parte della creazione del glifo. L'incantesimo deve prendere come bersaglio una singola creatura o un'area. L'incantesimo che viene inserito non ha effetto immediato se lanciato in questo modo. Quando il glifo è attivato, l'incantesimo inserito viene lanciato. Se l'incantesimo ha un bersaglio, prende come bersaglio la creatura che ha attivato il glifo. Se l'incantesimo agisce su di un'area, l'area è incentrata su quella creatura. Se l'incantesimo evoca creature ostili o crea oggetti o trappole nocive, questi appaiono quanto più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. Se l'incantesimo richiede concentrazione, questa è mantenuta fino al termine della sua normale durata.

- *Rune Esplosive*. Quando attivato, il glifo erutta energia magica in una sfera di raggio 6 metri centrata sul glifo. La sfera si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da acido, fulmine, fuoco, freddo o suono se fallisce il Tiro Salvezza (a tua scelta quando crei il glifo), o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza.

Non è possibile avere contemporaneamente più di CM/4 Glifi attivi contemporaneamente.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno del glifo rune esplosive aumenta di 1d8.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia è possibile inserire un incantesimo di livello superiore nel Glifo Incantesimo.

Globo di Invulnerabilità
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V. S, M (una pallina di vetro o di cristallo che si frantuma quando l'incantesimo termina)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una barriera immobile e lievemente scintillante si erge in un raggio di 3 metri intorno a te e vi rimane per la durata.
Qualsiasi incantesimo di Livello 4 (ad esclusione di risultati superiori grazie a critici magici) o più basso lanciato dall'esterno della barriera non può agire sulle creature o gli oggetti al suo interno. Questi incantesimi vengono soppressi se prendono come bersaglio creature e oggetti all'interno della barriera o coinvolgono l'area su cui è la barriera.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi bloccare un livello superiore di incantesimo.

Gragnola di Ghiande di Kyrin
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 50 metri
Componenti: V, S, M (9 ghiande che vengono consumate, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 ghiande di energia magica e queste incominciano a vorticare 30 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi lanciare fino a 5 ghiande contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 1d4 di danni contundenti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due ghiande in più.

Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin
Lista di Magia: Animali e Piante, Fuoco
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azione
Gittata: 50 metri
Componenti: V, S, M (9 ghiande che vengono consumate, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 ghiande di energia magica e queste incominciano a vorticare 30 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi lanciare fino a 5 ghiande contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante o Fuoco, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 1d4 di danni contundenti + 1d4 di danno da fuoco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due ghiande in più.

Gragnola di Limoni Kyrin
Lista di Magia: Animali e Piante, Terra
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (almeno 9 gocce di limone, una boccetta)
Durata: 1 round per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti una boccetta con dentro almeno 9 gocce di limone. Ogni round, spendendo 1 Azione, puoi spruzzare fino a 2 gocce di limone, delle 9 totali, contro uno o più bersagli entro 30 metri. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante o Terra, per bersaglio indipendentemente dal numero di gocce che gli tiri. Ogni goccia se colpisce fa 1d6+1

danni da acido.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi creare due gocce di limone in più.

Gragnola di Marroni di Kyrin
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 60 metri
Componenti: V, S, M (9 marroni che vengono consumati, un pezzo di caucciù)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica, Concentrazione
Incanti 9 marroni di energia magica e queste incominciano a vorticare 60 centimetri sopra la tua spalla. Ogni round, spendendo 1 Azioni, puoi lanciare fino a 5 marroni contro uno o più bersagli. Esegui un solo Tiro per Colpire con incantesimi da distanza, con un bonus pari alle volte che hai preso Liste Animali e Piante, per bersaglio indipendentemente dal numero di ghiande che gli tiri. Ogni ghianda se colpisce fa 2d8+4 di danni contundenti
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi incantare due marroni in più.

Grido di dolore
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 1, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: personale
Componenti: V
Durata: Istantanea
Come Azione di Reazione emetti un grido di dolore quando colpito in mischia. La creatura che ti ha colpito deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o subito 2d4 di danno da Vuoto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia causi 1d4 di danno in più.

Guarigione
Lista di Magia: Cura
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Scegli una creatura a gittata e che puoi vedere. un'ondata di energia positiva curativa travolge la creatura, facendole recuperare 70 Punti Ferita. L'incantesimo pone anche termine a qualsiasi cecità, sordità e malattia (anche magica) che affligga il bersaglio. Questo incantesimo causa 50 Punti Ferita di danno ad un non morto con un Tiro per Colpire con incantesimo a tocco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'ammontare guarito aumenta di 20.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi **Seguaci** dello stesso Patrono l'incantesimo cura 90 Punti Ferita.

Se incantatore e creatura curata sono entrambi **Devoti** dello stesso Patrono l'incantesimo riporta a pieno di Punti Ferita.

Guarigione di Massa
Lista di Magia: Cura
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un effluvio di energia guaritrice scorre da te verso le creature ferite che ti circondano. Ripristini fino a 700 Punti Ferita, divisi come preferisci tra qualsiasi creatura a gittata e che puoi vedere (con un massimo di 70 Punti Ferita a creatura). Le creature guarite da questo incantesimo sono curate anche di tutte le malattie e da qualsiasi effetto che le renda accecate o assordate. Questo incantesimo può infliggere fino a 120 Punti Ferita di danno ad un non morto. TS su Tempra per annullare l'effetto.

Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi **Seguaci** dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 20%

Se l'incantatore e creatura curata sono entrambi **Devoti** dello stesso Patrono la cura assegnata aumenta di 50%

Guida
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 Round
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Una volta, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato tirato a una prova di competenza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di Competenza. L'incantesimo ha poi termine. Non è possibile lanciare Guida sulla stessa creatura ad intervalli inferiori ad 1 ora.

Guscio Anti-Vita
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: massimo 1 ora
Una barriera luminosa si estende fino a un raggio di 3 metri intorno a te, muovendosi con te e rimanendo centrata su di te, tenendo distanti le creature che non siano non morti o costrutti. La barriera permane per la durata.
La barriera impedisce a una creatura soggetta di attraversarla in alcun modo. Una creatura soggetta può lanciare incantesimi o effettuare attacchi con armi a distanza o con portata attraverso la barriera. Se ti muovi in modo che una creatura soggetta venga forzata ad attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

Identificare
Lista di Magia: Universale

Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una gemma del valore di almeno 10 mo e una piuma di gufo che l'incantesimo consumano)
Durata: Istantanea
Scegli un oggetto con cui devi restare a contatto per tutto il lancio dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o altro oggetto imbevuto di magia effettua una prova di Arcana a DC 30 con un +2d6 bonus, se riesci ne apprendi le proprietà e come usarle e quante cariche abbia, se ne ha.
Apprendi se degli incantesimi stiano agendo sull'oggetto e cosa siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo abbia creato. Se invece durante l'esecuzione resti a contatto con una creatura, apprendi se degli incantesimi stiano agendo su di essa e quali siano.
Solo se ottieni un Successo Critico Magico apprendi se l'oggetto è maledetto.

Illusione Minore

Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: S, M (un pezzo di vello)
Durata: 1 minuto
Crei l'immagine di un oggetto o un suono a gittata per la durata dell'incantesimo. L'illusione ha termine se la interrompi con un'Azione o lanci di nuovo questo incantesimo.
Se crei un suono, il suo volume può variare da quello di un bisbiglio a un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, un battito di tamburi, o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessante per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni diversi in momenti diversi prima del termine dell'incantesimo.
Se crei l'immagine di un oggetto (come una sedia, un'impronta fangosa o un piccolo forziere) non può essere più grande di un cubo di 1 metro di spigolo. L'immagine non può produrre suoni, luci, odori o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'oggetto lo rivela come illusione, perché le cose lo possono attraversare.
Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare il suono o l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, per lei l'illusione sbiadisce.

Illusione Programmata

Lista di Magia: Illusione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello e polvere di giada del valore di almeno 25 mo)
Durata: Fino a che dissolto
Crei, a gittata, l'illusione di un oggetto, creatura o qualche altro fenomeno visibile che si attiva quando viene soddisfatta una specifica condizione. Fino ad allora l'illusione è impercettibile. Non può essere più grande di un cubo di 9 metri di spigolo, e decidi tu quando lanci l'incantesimo, come si comporti l'illusione e che suoni produca. L'esibizione programmata può durare fino a 5 minuti. Quando occorrono le condizioni da te specificate, l'illusione si manifesta e si comporta nel modo da te descritto. Una volta che l'illusione ha terminato la sua esibizione, scompare e rimane dormiente per 10 minuti. Dopo questo periodo, l'illusione può essere attivata di nuovo.
La condizione di attivazione può essere generica o dettagliata quanto vuoi, sebbene debba essere basata su condizioni visibili o udibili che avvengano entro 9 metri dall'area. Per esempio, potresti creare un'illusione di te stesso che appare e avverta chi tenti di aprire una porta munita di trappola, oppure potresti predisporre l'illusione perché si attivi solo quando una creatura pronunci la parola o la frase giusta.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Maggiore

Lista di Magia: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto per Competenza Magica
Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 6 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e vi rimane per la durata dell'incantesimo. L'immagine sembra completamente reale, e comprende suoni, odori e la temperatura appropriata alla cosa raffigurata. Non puoi generare calore o freddo sufficiente a provocare danni, né un suono abbastanza forte da infliggere danno da suono o assordare una creatura, o un odore che possa far star male una creatura (come il fetore di un troglodita). Finché resti a gittata dell'illusione, puoi usare un'Azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata.
Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare. Allo stesso modo, puoi impiegare l'illusione per produrre suoni diversi in momenti diversi, fino a farle portare avanti una conversazione.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come il-

lusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova riuscita di Intelligenza (Indagare) contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso, e per quella creatura tutte le altre qualità sensoriali svaniscono.
Se ottieni un Successo Critico Magico nella Prova di Magia l'incantesimo dura finché non viene dissolto, senza richiedere la tua concentrazione.

Immagine Proiettata
Lista di Magia: Illusione
Livello: 7, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 750 chilometri
Componenti: V, S, M (una tua piccola riproduzione fatta di materiali del valore almeno di 5 mo)
Durata: 1 giorno
Crei una copia illusoria di te stesso che permane per la durata. La copia può apparire in qualsiasi luogo entro la gittata che tu abbia già visto, ignorando qualsiasi ostacolo frapposto. L'illusione riproduce il tuo aspetto e i tuoi rumori ma è intangibile. Se l'illusione subisce danni, scompare, e l'incantesimo ha termine.
Puoi usare 2 Azioni per far muovere questa illusione fino al doppio della tua velocità e farle compiere un gesto, parlare e comportarsi in qualsiasi maniera tu voglia. Imita alla perfezione i tuoi comportamenti.
Puoi vedere attraverso i suoi occhi e udire tramite le sue orecchie come se fossi nello spazio in cui essa si trova. Durante ciascun tuo round, con un'Azione, puoi passare dall'usare i suoi sensi all'usare i tuoi, o viceversa. Mentre stai usando i suoi sensi, sei accecato e assordato riguardo i tuoi dintorni.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose le passano attraverso. Una creatura che usi 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che è un'illusione con una prova riuscita di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, essa può vedere attraverso l'immagine, e qualsiasi suono prodotto dall'immagine le suona artefatto.

Immagine Silenziosa
Lista di Magia: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di vello)
Durata: Concentrazione, massimo 3 minuti per Competenza Magica
Crei l'immagine di un oggetto, una creatura o qualche altro fenomeno visibile non più grande di un cubo di 3 metri di spigolo. L'immagine appare in un punto a gittata che puoi vedere e resta per la durata dell'incantesimo. L'immagine è puramente visiva; non è accompagnata da suoni, odori o altri effetti sensoriali. Puoi usare un'Azione per far muovere l'immagine in qualsiasi altro punto a gittata. Quando l'immagine cambia posizione, puoi alterarne l'aspetto così che i suoi movimenti appaiano naturali. Per esempio, se crei l'immagine di una creatura e la muovi, puoi alterare l'immagine in modo che sembri camminare.
L'interazione fisica con l'immagine la rivela come illusione, dato che le cose vi passano attraverso. Una creatura che usa 3 Azioni per esaminare l'immagine può determinare che si tratta di un'illusione con una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza del tuo incantesimo. Se una creatura riconosce l'illusione per quello che è, la creatura può vedervi attraverso.

Immagine Speculare
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Nel tuo spazio compaiono 2d4 duplicati illusori di te stesso. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, scambiandosi di posto in modo da rendere impossibile determinare quale sia l'immagine reale. Puoi usare 1 Azione per congedare i duplicati illusori.
Ogni volta che una creatura ti prende in realtà ha colpito una immagine illusoria. Se una creatura fa più attacchi a round può disperdere una immagine per ogni attacco andato a buon fine. Se vieni colpito da un incantesimo ad area tutte le immagini svaniscono. Una creatura che non può vedere, o si affida a sensi diversi dalla vista (come la vista cieca), o che può distinguere le illusioni come false (come la visione del vero), ignora gli effetti di questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei una immagine duplicata in più fino ad un massimo totale di 8 immagini.

Imprigionare
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una raffigurazione su vello o una statuetta incisa con le fattezze del bersaglio, e una componente speciale che varia a seconda della versione che scegli dell'incantesimo, del valore di almeno 500 mo per Dado Ferita del bersaglio)
Durata: Fino a dissolvimento
Crei dei vincoli magici per bloccare una creatura a gittata e che puoi vedere. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o essere avvinto dall'incantesimo; se lo supera, è immune all'incantesimo qualora lo lanci di nuovo. Mentre è soggetta a questo incantesimo, la creatura non ha bisogno di respirare, mangiare o bere e non invecchia. Gli incantesimi di divinazione non possono localizzare né percepire il bersaglio.
Quando lanci questo incantesimo, scegli una delle seguenti forme di prigionia.

- *Incatenamento*. Catene pesanti, ben saldate al terreno, tengono il bersaglio ancorato. Il bersaglio è

intralciato fino al termine dell'incantesimo, e non può muoversi né essere mosso in alcun modo fino ad allora. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una catenella di metallo prezioso.

- *Isolamento Minimo.* Il bersaglio rimpicciolisce fino a 2,5 centimetri di altezza ed è imprigionato in una gemma o simile oggetto. La luce può attraversare normalmente la gemma (permettendo al bersaglio di vedere all'esterno e ad altre creature di vedere dentro), ma null'altro può attraversarla, neppure tramite teletrasporto o viaggio planare. La gemma non può essere tagliata né infranta finché l'incantesimo rimane in atto. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una grande gemma trasparente, come il corindone, il diamante o il rubino.
- *Prigione Confinata.* L'incantesimo trasporta il bersaglio in un minuscolo semipiano interdetto al teletrasporto e al viaggio planare. Il semipiano può essere un labirinto, una gabbia, una torre, o qualsiasi altra struttura chiusa scelta da te. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una rappresentazione in miniatura della prigione fatta di giada.
- *Sepoltura.* Il bersaglio viene sepolto nelle profondità della terra in una sfera di forza magica grande a sufficienza da contenere il bersaglio. Nulla può attraversare la sfera, né alcuna creatura può teletrasportarsi o usare il viaggio planare per entrarvi o uscire. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo è una piccola sfera di mithral.
- *Sonno.* Il bersaglio cade addormentato e non può essere risvegliato. La componente speciale per questa versione dell'incantesimo consiste di rare erbe soporifere.

Terminare l'incantesimo. Durante il lancio dell'incantesimo, in qualsiasi delle sue versioni, puoi specificare una condizione che possa porre fine all'incantesimo e liberare il bersaglio. La condizione può essere tanto specifica o elaborata quanto desideri, ma il Narratore deve concordare che la condizione sia ragionevole e possa avverarsi. Le condizioni possono essere basate sul nome, l'identità o il Patrono di una creatura, ma comunque basate su azioni o qualità percepibili e non su cose intangibili come il livello, le Abilità o i Punti Ferita.
Un incantesimo dissolvi magie può porre fine all'incantesimo solo se lanciato da un personaggio con Competenza Magica almeno 18, che prenda come bersaglio la prigione o la componente materiale usata per crearla.
Puoi usare una particolare componente speciale per creare solo una prigione alla volta. Se lanci l'incantesimo di nuovo usando la stessa componente, il bersaglio del primo lancio dell'incantesimo viene immediatamente liberato dal suo vincolo.

Inaridire
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Energia necromantica avvolge una creatura di tua scelta a gittata e che puoi vedere, deprivandola di linfa e vitalità. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio subisce 8d8 danni da Vuoto, o la metà di questi danni se supera il Tiro Salvezza. L'incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.
Se il bersaglio è un vegetale non magico che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio, non effettua alcun Tiro Salvezza, avvizzisce e muore all'istante.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Individuazione del Magico
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1d4 +1 round per Competenza Magica
Per la durata, percepisci la presenza della magia entro 9 metri da te. Puoi usare 1 Azione per vedere una flebile aura che si estende intorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che rechi magia. Con due Azioni ne apprendi anche la Liste di Magia, se ce l'ha. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 2 round.

Individuazione delle Malattie e dei Veleni
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una foglia di basilico)
Durata: 1 round per Competenza Magica
Per la durata, percepisci la presenza e posizione di veleni, creature velenose e malattie entro 9 metri da te. Inoltre riesci a identificare il tipo di veleno, creatura velenosa o malattia. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno o terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia durata raddoppia.

Individuazione dei Pensieri
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di rame)
Durata: 1 minuto
Per la durata, puoi leggere i pensieri di certe creature. Quando lanci questo incantesimo e con altre due Azioni in ciascun round successivo sino al termine dell'incantesimo, puoi concentrare la tua mente su qualsiasi creatura che tu possa vedere e si trovi entro 9 metri da te. Se la creatura che hai scelto ha un punteggio di Intelligenza -3 o meno o non parla nessun linguaggio, la creatura ignora l'effetto.
Inizialmente, apprendi solo i pensieri di superficie della creatura: quelli più ricorrenti. Con un'Azione, puoi o spostare la tua attenzione sui pensieri di un'altra creatura o tentare di sondare più a fondo la mente della stessa creatura. Se sondi più a fondo, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo fallisce, ottieni una percezione dei suoi ragionamenti (se ve ne sono), del suo stato emotivo, e di ogni cosa abbia prevalenza nei suoi pensieri (come una preoccupazione, l'amore, o l'odio). Se supera il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina. A ogni modo, il bersaglio sa che stai sondando la sua mente e, a meno che non sposti la tua attenzione verso la mente di un'altra creatura, nel suo round la creatura può usare la 2 Azioni per effettuare un Tiro Salvezza su Volontà contrapposto; se la vince, l'incantesimo termina.
Le domande poste verbalmente alla creatura bersaglio, ovviamente, modellano il corso dei suoi pensieri, cosicché questo incantesimo risulta particolarmente efficace negli interrogatori.
Puoi anche usare questo incantesimo per individuare la presenza di creature pensanti che non puoi vedere. Quando lanci questo incantesimo o con 2 Azioni nella sua durata, puoi cercare pensieri entro 9 metri da te. L'incantesimo può penetrare le barriere, ma è bloccato da 60 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo che non sia il piombo, o un sottile foglio di piombo. Non puoi individuare una creatura con Intelligenza -3 o meno, o una creatura che non parla alcun linguaggio. Una volta individuata in questo modo la presenza di una creatura, puoi leggerne i pensieri per la durata dell'incantesimo finché resta nella gittata, come descritto sopra, anche se non puoi vederla. Mentre hai attivo questo incantesimo per il lancio di altri incantesimo risulterai Distratto.

Infliggi Ferite
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni da Vuoto, Tiro Salvezza su Tempra per dimezzare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Ingrandire/Ridurre
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di ferro in polvere)
Durata: 1 minuto
Fai sì che una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere ingrandisca o rimpicciolisca per la durata dell'incantesimo. Scegli una creatura o un oggetto che non sia né indossato né trasportato. Se il bersaglio non è consenziente, può effettuare un Tiro Salvezza su Tempra, se lo supera, l'incantesimo non ha effetto. Se il bersaglio è una creatura, tutto ciò che sta indossando e trasportando cambia taglia assieme a essa. Qualsiasi oggetto lasciato cadere da una creatura soggetta a questo incantesimo ritorna subito alla sua taglia normale.

- *Ingrandire*. La taglia del bersaglio raddoppia in tutte le dimensioni, e il suo peso è moltiplicato per otto. Questa crescita aumenta la sua taglia di una categoria: da Media a Grande, per esempio. Se non c'è spazio sufficiente perché il bersaglio raddoppi la sua taglia, la creatura od oggetto assume la taglia più grossa possibile permessagli dallo spazio disponibile. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 alle Azioni basate su Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio crescono per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono ingrandite, gli attacchi del bersaglio con esse faranno una categoria di danno ulteriore.

- *Ridurre*. La taglia del bersaglio si dimezza in tutte le dimensioni, e il suo peso è ridotto a un ottavo. Questa crescita diminuisce la sua taglia di una categoria: da Media a Piccola, per esempio. Fino al termine dell'incantesimo, il bersaglio ha -1d6 alle Azioni basate su Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra. Le armi del bersaglio rimpicciolisco no per raggiungere la nuova taglia. Mentre queste armi sono rimpicciolite, gli attacchi del bersaglio con esse faranno una categoria di danno inferiore (ma senza ridurre il danno dell'arma a meno di 1).

Per ogni due Critici ottenuti nella Prova di Magia la creatura aumenta di un altra taglia, oppure influenzi un altra creature entro 6 metri dalla prima.

Insetto Gigante
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, trasformi fino a dieci centopiedi, tre ragni, cinque vespe o uno scorpione a gittata, in versioni giganti della loro forma naturale.

Un centopiedi diventa un centopiedi gigante, un ragno diventa un ragno gigante, una vespa diventa una vespa gigante e uno scorpione diventa uno scorpione gigante. Ogni creatura obbedisce ai tuoi comandi vocali e, in combattimento, agisce in ciascun round durante il tuo round. Il Narratore possiede le statistiche di queste creature, e sarà sempre Il Narratore a risolvere le loro azioni e i loro movimenti. Una creatura resta nella sua forma gigante per la durata, finché non scende a 0 Punti Ferita, o finché non usi un'Azione per interrompere l'effetto su di essa.
Il Narratore può permetterti di scegliere bersagli differenti. Per esempio, se trasformi un'ape, la sua versione gigante potrebbe avere le stesse statistiche della vespa gigante.

Interdizione alla Morte
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto con una creatura. Conferisci al bersaglio protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio dovesse scendere a 0 Punti Ferita in seguito al danno subito, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo ha fine. Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è vittima di un effetto che lo ucciderebbe all'istante senza infliggere danni,quell'effetto viene invece negato sul bersaglio e l'incantesimo ha fine.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo protegge una volta in più o protegge un altra creatura.

Intermittenza
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round per Competenza Magica
Tira un 1d6 alla fine di ciascun tuo round per la durata di questo incantesimo. Se ottieni un numero dispari svanisci dal tuo attuale piano di esistenza e riappari sul Piano Etereo (l'incantesimo fallisce e il lancio è sprecato qualora tu fossi già su quel piano). All'inizio del tuo prossimo round, e quando l'incantesimo termina, qualora tu fossi sul Piano Etereo, ritorni in uno spazio non occupato di tua scelta e che puoi vedere, entro 3 metri dallo spazio da cui sei svanito. Se nessuno spazio non occupato è disponibile entro questa gittata, compari nello spazio non occupato più vicino (determinato casualmente se è disponibile più di uno spazio). Puoi interrompere l'incantesimo con un'Azione.
Mentre sei sul Piano Etereo, puoi vedere e udire il piano da cui provieni, che percepisci in sfumature di grigio, ma non puoi comunque percepire nulla che si trovi a più di 18 metri di distanza. Puoi interagire solo con creature che si trovano sul Piano Etereo. Le creature che non si trovano lì non possono né percepirti né interagire con te, a meno che non siano provviste della capacità di farlo.

Schiaffo di Cattalm
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione, che puoi effettuare in risposta al danno arrecatoti da una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato viene momentaneamente avvolta da fiamme diaboliche. La creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 2d10 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia i danno aumenta di 1d6.

Intralciare
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, questi vegetali trasformano il terreno nell'area in terreno difficile.
Una creatura nell'area nel momento in cui lanci questo incantesimo deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare intralciata da questi vegetali fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata (vedi pag. 535) dai vegetali può usare due Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza. Se la supera, si libera. Quando l'incantesimo ha termine, i vegetali evocati svaniscono.

Inversione della Gravità
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 30 metri
Componenti: V, S, M (una calamita e un fil di ferro)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto Questo incantesimo inverte la gravità in un cilindro di raggio 15 metri, alto 30 metri, centrato in un punto a gittata. Quando lanci questo incantesimo, tutte le creature e gli oggetti che non sono in qualche modo ancorati al terreno cadono verso l'alto e raggiungono la cima dell'area. Una creatura può tentare un Tiro Salvezza su Riflessi per afferrare un oggetto fisso a portata, per evitare di cadere in questo modo, in caso lo superi.
Se lungo questa caduta si incontra un oggetto solido (il soffitto), gli oggetti e le creature che cadono vi impattano come accadrebbe durante una normale caduta. Se un oggetto o creatura raggiunge la cima dell'area senza colpire nulla, rimane lì, oscillando lievemente, per la durata.

Al termine della durata, gli oggetti e le creature colpite ricadono verso il basso.

Inviare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Illimitata
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)
Durata: 1 round
Invii un breve messaggio di 25 parole o meno a una creatura con cui sei familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, ti riconosce come mittente e può risponderti in modo simile. L'incantesimo permette a creature con un punteggio di Intelligenza almeno di -2 di comprendere il significato del tuo messaggio anche se non comprende la tua lingua.
Puoi inviare il messaggio attraverso qualsiasi distanza e anche su altri piani di esistenza, ma se il bersaglio è su di un piano diverso dal tuo, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 25 parole il messaggio o di un round la durata.
NOTA: i Devoti di Nethergal ottengono un Successo Critico Magico in automatico al lancio dell'incantesimo

Invisibilità
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un ciglio avvolto nella gomma arabica)
Durata: 1 minuto per Competenza Magica
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio stia indossando o trasportando diventa invisibile finché resta sul bersaglio. L'incantesimo ha fine per il bersaglio che attacca od esegue un incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scegliere un'ulteriore creatura bersaglio o aumenti 1 minuto la durata.

Invisibilità Superiore
Lista di Magia: Illusione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura. Il bersaglio diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa indossata o trasportata dal bersaglio diventa invisibile finché resta addosso al bersaglio.
Eseguire incantesimi o azioni di attacco non fa diventare visibile.

Invocare il Fulmine
Lista di Magia: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Una nube di tempesta compare nella forma di un cilindro alto 3 metri con un raggio di 18 metri, centrato su di un punto che puoi vedere, 30 metri sopra di te. L'incantesimo fallisce automaticamente se non puoi vedere il punto nell'aria dove apparirà la nube di tempesta (per esempio, se sei in una stanza che non può accogliere la nube). Quando lanci l'incantesimo, scegli un punto che puoi vedere entro la gittata. Un fulmine si abbatterà dalla nuvola su quel punto. Ogni creatura entro 1 metro da quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 3d10 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Durante ciascun tuo round fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per richiamare un altro fulmine in questo modo, prendendo come bersaglio lo stesso punto o uno diverso.
Se quando lanci questo incantesimo ti trovi all'esterno in condizioni di tempesta, l'incantesimo ti fornisce il controllo della tempesta esistente invece di crearne una nuova. Sotto queste condizioni, il danno dell'incantesimo aumenta di 1d10.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Labirinto
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: massimo 10 minuti
Bandisci una creatura a gittata e che puoi vedere in un semipiano labirintico. Il bersaglio rimane lì per la durata dell'incantesimo o finché non fugge dal labirinto. Il bersaglio può impiegare 3 Azioni per tentare di fuggire. Quando lo fa, effettua un Tiro Salvezza su Volonta con Intelligenza DC 25. Se la supera, fugge, e l'incantesimo termina (un minotauro o un demone goristro riescono automaticamente).
Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio che aveva lasciato o, se quello spazio è occupato, nel più vicino spazio non occupato.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti. Con due Successo Critico Magico puoi influenzare un altra creatura.

Lacrima di Laydel
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Molto Raro/Comune
Tempo di Lancio: 2 Azione/1 Azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una lacrima dell'incantatore)
Durata: Istantaneo
L'incantatore permea di magia una lacrima che getta contro l'avversario, è necessario un Tiro per Col-

pire con Incantesimi a distanza. La creatura subisce 1d6+2d6 di danno, per stabilire il tipo di danno consultare la tabella con i valori del primo d6 tirato.

1d6	Energia
1	Fuoco
2	Elettricità
3	Freddo
4	Suono
5	Vuoto
6	Forza

Il danno che l'obiettivo subisce è pari a tipo di Energia che risulta dal primo d6. Se il primo dado è un 6 ed è 6 anche uno degli altri dadi allora tira nuovamente 1d6 e somma al danno.

Per un Devoto di Laydel questo incantesimo è Comune e ha un tempo di lancio di 1 Azione inoltre può continuare a tirare ulteriori d6 di danno purché continui a tirare 6 con quel dado.

Lacrima di Ljust
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Personale
Componenti: S, M (un piccolo sasso)
Durata: 10 round
L'incantatore permea di magia un piccolo sasso che incomincia a brillare di luce. La luce si illumina il suo quadretto e due ulteriori metri attorno, non genera luce fioca attorno. La durata dell'incantesimo è 10 round. L'incantatore può lanciare il sasso entro 18 metri, a distanze più lunghe la magia svanisce automaticamente. Non è possibile lanciare l'incantesimo più volte di quanti Punti Fato si possiedono.

Lama Infuocata
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (una foglia di sommacco)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Crei nella tua mano una lama infuocata. La lama è simile in dimensioni e forma a una scimitarra, e rimane per la durata. Se lasci andare la lama, questa sparisce, ma ne puoi creare un'altra con un'Azione. Puoi usare 2 Azioni per effettuare un attacco in mischia con la lama infuocata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da fuoco. La lama infuocata emana luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.
Per ogni due Critici ottenuti nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Lanciafiamme
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un tubo in ferro di 30 cm, dei fagioli)
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Una fiammella compare al termine del tubo di metallo che tieni nella mano. La fiamma resta lì per la durata dell'incantesimo durante il quale devi rimanere concentrato e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 1 metro e luce fioca nel raggio di 1 metro. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'Azione o se lo lanci di nuovo.
Con un Tiro per Colpire con incantesimo a distanza e spendendo 1 Azione puoi allungare la fiamma fino a 9 metri per colpire un bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco, se mantieni il bersaglio hai un +2 al colpire il round successivo.
Per ogni Critico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Legame Telepatico
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (pezzi di gusci d'uovo da due differenti specie di creature)
Durata: 1 ora
Stabilisci un collegamento telepatico tra un massimo di otto creature consenzienti a gittata di tua scelta, collegando psichicamente ciascuna creatura alle altre per la durata dell'incantesimo. Le creature con punteggio di Intelligenza -3 o meno ignorano questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, i bersagli possono comunicare telepaticamente tramite questo legame, che condividano o meno un linguaggio comune. La comunicazione è possibile a qualsiasi distanza, ma non può estendersi su differenti piani di esistenza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 ora.

Lentezza
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una goccia di melassa)
Durata: 1 minuto, Concentrazione
Modifichi lo scorrere del tempo intorno a un massimo di 1d4 creature di tua scelta in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata. Ciascun bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà od eseguire una Azione in meno a round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una creatura in più.
Tiro Salvezza Fallimento Critico: In caso di fallimento critico si viene rallentati di una ulteriore Azione.

Lettura della terra di Kyrin
Lista di Magia: Terra
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Round
Gittata: Personale (raggio di 30 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Appoggi le mani sulla terra e formulato l'incantesimo

hai una fugace visione dell'ambiente intorno a te nel raggio sferico di 30 metri. Riesci a percepire la posizione e relativa forma delle creature e delle strutture che poggiano a terra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio aumenta di 10 metri.

Levitazione
Lista di Magia: Aria
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (o un piccolo laccio di cuoio oppure un pezzo di cavo d'oro piegato a forma di tazza con un lungo stelo alla fine)
Durata: 10 minuti
Una creatura o oggetto a gittata che puoi vedere, scelto da te, si alza verticalmente fino a 6 metri e rimane sospeso per la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può levitare un bersaglio pesante fino a 250 chili. Una creatura non consenziente che superi un Tiro Salvezza su Tempra ignora l'effetto.
Il bersaglio può muoversi solo spingendo o tirando verso un oggetto fisso o superficie a portata (per esempio un muro o un soffitto). Durante il tuo round puoi cambiare l'altitudine del bersaglio fino a 6 metri in entrambe le direzioni. Se sei tu il bersaglio, ti puoi muovere verso l'alto o il basso come parte del tuo movimento. Altrimenti puoi usare 1 Azione per muovere il bersaglio, che deve rimanere nella gittata dell'incantesimo. Quando l'incantesimo termina, qualora sia ancora in aria, il bersaglio fluttua dolcemente a terra.
Mentre sei sotto l'influenza di questo incantesimo sei considerato Distratto nel lancio di incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi spostarti di 1 metro lateralmente o influenzi un altra creatura.

Lettura del Magico
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un frammento di un oggetto incantato)
Durata: 1 minuto, finché usato
L'incantatore conferisce la capacità di leggere una pergamena o una scritta magica ad un bersaglio. Per la durata di 1 minuto o finché usato una volta, quale venga prima, la creatura riesce automaticamente a comprendere una pergamena magica od a lanciare il contenuto della pergamena rispettando i criteri e regole di lancio incantesimi da pergamena.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi leggere o comprendere una pergamena in più.

Libertà di Movimento
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una striscia di cuoio, avvolta intorno a un braccio o simile appendice)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la sua durata, il movimento del bersaglio ignora il terreno difficile, mentre gli incantesimi o altri effetti magici non possono ridurre la sua velocità né far sì che il bersaglio sia paralizzato o intralciato.
Il bersaglio può usare due Azioni per liberarsi automaticamente da qualsiasi restrizione non magica, come manette o una creatura da cui è afferrato. Infine, trovarsi sott'acqua non comporta penalità al movimento o gli attacchi del bersaglio.
Per due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra creatura.

Lingue
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (un piccolo modello di argilla di una ziggurat)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo conferisce alla creatura con cui sei stato in contatto al momento del lancio dell'incantesimo la capacità di comprendere qualsiasi linguaggio parlata che ode. Inoltre, quando il bersaglio parla, qualsiasi creatura che conosca almeno un linguaggio e può udire il bersaglio, comprende ciò che dice.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia o influenzi un'altra creatura.

Localizza Animali e Piante
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelo di un segugio)
Durata: Istantanea
Descrivi o nomina uno specifico tipo di bestia o vegetale. Concentrandoti sulla voce della natura nei tuoi dintorni, apprendi la direzione e la distanza dalla più vicina creatura o vegetale di quella specie, se ce ne sono entro 7,5 chilometri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 km l'area controllata

Localizza Creatura
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pezzo di pelliccia di segugio)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Descrivi o nomina una creatura che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione della creatura, purché quella creatura si trovi entro 300 metri da te. Se la creatura si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.
L'incantesimo può localizzare una specifica creatura a

te nota, o la più vicina creatura di una specie (come umano o unicorno), purché tu abbia visto una simile creatura da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. Se la creatura che descrivi o nomini ha una forma diversa, per esempio è sotto gli effetti dell'incantesimo metamorfosi, questo incantesimo non sarà in grado di localizzare la creatura.
Questo incantesimo non può localizzare una creatura se un flusso di acqua corrente largo almeno 3 metri blocca un percorso diretto tra te e la creatura.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenta la distanza di altri 300m.

Localizza Oggetto
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un ramoscello biforcuto)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto, purché quell'oggetto si trovi entro 300 metri da te. Se l'oggetto si muove, conosci anche la direzione del suo movimento.
L'incantesimo può localizzare uno specifico oggetto a te noto, purché tu lo abbia visto da vicino (entro 9 metri) almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un particolare tipo, come certi tipi di abbigliamento, gioielleria, mobili, attrezzi o armi.
Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo, anche un foglio sottile, blocca un percorso diretto tra di te e l'oggetto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 ora.

Loquacità
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 ora
Fino al termine dell'incantesimo, quando effettui una prova basata sul Carisma puoi rimpiazzare il numero tirato con 15. Inoltre, non importa quello che dici, la magia o l'analisi che determina se stai dicendo la verità indicherà sempre che sei onesto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 ora la durata.

Luce
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, M (una lucciola o del muschio fosforescente)
Durata: 30 minuti di tempo reale di gioco
Lanci l'incantesimo a contatto di un oggetto che non sia più grosso di 3 metri in qualsiasi direzione. Fino al termine dell'incantesimo, l'oggetto irradia una luce intensa in un raggio di 3 metri e penombra per ulteriori 6 metri. La luce può essere di qualsiasi colore tu voglia. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. Se un oggetto bersaglio è tenuto o indossato da una creatura ostile, quella creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi per evitare l'incantesimo. Una creatura colpita dall'incantesimo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o rimanere accecato fino alla fine del round successivo. Non puoi avere attivo più di un incantesimo Luce alla volta, un lancio successivo spegne la precedente Luce.
Per ogni Critico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti reali.

Luce Diurna
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora di tempo reale di gioco
Una sfera di luce con raggio 6 metri si espande da un punto a tua scelta entro la gittata. La sfera irradia luce intensa e luce fioca per ulteriori 12 metri. Se scegli un punto su di un oggetto che stai reggendo o che non è indossato o trasportato, la luce si irradia dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente un oggetto con qualcosa di opaco, come un vaso o un elmo, blocca la luce. Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di livello 3 o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto. La luce creata si considera luce solare.
Nota: i Devoti di Ljust o Sumkjr prendono +1 ai Tiri Salvezza finché illuminati da questo incantesimo

Luci Danzanti
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di fosforo o legno stregato, o un lombrico)
Durata: 10 minuti di tempo reale di gioco
Crei, a gittata, fino a quattro luci delle dimensioni di una torcia, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano nell'aria per la durata dell'incantesimo. Puoi anche combinare le quattro luci in un'unica forma luminosa vagamente umanoide di taglia Media. Qualsiasi forma scegli, ciascuna luce emette una luce fioca in un raggio di 3 metri. Come 1 Azione di Movimento durante il tuo round, puoi spostare le luci fino a 18 metri in un nuovo punto a gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata con questo incantesimo, e le luci svaniscono se eccedono la gittata dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 ora.

Luminescenza
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Non Comune

Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuto di tempo reale di gioco
Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene lanciato, viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un Tiro Salvezza su Riflessi. Per la durata dell'incantesimo, gli oggetti e le creature soggette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri. Qualsiasi tiro per colpire contro una creatura od oggetto soggetto ha +1d6 se l'attaccante può vederlo, e la creatura od oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Onda rovente
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 3 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tieni le mani chiuse davanti a te, una potente onda rovente si genera da ogni tuo pugno. Ogni creatura in un cono di 3 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 1d4 di danno per Competenza Magica, fino ad un massimo di 5d4, danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Il calore incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d4.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Mano Arcana
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un guscio d'uovo e un guanto di pelle di serpente)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Crei una mano Grande, composta di energia trasparente e luminosa, in uno spazio non occupato a gittata e che puoi vedere. La mano permane per la durata dell'incantesimo, e si muove al tuo comando, imitando i movimenti della tua mano.
La mano è un oggetto che ha Difesa 25 e Punti Ferita uguali ai tuoi Punti Ferita massimi. Ha Forza 4 e Destrezza 0. La mano non riempie il suo spazio. Quando lanci l'incantesimo e come 2 Azioni durante i tuoi round successivi, puoi muovere la mano fino a 18 metri e poi generare uno dei seguenti effetti.

- *Mano Afferrante*. La mano cerca di afferrare una creatura di taglia Enorme o più piccola che si trovi entro 1 metro da essa. Per risolvere l'azione di afferrare usi la Forza della mano. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Mentre la mano tiene afferrato il bersaglio, puoi usare un'Azione per fare stritolare il bersaglio dalla mano. Quando lo fai, il bersaglio subisce danni contundenti pari a 2d6 + il tuo valore di Intelligenza o Saggezza
- *Mano di Forza*. La mano cerca di spingere una creatura di 1 metro in una direzione a tua scelta. Effettua un Tiro Salvezza su Tempra con modificatore da incantesimi contrapposto al bersaglio. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, hai +1d6 alla prova. Se vinci la contesa, la mano spinge il bersaglio di 1 metro più 1 metro moltiplicato per il valore di Intelligenza o Saggezza (minimo 1 metro). La mano si muove assieme al bersaglio per restare entro 1 metro da lui.
- *Mano Frapposta*. La mano si frappone tra di te e una creatura di tua scelta finché non le dai un comando diverso. La mano si muove di modo da restare tra di te e il bersaglio, fornendoti metà copertura contro il bersaglio. Il bersaglio non può muoversi attraverso lo spazio della mano se il suo punteggio di Forza è uguale o inferiore al punteggio di Forza della mano. Se il suo punteggio di Forza è superiore al punteggio di Forza della mano, il bersaglio può muoversi attraverso lo spazio della mano, ma considera quello spazio come fosse terreno difficile.
- *Pugno Serrato*. La mano colpisce una creatura o un oggetto entro 1 metro da essa. Effettua un attacco in mischia con incantesimo usando la mano. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d8 danni da forza.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno dell'opzione pugno serrato aumenta di 1d8 e il danno dell'opzione mano afferrante aumenta di 1d6.

Mano Magica
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 1d4 round +1 per punto di Competenza Magica
Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a gittata, scelto da te. La mano resta per la durata dell'incantesimo o finché non viene interrotta con un'Azione. La mano svanisce se si dovesse trovare a più di 9 metri da te o se lanci nuovamente l'incantesimo. Le Azioni necessarie a muovere ed usare la mano magica sono le stesse che useresti per usare la tua mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiusi a chiave, inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare fuori i contenuti di una fiala. Puoi muovere la mano di 9 metri ogni volta che la usi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare oggetti con Ingombro maggiore di 2.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'Ingombro sollevato aumenta di 1 o raddoppi la durata.

Marchio Magico
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Questo incantesimo permette di iscrivere una personale runa o marchio su un oggetto. La scritta non può essere lunga più di 15 cm. La scritta può essere visibile od invisibile a seconda di come si decide al momento del lancio della magia. Un incantesimo di Individuazione del Magico o Lettura del magico mostra la scritta se invisibile. Se la scritta è posta su una creatura questa scompare nel giro di un mese.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scrivi un logo in più.

Messaggio
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di cavo di rame)
Durata: 1 round
Punti il dito verso una creatura a gittata e sussurri un messaggio breve. Il bersaglio (e solo il bersaglio) ode il messaggio e può replicare con un sussurro che solo tu puoi udire.
Puoi lanciare questo incantesimo anche attraverso oggetti solidi, se sei familiare col bersaglio e sai che questi si trova dietro la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo normale, un sottile foglio di piombo o 1 metro di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta, e può liberamente aggirare gli angoli o attraversare gli spiragli.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 1 round in più.

Metamorfosi
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un bozzolo di bruco)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo trasforma una creatura a gittata, che puoi vedere, in una nuova forma. Una creatura non consenziente deve superare un Tiro Salvezza su Volontà per evitare l'effetto. I mutaforma superano automaticamente il Tiro Salvezza. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 Punti Ferita.
La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 Punti Ferita o muore. La nuova forma può essere quella di qualsiasi bestia il cui grado di sfida sia la metà del punteggio di Competenza Magica (o somma dei Tratti se Devoto di Shayalia) di chi lancia l'incantesimo. Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della bestia scelta. Egli mantiene però i suoi Tratti e personalità.
Il bersaglio acquisisce 1d12 Punti Ferita temporanei che perde quando torna nella forma normale. Se arriva a 0, o meno, Punti Ferita nella nuova forma allora torna normale e qualsiasi effetto si ripercuote anche nella forma corrente.
La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

Metamorfosi Pura
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un goccio di mercurio, un mucchietto di gomma arabica, e uno sbuffo di fumo)
Durata: 1 ora
Scegli una creatura od oggetto non magico a gittata e che puoi vedere. L'incantesimo non ha effetto su di un bersaglio con 0 Punti Ferita. Trasformi la creatura in una creatura diversa, la creatura in un oggetto, o l'oggetto in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato da un'altra creatura). La trasformazione permane per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non scende a 0 Punti Ferita o muore. Se ti concentri su questo incantesimo per l'intera durata, la trasformazione diventa permanente.
I mutaforma ignorano questo incantesimo. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'effetto di questo incantesimo.

- *Creatura in Creatura*. Se trasformi una creatura in un'altra specie di creatura, la nuova forma può essere quella di qualsiasi specie tu voglia, il cui grado di sfida sia pari o inferiore al tuo punteggio di Competenza Magica (o somma Tratti in comune se Devoto di Shayalia). Le statistiche di gioco del bersaglio, compresi i punteggi delle caratteristiche mentali, vengono rimpiazzate dalle statistiche della nuova forma. Egli mantiene però il suoi Tratti e personalità.
  Il bersaglio mantiene i medesimi Punti Ferita e ne recupera 1d12 Punti Ferita nella sua nuova forma. Quando ritorna alla sua forma normale, la creatura mantiene i Punti Ferita che ha attualmente. Se arriva a 0, o meno, Punti Ferita nella nuova forma allora torna normale e qualsiasi effetto si ripercuote anche nella forma corrente. La creatura è limitata nelle azioni che può svolgere dalla natura della sua nuova forma, e non può dialogare, lanciare incantesimi, o effettuare qualsiasi altra azione che richieda mani o di parlare, a meno che la nuova forma non sia capace di svolgere queste azioni. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatu-

ra non può attivare, usare, impugnare o beneficiare in alcun modo del suo equipaggiamento.

- *Oggetto in Creatura.* Puoi trasformare un oggetto in un qualsiasi tipo di creatura, purché la taglia della creatura non sia maggiore della taglia dell'oggetto e il grado di sfida della creatura sia 9 o meno. La creatura è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Essa agisce durante i tuoi round. Decidi tu quali azioni essa compirà e come si muove. Il Narratore possiede le statistiche della creatura e risolverà tutte le sue azioni e i suoi movimenti. Se l'incantesimo diventa permanente, perdi il controllo della creatura. A seconda di come l'hai trattata, potrebbe restare amichevole nei tuoi confronti.

- *Creatura in Oggetto.* Se trasformi una creatura in un oggetto, essa si trasforma assieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando. Le statistiche della creatura diventano quelle dell'oggetto, e, dopo che l'incantesimo termina e la creatura ritorna alla sua forma normale, questa non ha più ricordi del tempo trascorso in forma di oggetto.

Miraggio Arcano

Lista di Magia: Illusione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Vista
Componenti: V, S
Durata: 10 giorni

Fai sì che un pezzo di terreno a gittata, in un'area quadrata fino a 1,5 chilometri, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno. La conformazione generale del terreno rimane tuttavia la stessa. Campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia.

Allo stesso modo, puoi modificare l'aspetto delle strutture, o aggiungerne dove non ve ne sono. L'incantesimo non camuffa, occulta né aggiunge creature.

L'illusione comprende elementi uditivi, visivi, tattili e olfattivi, così da poter trasformare un terreno sgombro in terreno difficile (o viceversa) o impedire altrimenti il movimento nell'area. Qualsiasi pezzo di terreno illusorio (come una pietra o un bastone), che venga rimosso dall'area dell'incantesimo, svanisce immediatamente. Le creature con visione del vero possono vedere oltre l'illusione e distinguere la vera forma del terreno; tuttavia, gli altri elementi dell'illusione rimangono, così, sebbene la creatura sia consapevole della presenza dell'illusione, vi può comunque interagire fisicamente.

Con tre Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata è permanente.

Modificare Memoria

Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 5, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tenti di rimodellare i ricordi di un'altra creatura. Una creatura che puoi vedere deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se la stai combattendo, la creatura ha +1d6 sul Tiro Salvezza. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa Affascinato da te per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio affascinato è inabile e inconsapevole dell'ambiente circostante, sebbene sia ancora in grado di udirti. Se subisce danni o diviene bersaglio di un altro incantesimo, questo incantesimo termina, e nessuno dei ricordi del bersaglio viene modificato.

Mentre il bersaglio resta affascinato da questo incantesimo, puoi agire sui ricordi del bersaglio in merito a un evento che abbia vissuto nelle ultime 24 ore e che non sia durato più di 10 minuti. Puoi eliminare permanentemente tutti i ricordi dell'evento, permettere al bersaglio di ricordare l'evento con perfetta chiarezza e dettagli particolareggiati, modificare il ricordo dei dettagli dell'evento, o creare il ricordo di un altro evento. Devi poter parlare al bersaglio per descrivere il modo in cui i suoi ricordi saranno colpiti, e questi deve essere in grado di comprendere il tuo linguaggio, affinché i ricordi modificati si instaurino nella sua memoria. Se l'incantesimo termina prima che tu abbia finito di descrivere i ricordi modificati, la memoria della creatura non viene alterata. Altrimenti, i ricordi modificati si instaurano al termine dell'incantesimo.

Una memoria modificata non influisce necessariamente sul comportamento della creatura, in particolare se i suoi ricordi contraddicono le inclinazioni naturali, i Tratti o la fede della creatura. Una memoria modificata in modo illogico, come impiantare il ricordo di quanto la creatura ami immergersi nell'acido, viene rimossa, come fosse un brutto sogno. Il Narratore può giudicare un ricordo modificato troppo insensato perché abbia alcun effetto su di una creatura. Un incantesimo rimuovi maledizione o ristorare superiore lanciato sul bersaglio ne ripristina i veri ricordi.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi alterare i ricordi di un bersaglio riguardo un evento svoltosi fino a 7 giorni prima, 30 giorni prima, 1 anno prima o qualsiasi punto nel passato della creatura.

Movimenti del Ragno

Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una goccia di bitume e un ragno)
Durata: 10 minuti

Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Fino al termine dell'incantesimo, la creatura ottiene la capacità di spostarsi verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali o stando a testa in giù

sul soffitto, tenendo le mani libere. Il bersaglio ottiene anche velocità di scalata pari alla sua velocità di movimento. La creatura soggetta all'incantesimo si considera Distratta nel lancio di altri incantesimi.

Muovere il Terreno
Lista di Magia: Terra
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un badile di ferro e un piccola borsa contenente un misto di tipi di terreno - argilla, concime e sabbia)
Durata: Concentrazione, massimo 2 ore
Scegli un'area sul terreno a gittata, non più grande di 12 metri di lato. Per la durata, puoi rimodellare terriccio, sabbia o argilla nell'area in qualsiasi modo tu voglia. Puoi innalzare o abbassare l'altitudine dell'area, creare o riempire un fossato, erigere o abbassare un muro, o formare un pilastro. La portata di questi cambiamenti non può eccedere metà della dimensione più grossa dell'area. Così, se operi su di un quadrato di 12 metri di lato, puoi creare un pilastro alto 6 metri, innalzare o abbassare l'altitudine del terreno di 6 metri, scavare un fossato profondo 6 metri, e così via. Ci vogliono 10 minuti per completare questi mutamenti. Al termine di ogni 10minuti trascorsi a concentrarsi sull'incantesimo, puoi scegliere una nuova area di terreno su cui operare.
Dato che la trasformazione del terreno avviene lentamente, le creature nell'area di solito non possono restare intrappolate o ferite dal movimento del terreno. L'incantesimo non può manipolare la pietra naturale o le costruzioni in pietra. Le rocce e le strutture si muovono per adattarsi al nuovo terreno. Se il modo in cui modelli il terreno renderebbe una struttura instabile, questa potrebbe crollare. Allo stesso modo, questo incantesimo non influenza direttamente la crescita dei vegetali. La terra smossa trasporta con sé qualsiasi vegetale presente.

Muro di Forza
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere prodotta frantumando una gemma trasparente)
Durata: Concentrazione
Un invisibile muro di forza si forma in un punto a gittata scelto da te. Il muro appare in qualsiasi orientamento da te desiderato, come una barriera orizzontale o verticale oppure angolata. Può fluttuare nell'aria o appoggiarsi su di una superficie solida. Puoi darle la forma di una cupola semisferica o di una sfera con un raggio massimo di 3 metri, oppure darle l'aspetto di una superficie piana composta da un massimo di dieci pannelli di 3 metri per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo a un altro pannello. In qualsiasi forma, il muro ha uno spessore di 75 centimetri e resta per tutta la durata dell'incantesimo. Se il muro taglia uno spazio di una creatura, quando compare, la creatura viene spinta da un lato del muro (a tua discrezione). Nulla può attraversare fisicamente il muro, chiunque al di là del muro ha copertura completa. È immune a tutti i danni e non può essere dissolto da dissolvi magie. Tuttavia, il muro è distrutto all'istante dall'incantesimo disintegrazione. Il muro si estende anche sul Piano Etereo, impedendo ai viaggiatori eterei di attraversarlo.

Muro di Fuoco
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di fosforo)
Durata: 1 minuto
Crei un muro di fuoco su di una superficie solida a gittata. Puoi creare un muro lungo fino a 18 metri, alto fino a 6 metri e spesso 30 centimetri, o un muro circolare di 6 metri di diametro, 6 metri di altezza e 30 centimetri di spessore. Il muro è opaco e rimane per la durata dell'incantesimo.
Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 5d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. Un lato del muro, selezionato da te quando lanci questo incantesimo, infligge 5d8 danni da fuoco a ciascuna creatura che termini il suo round entro 3 metri da quel lato o all'interno del muro. Una creatura subisce lo stesso danno quando entra nel muro per la prima volta durante un round. L'altro lato del muro non infligge danni.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Muro di Ghiaccio
Lista di Magia: Acqua
Livello: 6, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo pezzo di quarzo)
Durata: 10 minuti
Crei un muro di ghiaccio su di una superficie solida a gittata. Puoi creare una cupola semisferica o una sfera con un raggio massimo di 3 metri, o puoi creare una superficie piana composta di un massimo di dieci panelli quadrati di 3 metri di lato. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In ogni forma, il muro è spesso 30 centimetri e rimane per la durata dell'incantesimo.
Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta) e deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 10d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo supera.
Il muro è un oggetto che può essere danneggiato e sfondato. Ogni sezione di 3 metri ha Difesa 12 e 30 Punti Ferita, ed è vulnerabile al danno da fuoco. Ridurre una sezione di 3 metri a 0 Punti Ferita la distrugge e lascia nello spazio che era occupato dal muro una brezza di vento gelido. Una creatura che si muova at-

traverso questa brezza di vento gelido per la prima volta in un round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da freddo, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumentano di 2d8.

Muro di Pietra
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 5, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo blocco di granito)
Durata: 10 minuti
Un muro di pietra solida non magico si forma in un punto a gittata, scelto da te. Il muro è spesso 15 centimetri ed è composto da 10 pannelli di 3 per 3 metri. Ogni pannello deve essere contiguo ad almeno un altro pannello. In alternativa, puoi creare pannelli 3 x 6 metri di soli 7,5 centimetri di spessore.
Se, quando compare, il muro attraversa lo spazio di una creatura, la creatura viene spinta da una parte del muro (a tua scelta). Se la creatura fosse circondata da tutte le parti dal muro (o dal muro e un'altra superficie solida), la creatura può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo supera, può usare una Azione di Reazione per muoversi della sua velocità in modo da non essere più intrappolata nel muro.
Il muro può aver qualsiasi forma tu desideri, sebbene non possa occupare lo stesso spazio di una creatura od oggetto. Il muro può anche non essere verticale o poggiare su di un piano. Deve, tuttavia, fondersi con ed essere sostenuto da pietra già esistente. Quindi, puoi usare questo incantesimo per creare un ponte su di un baratro o creare un rampa.
Se crei un muro non verticale del genere, più lungo di 6 metri, devi dimezzare le dimensioni di ciascun pannello per creare dei supporti. Puoi modellare rozzamente la pietra per creare merlature, spalti e così via. Il muro è un oggetto fatto di pietra che può essere danneggiato e sfondato. Ogni pannello ha Difesa 15, Durezza 15 e 15 Punti Ferita ogni 2,5 centimetri di spessore. Ridurre un pannello a 0 Punti Ferita lo distrugge e potrebbe far crollare i pannelli connessi, a discrezione del Narratore. Se mantieni la concentrazione su questo incantesimo per la sua intera durata, il muro diventa permanente e non può essere dissolto. Altrimenti, il muro sparisce al termine dell'incantesimo.

Muro Prismatico
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Un piano di luci brillanti e multicolore forma un muro verticale opaco, largo fino a 27 metri, alto 9 metri e spesso 2,5 centimetri, centrato su di un punto a gittata e che puoi vedere. In alternativa, puoi modellare il muro in una sfera, fino a 9 metri di diametro, centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Il muro resta fisso sul posto per la durata dell'incantesimo. Se posizioni il muro in modo che attraversi lo spazio occupato da una creatura, l'incantesimo fallisce e lo slot incantesimo sono sprecati. Il muro irradia luce intensa fino a una gittata di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. Tu e le creature indicate da te al momento del lancio dell'incantesimo potete attraversare e restare vicini al muro senza pericolo. Se un'altra creatura che può vedere il muro si muove entro 6 metri da esso o inizia lì il suo round, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o restare accecata per 1 minuto. Il muro consiste di sette strati, ognuno di un diverso colore. Quando una creatura cerca di immergersi o attraversare il muro, lo fa uno strato alla volta, attraverso tutti gli strati del muro. Mentre si immerge o attraversa ciascuno strato, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire le proprietà di ciascuno strato, uno alla volta, come descritto di seguito.
Il muro può essere distrutto, uno strato alla volta, in ordine dal rosso al violetto, in un modo specifico per ogni strato. Una volta che uno strato è distrutto, lo sarà per la durata dell'incantesimo. Una verga di cancellazione distrugge un Muro Prismatico, ma un campo anti-magia non ha effetto su di esso.

- *1. Rosso.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza non magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto infliggendogli 25 danni da freddo.
- *2. Arancio.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Finché questo strato esiste, gli attacchi a distanza magici non possono attraversare il muro. Lo strato può essere distrutto da un forte vento. 3. Giallo. Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Questo strato può essere distrutto infliggendogli 60 danni di forza.
- *4. Verde.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Un incantesimo Passa Porta, o un altro incantesimo di pari livello o più alto che può aprire un portale su di una superficie solida, distrugge questo strato.
- *5. Blu.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Lo strato può essere distrutto infliggendogli almeno 25 danni da fuoco.
- *6. Indaco.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte,l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non

devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo. Finché questo strato esiste, non si possono lanciare incantesimi attraverso il muro. Lo strato viene distrutto dalla luce intensa emanata dall'incantesimo luce diurna o da un simile incantesimo di livello più alto.

- *7. Violetto.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito gettate nei piani Astrale o Etereo). Questo strato è distrutto dall'incantesimo dissolvi magie o da un incantesimo simile di pari livello o più alto che possa porre fine a incantesimi ed effetti magici.

Muro di Spine
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di spine)
Durata: massimo 10 minuti
Crei un muro di cespugli robusti, malleabili e impigliati, ricolmi di spine appuntite. Il muro compare a gittata su di una superficie solida e rimane per la durata dell'incantesimo. Il muro che puoi creare può essere lungo fino a 18 metri, alto fino a 3 metri, e spesso fino a 1 metro o un circolo che abbia un diametro di 6 metri e sia alto fino a 6 metri e spesso 1 metro. Il muro blocca la linea di visuale.
Quando il muro compare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 7d8 danni perforanti, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura può muoversi attraverso il muro, seppure in maniera lenta e dolorosa. Per ogni 1 metro che la creatura si muove attraverso il muro, deve spendere 6 metri di movimento. Inoltre, la prima volta che una creatura entra nel muro durante un round o vi termina il suo round dentro, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Subisce 7d8 danni taglienti se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Muro di Vento
Lista di Magia: Aria
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo ventaglio e una piuma di origini esotiche)
Durata: 1 minuto
Un muro di forte vento si leva dal terreno in un punto a gittata di tua scelta. Puoi creare un muro lungo fino a 15 metri, alto 3 metri e spesso 30 centimetri. Puoi modellare il muro in qualsiasi maniera desideri purché componga un percorso continuo sul terreno. Il muro rimane per la durata dell'incantesimo. Quando il muro appare, ogni creatura all'interno della sua area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 3d8 danni contundenti se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il forte vento tiene lontana foschia, fumo e altri gas. Le creature volanti di taglia Piccola o minore non possono attraversare il muro. I materiali leggeri trascinati nel muro volano verso l'alto. Frecce, quadrelli e altre munizioni normali vengono deviati e mancano automaticamente il bersaglio (i macigni scagliati dai giganti e dalle macchine d'assedio, e munizioni simili, ne ignorano invece gli effetti). Le creature in forma gassosa non possono attraversarlo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 minuto.

Nube Incendiaria
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una nube di fumo turbinante attraversata da lapilli incandescenti si forma in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata. La nube si propaga intorno agli angoli ed è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.
Quando la nube appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 10d8 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, e la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve effettuare il Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area o termina lì il suo round.
All'inizio di ciascun tuo round, la nube si muove di 3 metri lontano da te in una direzione a tua scelta.

Nebbia Nauseante
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un uovo marcio o foglie di cavolo puzzolente)
Durata: 10 minuti
Crei, in un punto a gittata, una sfera di 6 metri di raggio composta di un gas giallo e nauseabondo. La nebbia si propaga dietro gli angoli e la sua area è in penombra. La nebbia permane nell'aria per la durata. Ogni creatura che si trovi completamente all'interno della nebbia all'inizio del proprio round, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra contro il veleno. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura spende 2

Azioni di quel round a vomitare e barcollare. Le creature che non hanno bisogno di respirare o che sono immuni al veleno superano automaticamente il Tiro Salvezza. Un vento moderato (almeno 15 chilometri all'ora) disperde la nebbia dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 chilometri all'ora) lo disperde dopo 1 round.

Nebbia mortale
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Crei una sfera di 6 metri di raggio formata da una nebbia velenosa giallo-verde centrata in un punto a gittata di tua scelta. La nebbia si propaga dietro gli angoli. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un forte vento non disperde la nebbia, terminando l'incantesimo. La sua area è in penombra. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un round o inizia lì il suo round, quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. La creatura subisce 5d8 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Le creature ne sono soggette anche se trattengono il respiro o non hanno bisogno di respirare. La nebbia si allontana di 3 metri da te all'inizio di ogni tuo round, spostandosi lungo la superficie del terreno. I vapori, essendo più pesanti dell'aria, tendono a scendere verso il basso, arrivando addirittura a insinuarsi nelle aperture.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Nube di Nebbia
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Crei una sfera di foschia del raggio di 6 metri centrata su di un punto a gittata. La sfera si propaga intorno agli angoli, e la sua area è in penombra. Rimane per la durata dell'incantesimo o finché un vento di velocità moderata o superiore (almeno 15 chilometri all'ora) non la disperde.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il raggio della foschia aumenta di 6 metri.

Occhio Arcano
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di manto di pipistrello)
Durata: Concentrazione, massimo 1 ora
Crei a gittata un occhio magico e invisibile, che fluttua nell'aria per la durata dell'incantesimo.
Ricevi mentalmente le informazioni visive dall'occhio, che ha vista normale e scurovisione fino a 9 metri. L'occhio può guardare in tutte le direzioni. Con un'Azione di Movimento, puoi spostare l'occhio di 9 metri in qualsiasi direzione. Non c'è limite a quanto lontano possa spostarsi l'occhio, ma non può entrare in un altro piano di esistenza. Una barriera solida blocca il movimento dell'occhio, ma questo può attraversare un'apertura di una grandezza minima di 2,5 centimetri di diametro.

Onda Tonante
Lista di Magia: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cubo di 3 metri di spigolo)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un'onda di forza tonante si proietta da te. Ogni creatura in una sfera di 2 metri di raggio che origina da te deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 2d8 danni da suono e viene allontana 3 metri da te. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non viene allontanata. Inoltre, gli oggetti non ancorati che sono totalmente all'interno dell'area vengono spinti 3 metri lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo produce un rimbombo tonante udibile fino a 90 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Oscurità
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (pelo di pipistrello e un pizzico di bitume o un pezzo di carbone)
Durata: 10 minuti
L'oscurità magica si propaga da un punto a gittata, scelto da te, per riempire una sfera di 3 metri di raggio per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si propaga intorno agli angoli. Una creatura con scurovisione non può vedere in questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla.
Se il punto che hai scelto è su di un oggetto che stai trasportando o uno che non è indossato o trasportato, l'oscurità emana dall'oggetto e si muove con esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come un vaso o un elmo, blocca l'oscurità.
Se qualsiasi parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone con l'area di luce creata da un incantesimo con livello 2 o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Palla di fango di Eithne
Lista di Magia: Lista della Terra
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 24 metri
Componenti: S

Durata: Istantanea
L'incantatore mima il gesto di tirare un sasso con una fionda in direzione del bersaglio ed esegue un Tiro per Colpire con incantesimi a distanza. Se il tiro per colpire va a segno il bersaglio subisce 2d6 di danni contundenti e deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se il tiro salvezza fallisce il movimento del bersaglio diminuisce di 2 metri per 1 minuto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scagli un sasso in più.

> Mi sparpaglio in giro per evitare incantesimi ad area (detta da un giocatore per evitare una Palla di Fuoco)

Palla di Fuoco
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una minuscola palla di guano di pipistrello e zolfo)
Durata: Istantanea
Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato verso un punto a gittata scelto da te e poi esplode con un boato roboante e si trasforma in lingua di fiamme. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 8d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Il fuoco si propaga ed occupa tutto il volume disponibile entro i 6 metri dal punto di esplosione. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno base aumenta di 2d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Palla di Fuoco Ritardata
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una grossa palla di guano di pipistrello e zolfo)
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Un fascio di luce gialla parte dal tuo dito puntato, per condensarsi per la durata dell'incantesimo nella forma di una pallina luminosa in un punto a gittata, scelto da te. Quando l'incantesimo termina, o perché la tua concentrazione è spezzata o perché decidi tu di porgli fine, la pallina esplode con un boato sommesso e si trasforma in un getto di fiamme che si propaga dietro gli angoli. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata in quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce danni da fuoco pari al danno totale accumulato se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Il danno base dell'incantesimo è 12d6. Se al termine del tuo round la pallina non è ancora detonata, il danno aumenta di 1d6.
Se la pallina luminosa viene toccata prima che l'incantesimo abbia avuto fine, la creatura che la tocca deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'incantesimo termina immediatamente, facendo eruttare fiamme dalla pallina. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura può lanciare la pallina fino a 12 metri di distanza. Quando colpisce una creatura od oggetto solido, l'incantesimo ha fine e la pallina esplode.
Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 1d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato.

Parlare con gli Animali
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, ottieni la capacità di comprendere e comunicare verbalmente con le bestie. Il sapere e la consapevolezza di molte bestie sono limitati dal loro intelletto ma, come minimo, le bestie possono fornirti informazioni riguardo luoghi e mostri nelle vicinanze, compresi quelli che possono percepire o hanno percepito nei giorni passati. A discrezione del Narratore potresti riuscire a convincere una bestia a farti un piccolo favore.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia.

Parlare con i Morti
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S, M (incenso acceso)
Durata: 10 minuti
Conferisci un'apparenza di vita e Intelligenza a un cadavere a gittata, scelto da te, permettendogli di rispondere alle domande che gli poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Fino al termine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo quello che già sapeva in vita, compresi i linguaggi parlati. Le risposte sono di solito brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è sotto nessun obbligo a darti risposte veritiere se gli sei ostile o ti riconosce come suo

nemico. Questo incantesimo non riporta l'anima della creatura nel corpo, ma solo lo spirito che lo muove. Di conseguenza, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non capisce nulla di quello che è successo da quando è morto, e non può fare valutazioni su eventi futuri.

Parlare con le Piante
Lista di Magia: Animali e piante
Livello: 3, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (raggio di 9 metri)
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Infondi i vegetali entro 9 metri da te di capacità senziente e di limitata mobilità, dandole la capacità di comunicare con te ed eseguire dei semplici comandi. Puoi interrogare i vegetali in merito a eventi avvenuti nell'ultimo giorno nell'area dell'incantesimo, ottenendo informazioni sulle creature di passaggio, il clima e altro. Puoi anche trasformare il terreno difficile prodotto dalla crescita dei vegetali (come cespugli e fitto sottobosco) in terreno ordinario per la durata dell'incantesimo.
Oppure puoi trasformare del terreno normale in cui siano presenti dei vegetali in terreno difficile, che rimane per la durata dell'incantesimo facendo sì, per esempio, che rampicanti e rami rallentino gli inseguitori.
A discrezione del Narratore i vegetali potrebbero svolgere anche altri compiti per tuo conto. L'incantesimo non permette ai vegetali di sradicarsi e muoversi, ma possono muovere liberamente rami, steli e gambi. Se una creatura vegetale si trova nell'area, puoi comunicare con essa come se parlaste lo stesso linguaggio, ma non ottieni alcuna capacità magica per influenzarla. Questo incantesimo può far sì che i vegetali creati dall'incantesimo intralciare rilascino una creatura intralciata.

Parola Divina
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 7, Molto Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Pronunci una parola divina, infusa del potere del tuo Patrono. Scegli un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Ogni creatura che può udirti deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce un effetto in base ai suoi attuali Punti Ferita:

- 100 Punti Ferita o meno: assordata per 1 minuto
- 40 Punti Ferita o meno: assordata e accecata per 10 minuti
- 30 Punti Ferita o meno: accecata, assordata e stordita per 1 ora
- 20 Punti Ferita o meno: uccisa all'istante

Quali che siano i suoi attuali Punti Ferita, un celestiale, elementale, fatato o demone che fallisca il Tiro Salvezza è obbligato a tornare al suo piano di origine (se non vi si trova già) e non può tornare sul tuo attuale piano prima che siano passate 24 ore, a meno dell'uso dell'incantesimo desiderio.

Parola del Potere Stordire
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: 1 minuti
Pronunci una parola di potere che può travolgere la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ha 150 Punti Ferita o meno, è stordito per 2d4 round, altrimenti l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Potere Uccidere
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Pronunci una parola di potere che costringe a morire all'istante una creatura a gittata che puoi vedere. Se la creatura che scegli ha 100 Punti Ferita o meno, muore. Altrimenti l'incantesimo non ha effetto.

Parola del Ritiro
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 1 metro
Componenti: V
Durata: Istantanea
Te e fino a cinque creature consenzienti entro 1 metro da te vi teletrasportate istantaneamente in un luogo sicuro indicato precedentemente, detto santuario. Tu e tutte le creature teletrasportate con te, riapparite nello spazio non occupato più vicino al punto indicato quando hai preparato questo santuario (vedi sotto). Se lanci questo incantesimo senza aver prima preparato un santuario, l'incantesimo non ha effetto.
Devi indicare un santuario, che sia dedicato o fortemente collegato al tuo Patrono. Se tenti di lanciare l'incantesimo perché ti porti in un'area che non sia dedicata dal tuo Patrono, l'incantesimo non ha effetto.

Passa Porta
Lista di Magia: Terra
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di semi di sesamo)
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, compare un passaggio in un punto a gittata che puoi vedere, su di una superficie di legno, muro o pietra (come una parete, un soffitto o un pavimento) scelta da te. Scegli le dimen-

sioni dell'apertura: al massimo larga 1 metro, alta 2 metri e profonda 6 metri. Il passaggio non crea instabilità nella struttura che lo circonda.
Quando l'apertura sparisce, qualsiasi creatura od oggetto ancora nel passaggio creato dall'incantesimo viene espulso al sicuro nello spazio non occupato più vicino alla superficie su cui hai lanciato l'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico puoi creare un altra porta pur nella durata dell'incantesimo.

Passare Senza Tracce
Lista di Magia: Terra, Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)
Durata: Concentrazione, 1 ora Per la durata dell'incantesimo le tue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. La creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi includere un altra creature nei benefici dell'incantesimo.

Passo Velato
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: Istantanea
Avvolto rapidamente da una foschia argentata, ti teletrasporti di massimo 9 metri in uno spazio non occupato che puoi vedere.
Se sei un devoto di Lynx l'incantesimo ha tempo di lancio di 1 Azione Immediata e la rarità è Non Comune.
Se ottieni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scambiarti di posto con una creatura consenziente.

Passo Veloce
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 1, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una zampa di lepre)
Durata: 1 ora
Il movimento di una creatura aumenta di 1 metro fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura.

Paura
Lista di Magia: Illusione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 9 metri)
Componenti: V, S, M (una piuma bianca o il cuore di una gallina)
Durata: 1 minuto
Proietti un'immagine illusoria delle peggiori paure di una creatura. Ogni creatura in un cono di 9 metri deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o far cadere qualsiasi cosa stia impugnando e restare spaventata per la durata dell'incantesimo.
Mentre è spaventata da questo incantesimo, una creatura deve, durante ciascun suo round, muoversi lontano da te tramite il tragitto più sicuro, a meno che non abbia spazio per muoversi. Se la creatura termina il suo round in un posto dove non ha linea di visuale su di te, può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, se lo supera, l'incantesimo, per quella creatura, ha termine.

Pelle di Corteccia
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)
Durata: 1 ora
La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento del lancio dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo e la Difesa del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che stia indossando.

Pelle di Pietra
Lista di Magia: Terra
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente, la cui pelle si tramuta in una sostanza dura come la pietra. Tira 1d4+metà del valore di CM, la somma risultante è le volte che un attacco con arma di mischia o distanza viene annullato (indipendentemente che di colpisca o meno).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 gli attacchi annullati.

Piaga degli Insetti
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (qualche granello di zucchero, qualche chicco di grano, un pò di lardo)
Durata: 10 minuti
Uno sciame di locuste affamate riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto a gittata scelto da te. La sfera si propaga intorno agli angoli. La sfera rimane per la durata dell'incantesimo, e la sua area è in penombra. L'area della sfera è terreno difficile.
Quando l'area appare, ogni creatura al suo interno deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Una creatura subisce 4d10 danni se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura deve

effettuare questo Tiro Salvezza anche quando entra per la prima volta nell'area dell'incantesimo durante un round o se termina il proprio round al suo interno. **Per ogni Successo Critico Magico** ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d8.

Pietra in Fango - Fango in Pietra
Lista di Magia: Terra
Livello: 5, Non Comune - Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (acqua e argilla)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale in un eguale volume di fango. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. L'incantesimo ha effetto fino a 2 cubi di 3x3x3 metri. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di Volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; le creatura sono intralciate ed il terreno diviene doppiamente difficile. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area come terreno difficile.

Se Pietra in Fango viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1 metro. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area se non dimezza i danni con un Tiro Salvezza su Riflessi.

I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto Trasformare Pietra in Fango non arriva abbastanza in profondità da minare le fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.

Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo Dissolvi Magie o Fango in Pietra, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in terreno normale nel giro di diversi giorni a seconda dell'esposizione al sole, al vento ed all'essiccazione naturale. Se una creatura è nel fango al momento dell'incantesimo Fango in Pietra può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi per liberarsi altrimenti è necessario un Tiro Salvezza Tempra con Forza a DC 26 oppure 30 di danno, per rompere la pietra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un cubo di 3x3x3 metri in più.

Piroesperto
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un fiammifero che viene consumato)
Durata: Istantanea
L'incantatore sceglie un'area con un fuoco, di almeno 1 metro di spigolo, entro gittata che sia a lui direttamente visibile. Estinguendo le fiamme può creare fuochi d'artificio o fumo.

- *Fuochi d'Artificio.* Il fuoco bersaglio esplode in uno spettacolo luminoso di fiamme e colori. Ogni creatura entro 3 metri dal bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra oppure diventa accecata fino alla fine round successivo.

- *Fumo.* Un fumo nero e denso scaturisce dal fuoco bersaglio e si diffonde in un raggio di 6 metri, muovendosi oltre gli angoli. L'area del fumo è pesantemente oscurata e fornisce copertura media. Il fumo persiste per 1 minuto o finché un vento forte non lo disperde.

Polvere luccicante
Lista di Magia: Fuoco, Aria
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (polvere d'argento)
Durata: 1 round per Competenza Magica
In una sfera di 3 metri di diametro chiunque si trovi viene ricoperto da polvere luccicante e luminosa. La nuvola delinea le creature presenti, anche quelle invisibili e chiunque permanga nell'area deve fare ad inizio round un Tiro Salvezza su Riflessi od essere accecata per il round. La polvere scompare naturalmente dopo la durata o se portata via da un vento anche leggero.

Porta Dimensionale
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 150 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Ti teletrasporti dalla tua attuale posizione in qualsiasi altro posto a gittata. Arrivi esattamente nel posto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che puoi visualizzare, o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come *30 metri verso il basso* o *90 metri in alto a nordovest con un angolo di 45 gradi*.
Puoi portare con te oggetti il cui peso non ecceda la tua capacità di Ingombro. Puoi portare con te anche una creatura consenziente della tua taglia o più piccola con equipaggiamento fino al limite della sua capacità di carico. La creatura deve essere entro 1 metro da te quando lanci questo incantesimo.
Se dovessi arrivare in un posto già occupato da un oggetto o creatura, tu e la creatura che viaggia con te subite ciascuno 4d6 danni da forza, e l'incantesimo non riesce a teletrasportarvi.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi portare una ulteriore creatura.

Preghiera di Guarigione
Lista di Magia: Cura

Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Fino a sei creature a gittata che puoi vedere, scelte da te, recuperano ciascuna Punti Ferita pari a 2d6 + il tuo modificatore di caratteristica per incantesimi. Questo incantesimo causa lo stesso ammontare di danno sui non morti.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la cura aumenta di 1d8.

Presagio
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (dei bastoncini, ossa o simili oggetti marchiati appositamente e del valore di almeno 25 mo)
Durata: Istantanea
Gettando bastoncini intarsiati con gemme, facendo rotolare ossa di drago, impilando carte elaborate o impiegando qualche altro strumento di divinazione, ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo il risultato di uno specifico corso di azione che intendi intraprendere nei prossimi 30 minuti. Il Narratore sceglie tra i seguenti presagi:

- Prosperità, per i risultati positivi
- Calamità, per i risultati negativi
- Prosperità e calamità, per i risultati sia positivi che negativi
- Nulla, per i risultati che non sono né particolarmente positivi né negativi

L'incantesimo non tiene conto di ogni possibile circostanza che possa modificare il risultato, come il lancio di ulteriori incantesimi o la perdita o l'arrivo di un alleato. Se lanci l'incantesimo due o più volte prima che sia sorto il nuovo sole, c'è una probabilità cumulativa del 25% che per ogni lancio dopo il primo tu ottenga una lettura erronea. Il Narratore effettua questo tiro in segreto.

Prestidigitazione
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Massimo 1 ora
Questo incantesimo è un trucco magico minore che gli incantatori novizi impiegano per fare pratica. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- Crei un effetto sensoriale innocuo e istantaneo come una pioggia di scintille, un soffio di vento, una debole nota musicale o uno strano odore.
- Illumini o spegni istantaneamente una candela, una torcia o piccolo fuoco da campo.
- Ripulisci o insozzi istantaneamente un oggetto non più grosso di 30 cm di lato.
- Raffreddi, riscaldi o insapori per 1 ora un cubo di 30 cm di lato di materiale non vivente.
- Fai comparire per 1 ora un colore, un piccolo segno o un simbolo su di un oggetto o una superficie.
- Crei un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che entri nella tua mano e che resta fino al termine del tuo prossimo round.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti non istantanei alla volta, e puoi interrompere uno di questi effetti con un'Azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi attivare un effetto magico in più.

Previsione
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 9, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma di colibrì)
Durata: 8 ore
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente per conferirle una limitata capacità di vedere nell'immediato futuro. Per la durata, il bersaglio non può essere sorpreso e ha +1d6 sui Tiri per Colpire, prove su competenze di base e Tiri Salvezza. Inoltre, sempre per la durata, le altre creature hanno -1d6 sui Tiri per Colpire contro il bersaglio. L'incantesimo ha immediatamente termine se lo lanci di nuovo prima che la sua durata abbia fine.

Produrre Fiamma
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata dell'incantesimo e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce fioca nel raggio di 1 metro. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'Azione o se lo lanci di nuovo.
Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, o con un'Azione in un round successivo, puoi scagliare la fiamma a una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco a distanza con incantesimo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi attaccare una creatura in più senza terminare l'incantesimo.

Proibizione
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (uno spruzzo di Acqua santa, incensi rari, e un rubino in polvere del valore di 1000 mo)
Durata: 1 giorno
Crei una interdizione al viaggio magico che protegge fino a 4000 metri quadri di pavimento, fino a un'altezza di 9 metri dal suolo. Per la durata dell'incantesimo, le creature non possono teletrasportarsi nell'area o usare passaggi, come quello creato dall'incantesimo portale, per entrare nell'area. L'incantesimo protegge l'area dal viaggio planare, e quindi impedisce alle creature di accedere all'area tramite il Piano Astrale, il Piano Etereo od il Piano delle Ombre.
Inoltre, l'incantesimo danneggia i tipi di creatura scelti da te durante il lancio. Scegli uno o più dei seguenti: celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti. Quando una creatura selezionata entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un round o inizia qui il suo round, la creatura subisce 5d10 danni da Luce o da Vuoto (a tua scelta, quando lanci l'incantesimo).
Quando lanci questo incantesimo, puoi stabilire una parola d'ordine. Una creatura che pronuncia la parola d'ordine mentre entra nell'area dell'incantesimo, non subisce danni da esso.
L'area dell'incantesimo non può sovrapporsi all'area di un altro incantesimo proibizione. Se esegui proibizione ogni giorno per 30 giorni nello stesso posto, l'incantesimo durerà finché non viene dissolto, e le componenti materiali saranno consumate durante l'ultimo lancio.

Protezione dall'Energia
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha resistenza a un tipo di danno scelto da te: acido, freddo, fuoco, fulmine o suono. Puoi sacrificare tutta la durata dell'incantesimo, terminandolo, per annullare completamente il danno subito da una fonte di energia.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra persona o aumentare la durata di 10 minuti.

Protezione dall'Energia minore
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Raro
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha Riduzione al Danno dall'energia scelta pari a 5. Puoi sacrificare tutta la durata dell'incantesimo, terminandolo, per ridurre di 20 il danno subito da una fonte di energia (come se avessi Resistenza al Danno 20 da quella fonte di energia).
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra persona o aumentare la durata di 1 minuto.

Protezione dai Veleni
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro l'essere avvelenato, e ha resistenza al danno da veleno.
In caso di due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi annullare un veleno in circolo sul bersaglio.

Punizione Marchiante
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco in mischia con arma nella durata dell'incantesimo, l'arma riluce di un bagliore magico mentre colpisci. L'attacco infligge 1d6 danni da Luce aggiuntivi al bersaglio, che diventa visibile qualora sia invisibile ed emette luce fioca in un raggio di 1 metro. Inoltre il bersaglio non può diventare invisibile fino al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aggiuntivo aumenta di 1d6.

Purificare Cibo e Bevande
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tutti i cibi e le bevande non magiche in una sfera di 1 metro di raggio, centrata in un punto a gittata di tua scelta, vengono purificati e liberati da veleni e malattie. Un cibo in decomposizione viene ripulito e reso commestibile.

Raggio di Gelo
Lista di Magia: Acqua
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Un fascio gelato di luce azzurra colpisce una creatura

a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, egli subisce 1d8 danni da freddo, e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un fascio gelato aggiuntivo.

Raggio di Indebolimento
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Un fascio nero di energia debilitante parte dal tuo dito diretto contro una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio, quando attacca con un arma che usa la Forza come modificatore, tirerà due volte per il danno prendendo il risultato inferiore fino al termine dell'incantesimo. Non si può essere influenzati da più di un Raggio di Indebolimento al giorno.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 il livello di Affaticamento del bersaglio.

Raggio mortale
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 2, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 6 metri
Componenti: V, S, M (del sangue rappreso)
Durata: Istantaneo
Un fascio nero di energia crepitante parte dalle tue mani verso una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Indipendentemente dal fatto se colpisci o meno, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra.

Se il Tiro per Colpire va a segno la creatura effettua il Tiro Salvezza con -2 di penalità, se il Tiro per Colpire genera un Tiro Critico il Tiro Salvezza viene fatto con -4 di penalità.

Se manchi il Tiro Salvezza viene fatto senza modificatori aggiuntivi.

La condizione Affaticato della creatura aumenta di 1
Per ogni tre Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti di 1 il livello di Affaticamento del bersaglio.

Raggio Rovente
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Crei tre raggi di fuoco e li proietti verso tre bersagli a gittata. Puoi proiettarli contro lo stesso bersaglio o bersagli diversi.
Effettua un attacco a distanza con incantesimo per ciascun raggio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei un raggio aggiuntivo.

Ragnatela
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di tela di ragno)
Durata: 1 ora
Evochi una spessa massa di tela densa e appiccicosa in un punto a gittata, scelto da te. Per la durata, la ragnatela riempie un cubo di 6 metri di spigolo da quel punto. La ragnatela è terreno difficile e rende quell'area oscurata leggermente.
Se la tela non è ancorate tra due masse solide (come pareti o alberi) o stesa lungo un pavimento, parete o soffitto, la ragnatela evocata crolla su se stessa, e l'incantesimo termina all'inizio del tuo prossimo round. Le tele distese su di una superficie piatta hanno una profondità di 1 metro.
Ogni creatura che inizia il suo round nella ragnatela o che vi entra durante il proprio round deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è intralciata finché rimane nella ragnatela o finché non si libera.
Una creatura intralciata dalle ragnatele può usare 2 Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza. Se lo supera, non è più intralciata.
La ragnatela è infiammabile e se esposta alle fiamme prende fuoco immediatamente e brucia per 2 round causando a ogni creatura dentro la sua area 2d4 di danno da fuoco.

Randello Incantato
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)
Durata: 1 minuto
Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata dell'incantesimo, usando quell'arma puoi usare la tua caratteristica da incantatore al posto della Forza per i Tiri per Colpire e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo lanci di nuovo o se lasci l'arma.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia oppure prendi un +1 al danno.

Reggia Meravigliosa
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 7, Leggendario

Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un portale in miniatura scolpito in avorio, un piccolo pezzo di marmo lucido, e un minuscolo cucchiaio d'argento, ciascuno di questi oggetti deve essere almeno del valore di 5 mo)
Durata: 24 ore
Entro la gittata, evochi un'abitazione extradimensionale che rimane per la durata dell'incantesimo. Scegli dove è posizionato il suo portone d'ingresso. Il portone d'ingresso emette una lieve luminosità ed è largo 1 metro per 3 metri di altezza. Tu e tutte le creature da te indicate quando hai lanciato l'incantesimo potete entrare nell'abitazione extradimensionale, fino a quando il portone resta aperto. Puoi aprire o chiudere il portone se ti trovi entro 9 metri da esso. Mentre è chiuso, il portone è invisibile.
Oltre il portone si trova un magnifico ingresso, oltre il quale si dipanano numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e accogliente. Puoi creare quanti piani desideri, ma lo spazio non può eccedere 50 cubi ognuno di 3 metri di spigolo. Il luogo è ammobiliato e decorato come preferisci. Contiene cibo sufficiente a soddisfare un banchetto di 9 portate per 100 persone. Uno staff di 100 servitori quasi trasparenti è al servizio di chiunque vi faccia ingresso. Sta a te decidere l'aspetto visivo di questi servitori e il loro abbigliamento. Essi obbediscono assolutamente ai tuoi ordini. Ogni servitore può svolgere qualsiasi compito un normale servitore umano possa svolgere, ma non possono attaccare o effettuare alcuna azione che potrebbe arrecare direttamente danno a un'altra creatura. I servitori possono quindi raccogliere oggetti, pulire, riparare, ripiegare vestiti, accendere fuochi, servire cibi, versare vini e così via. I servitori possono recarsi in qualsiasi punto della dimora, ma non possono uscirne. I mobili e gli altri oggetti creati da questo incantesimo diventano fumo quando vengono portati fuori dalla dimora. Quando l'incantesimo termina, qualsiasi creatura all'interno dello spazio extradimensionale viene espulsa nello spazio aperto più vicino all'uscita.
Nota: l'incantesimo lanciato per un anno tutti i giorni sempre nello stesso luogo diventa permanente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia o togli un mese dal conteggio per renderlo permanente.

Regressione Mentale

Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 8, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (una manciata di sfere di argilla, cristallo, vetro o minerali)
Durata: Istantanea
Assalti la mente di una creatura a gittata e che puoi vedere, cercando di frammentarne l'intelletto e la personalità. Il bersaglio subisce 4d6 danni e deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, i punteggi di Intelligenza e Carisma della creatura scendono a -4. La creatura non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici, comprendere linguaggi, o comunicare in alcun modo comprensibile. La creatura può, tuttavia, identificare i suoi amici, seguirli e anche proteggerli. Dopo 30 giorni, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza contro l'incantesimo. Se lo supera, l'incantesimo ha termine se fallisce l'effetto è permanete.
l'incantesimo può essere terminato entro i 30 giorni da ristorare superiore, guarigione o desiderio.

Reincarnazione

Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (oli e unguenti rari del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Entri a contatto con un umanoide morto o un frammento di umanoide morto. Purché la creatura non sia morta da più di 10 giorni, l'incantesimo gli forma un nuovo corpo adulto e poi ne richiama l'anima affinché entri nel corpo. Se l'anima del bersaglio non è libera o consenziente a farlo, l'incantesimo fallisce.
La magia modella un nuovo corpo, che probabilmente provocherà un cambio di razza alla creatura. Il Narratore tira un d10 e consulta la seguente tabella per determinare quale forma assuma la creatura una volta riportata in vita, oppure sarà Il Narratore a scegliere la forma.

d10	Razza
0	Lupo/Aquila/Volpe/Lince (tirate 1d4)
1	Nano
2	Elfo
3	Mezzelfo
4	Mezzorco
5	Cinghiale/Tasso/Cane/Ratto (tirate 1d4)
6	Nibali
7	Orso/Gufo/Procione/Gatto (tirate 1d4)
8	Umano
9	Stessa razza precedente

La creatura reincarnata ricorda la sua vita e le sue esperienze passate (stesso punteggio di CA e CM, Abilità e Competenze). Mantiene le capacità che aveva nella sua forma originale se è in grado di applicarle.
Questo incantesimo non non è disponibile se non ai Devoti e Seguaci di Shayalia od Efrem
Nota: un Devoto o Seguace di Shayalia od Efrem reincarnerà la creatura sempre in un animale, però potendo scegliere il tipo.
Non è possibile reincarnarsi in uno gnomo se non si era prima uno gnomo.

Resistenza

Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Reazione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un mantello in miniatura)

Durata: Istantanea
Lanci l'incantesimo a contatto con una creatura consenziente. Una volta prima del termine dell'incantesimo, il bersaglio può tirare un d4 e sommare il risultato ottenuto a un Tiro Salvezza a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato il Tiro Salvezza. Poi l'incantesimo termina. Non si può ricevere l'incantesimo Resistenza ad intervalli inferiori ad 1 ora.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi fare usufruire del bonus un altra creatura.

Respirare Sott'Acqua
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una cannuccia o una pagliuzza)
Durata: 24 ore
Questo incantesimo consente a un massimo di dieci creature consenzienti a gittata e che puoi vedere, di respirare sott'acqua fino al termine dell'incantesimo. Le creature soggette mantengono anche il loro normale metodo di respirazione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi scegliere una creatura aggiuntiva.

Rianimare Morti
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 5, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 ora
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una diamante del valore di almeno 500 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Riporti in vita una creatura morta, purché questa non sia morta da più di 10 giorni. Se l'anima della creatura è sia consenziente che libera di riunirsi al corpo, la creatura torna in vita con 1 punto ferita.
Questo incantesimo neutralizza anche qualsiasi veleno e cura le malattie non magiche che affliggevano la creatura al momento della morte. Questo incantesimo, tuttavia, non rimuove le malattie magiche, maledizioni o simili effetti; se questi non vengono rimossi prima del lancio dell'incantesimo, riprenderanno a manifestarsi quando la creatura torna in vita. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura non morta.
Questo incantesimo richiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se la creatura è priva di parti del corpo o organi fondamentali per la sopravvivenza (la testa, per esempio) l'incantesimo fallisce automaticamente.
Tornare dalla morte è un'ordalia. Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutti i Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove su competenze di base. Ogni volta che il bersaglio termina una notte di riposo la penalità viene ridotta di 1 finché non scompare.
Questo incantesimo non dovrebbe essere disponibile. Solo un Patrono può riportare in vita.

Rigenerazione
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 7, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un rosario e Acqua santa)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura per stimolare la sua capacità di guarigione naturale. Il bersaglio recupera 4d8 + 15 Punti Ferita. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio recupera 1 punto ferita all'inizio di ciascun suo round (6 Punti Ferita al minuto). Le membra recise del corpo del bersaglio (dita, gambe, code e così via), se ne ha, vengono ripristinate in 2 minuti. Se hai la parte recisa e la tieni appoggiata al moncherino, l'incantesimo fa sì che l'arto si ricucia in 3 round col moncherino.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi i Punti Ferita recuperati per round.

Rimuovi Malattia
Lista di Magia: Cura
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 turno
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Puoi porre fine a una malattia naturale. In caso di malattie magiche la tua DC di incantesimo deve essere superiore alla DC della malattia.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi guarire una persona in più oppure considerare un +4 per superare la DC della malattia.

Rimuovi Maledizione
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Se l'oggetto o persona è stato maledetto tramite l'incantesimo Scagliare Maledizione, o comunque il Narratore decide che l'oggetto ha una maledizione particolare allora la DC di chi lancia Rimuovi Maledizione deve essere superiore a quella della Maledizione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi guarire una persona in più oppure considerare un +4 per superare la DC della maledizione.
Sia che sia stato sufficiente lanciare l'incantesimo oppure sia stato lanciato con una Prova di Magia, la maledizione resta, ma l'incantesimo permette di rimuovere l'oggetto e gettarlo.

Rimuovi Veleno
Lista di Magia: Acqua, Cura
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: Contatto
Componenti: V, S

Durata: Istantanea
Puoi porre fine ad un veleno naturale. In caso di veleni magici la tua DC di incantesimo deve essere superiore alla DC (o Tiro Salvezza) del veleno.

Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aggiungi +4 alla propia DC per capire se ha superato quella dello del veleno.

Rinascita
Lista di Magia: Cura, Necromanzia
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 Minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (diamante del valore di 300 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Una creatura morta nell'ultimo minuto e con cui sei in contatto, ritorna in vita con 1 punto ferita e nessun Punto Magia. Questo incantesimo non può riportare in vita le persone morte di vecchiaia, né può ripristinare le parti del corpo mancanti.
La creatura riportata in vita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 oppure per il trauma subito non torna in vita, se torna in vita è Affaticato 3.
Nota: a discrezione del Narratore questo potrebbe essere l'unico incantesimo concesso per riportare in vita una creatura, altrimenti vale la regola che solo un Patrono può riportare in vita.

Riparare
Lista di Magia: Terra
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (due calamite)
Durata: Istantanea
Questo incantesimo ripara una singola rottura o spaccatura in un oggetto con cui sei a contatto, come una catenella spezzata, due metà di una chiave rotta, un mantello lacerato, o un otre che perde. Purché la rottura o la spaccatura non sia più grande di 30 centimetri in qualsiasi dimensione, sei in grado di ripararle, senza lasciare traccia dei danni subiti. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico o un costrutto, ma non è in grado di ripristinare le funzioni magiche di questi oggetti.

Riposo Inviolato
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un pizzico di sale e un pezzo di rame posto su ciascun occhio del cadavere, che devono restare lì per la durata)
Durata: 10 giorni
Entri a contatto con un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla putrefazione e non può diventare non morto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata fino ad un massimo di un anno.

Risata Incontenibile
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (piccole torte e una piuma che viene agitata nell'aria)
Durata: 1 minuto Una creatura a gittata di tua scelta e che puoi vedere percepisce tutto come tremendamente ilare e divertente, scoppiando in fragorose risate finché è soggetta a questo incantesimo. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o cadere prono, restando inabile e incapace di rialzarsi per la durata. Le creature con un punteggio di Intelligenza -2 o meno, ignorano l'effetto.
Al termine di ciascun suo round e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Il bersaglio ha +1d6 al Tiro Salvezza se ha subito danni nel round. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Riscaldare il Metallo
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)
Durata: 1 minuto
Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 1d8 danni da fuoco quando lanci questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare 2 Azioni per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi round successivi.
Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove su competenze di base fino all'inizio del suo prossimo round. Finché la creatura è oltre i 18 metri dall'incantatore l'incantesimo non termina ma l'oggetto smette di essere rovente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8.

Ristorare Inferiore
Lista di Magia: Cura
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Puoi porre fine a una condizione che affligge una creatura con cui sei a contatto. La condizione può essere accecato, assordato o paralizzato. Può ridurre di un grado il livello di Affaticamento. Si recupera 2d6 Punti Ferita Massimi persi, ma non aumentano i Punti Ferita attuali. Puoi recuperare 1 punto di Caratteristica perso non permanentemente.

Non è possibile usufruire di più di un Ristorare Inferiore al giorno.

A discrezione del Narratore se la condizione è stata causata da una magia, il valore di Competenza Magica di chi lancia questo incantesimo deve superare la Competenza Magica di chi ha originato l'effetto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia hai un +4 alla tua Competenza Magica per superare la Competenza Magica avversaria.

Ristorare Superiore
Lista di Magia: Cura
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere di diamante del valore di almeno 100 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Imbevi una creatura a contatto di energia positiva curativa per annullare un effetto debilitante, non è possibile usufruire di più di un Ristorare Superiore al giorno:

- Un effetto che ha Affascinato il bersaglio.
- Fai recuperare 2 punti ad una statistica al bersaglio. Recuperi 1 punto se la perdita era permanente.
- I Punti Ferita massimi tornano al valore normale, ma non aumentano i Punti Ferita attuali.
- Sei in grado di alleviare di due gradi le condizioni di Affaticamento.

A discrezione del Narratore se la condizione è stata causata da una magia, il valore di Competenza Magica di chi lancia questo incantesimo deve superare la Competenza Magica di chi ha originato l'effetto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia hai un +4 alla tua Competenza Magica per superare la Competenza Magica avversaria.

Risveglio
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 8 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un'agata del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Istantanea
Dopo aver trascorso il tempo di lancio a disegnare tracciati magici con una gemma preziosa, entri a contatto con una bestia o vegetale Enorme o di taglia inferiore. Il bersaglio deve essere privo di punteggio di Intelligenza o avere Intelligenza -3 o meno. Il bersaglio ottiene Intelligenza 0. Il bersaglio ottiene anche la capacità di parlare un linguaggio che conosci. Se il bersaglio è un vegetale, ottiene la capacità di muovere i suoi arti, radici, liane, rampicanti e così via, e ottiene sensi simili a quelli di un umano. Il Narratore sceglierà le statistiche appropriate al tipo di vegetale risvegliato, come le statistiche per il cespuglio risvegliato o l'albero risvegliato.
La bestia o vegetale risvegliato è Affascinato da te per 30 giorni o finché tu o i tuoi compagni non gli arrecherete danno. Quando la condizione Affascinato termina, la creatura risvegliata sceglie se rimanerti amichevole, in base a come l'hai trattata mentre era affascinata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti la durata della fascinazione di 30 giorni, fino ad un massimo di 1 anno.

Ritirata Rapida
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 1, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, 1 minuto
Questo incantesimo ti permette di muoverti a un'andatura incredibile. Quando lanci questo incantesimo guadagni un Azione di Movimento bonus.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 1 round.

Saltare
Lista di Magia: Aria
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (la zampa posteriore di una cavalletta)
Durata: 1 minuto
La distanza di salto della creatura con cui sei in contatto al momento del lancio è triplicata fino al termine dell'incantesimo.

Santificare
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 24 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (erbe, oli e incensi del valore di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto
Infondi l'area circostante a un punto con cui sei in contatto del potere del tuo Patrono. L'area può avere un raggio massimo di 18 metri, e l'incantesimo fallisce se include un'area già sotto l'effetto di un incantesimo santificare. L'area soggetta all'incantesimo genera i seguenti effetti.
Per prima cosa, celestiali, elementali, fatati, demoni e non morti non possono entrare nell'area, né una simile creatura può affascinare, spaventare o possederne altre al suo interno. Qualsiasi creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura simile non è più affascinata,spaventata o posseduta dal momento in cui entra in quest'area. Puoi escludere uno o più tipi di queste creature da questo effetto.
Seconda cosa, puoi vincolare un effetto ulteriore all'area. Scegli l'effetto dalla lista seguente, o scegline uno presentatoti dal Narratore. Alcuni di questi effetti si applicano alle creature nell'area; puoi decidere se gli effetti si applichino a tutte le creature, le creature Devote o Seguaci di specifica Patrono, o le creature

di un tipo specifico, come orchi o troll. Quando una creatura soggetta all'incantesimo entra in quest'area per la prima volta durante un round o inizia il suo round qui, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, la creatura ignora l'effetto aggiuntivo finché non lascia l'area.

- *Coraggio*. Le creature soggette non possono essere spaventate mentre restano in quest'area. Interferenza Extradimensionale. Le creature soggette non possono muoversi o viaggiare usando il teletrasporto o altri mezzi extradimensionali o interplanari.
- *Lingue*. Le creature soggette possono comunicare con qualsiasi altra creatura nell'area, anche se non condividono un linguaggio comune.
- *Luce Diurna*. Luce intensa riempie l'area. L'oscurità magica creata da incantesimi di più basso livello di quella usata per lanciare questo incantesimo non possono estinguere la luce. La durata in questo caso è di una settimana.
- *Oscurità*. L'oscurità riempie l'area. La luce normale, e anche la luce magica creata da incantesimi di più basso livello di quello usato per lanciare questo incantesimo, non possono illuminare l'area.
- *Paura*. Le creature soggette sono spaventate mentre restano in quest'area.
- *Protezione dall'Energia*. Le creature soggette ricevono resistenza a un tipo di danno a tua scelta (a eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti), finché restano nell'area.
- *Riposo Inviolato*. I corpi morti seppelliti nell'area non possono essere trasformati in non morti.
- *Silenzio*. Nessun suono può emanare dall'interno dell'area, e nessun suono può entrarvi.
- *Vulnerabilità all'Energia*. Le creature soggette ricevono vulnerabilità a un tipo di danno a tua scelta (a eccezione dei danni contundenti, perforanti o taglienti), finché restano nell'area.

Santuario
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un piccolo specchio d'argento)
Durata: 1 minuto
Proteggi una creatura a gittata dagli attacchi. Fino al termine dell'incantesimo, qualsiasi creatura che prenda come bersaglio la creatura protetta con un attacco o incantesimo dannoso deve prima effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, l'attaccante deve scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dagli effetti ad area, come lo scoppio di una palla di fuoco. Se la creatura protetta effettua un attacco o lancia un incantesimo che agisce su creature nemiche, l'incantesimo termina.

Santuario Privato
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 4, Molto Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S, M (un sottile foglio di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone o tessuto, e crisolito in polvere)
Durata: 24 ore
Proteggi con la magia un'area. L'area è un cubo che può essere piccolo fino a 1 metro di spigolo o grande fino a 30 metri di spigolo. L'incantesimo agisce fino al termine della durata o finché non usi un'Azione per interromperlo.
Quando lanci l'incantesimo, decidi che tipo di protezione questo fornisce, scegliendo una o più delle seguenti proprietà:

- Il suono non può attraversare il perimetro dell'area protetta.

- Il perimetro dell'area protetta appare buio e nebbioso, impedendo di vedervi attraverso (anche alla scurovisione)
- Sensori creati da incantesimi di divinazione non possono apparire all'interno dell'area protetta o attraversare la sua barriera perimetrale
- Le creature nell'area non possono essere bersaglio di incantesimi di divinazione
- Nulla può teletrasportarsi dentro o fuori dell'area protetta.
- All'interno dell'area protetta, il viaggio planare è interdetto.

Lanciare questo incantesimo sullo stesso punto ogni giorno per un anno, rende l'effetto permanente.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare le dimensioni del cubo di 10 metri di spigolo oppure aumentare la durata di 12 ore.

Scagliare Maledizione
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura con cui sei a contatto deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 alle prova di competenza base basate su quella caratteristica ed i Tiri Salvezza basati su quella caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1d6 ai Tiri per Colpire e -3 al danno in mischia, contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca 1 Azione di quel suo round senza fare nulla.
- Mentre il bersaglio è maledetto, ogni tuo attacco ed incantesimo infliggono 1d8 danni da Vuoto aggiuntivi contro di lui.

L'incantesimo rimuovi maledizione (vedi descrizione) termina questo effetto. A discrezione del Narratore, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più potente di quelle descritte qui sopra. Il Narratore detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata. Se ottieni 3 successi critici la durata è permanente.

Scagliare Maledizione Minore
Lista di Magia: Universale
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Una creatura con cui sei a contatto deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o restare maledetta per la durata dell'incantesimo. Quando lanci questo incantesimo, scegli la natura della maledizione tra le seguenti opzioni:

- Scegli un punteggio di caratteristica. Mentre è maledetto, il bersaglio ha -1 alle prove di competenza di Base e i Tiri Salvezza basati su quel punteggio di caratteristica.
- Mentre è maledetto, il bersaglio ha -2 ai Tiri per Colpire contro di te.
- Mentre è maledetto, il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio di ciascun suo round. Se lo fallisce, spreca 1 Azione di quel suo round senza fare nulla.

L'incantesimo rimuovi maledizione (vedi descrizione) termina questo effetto. A discrezione del Narratore, puoi scegliere una maledizione dall'effetto diverso, ma non dovrebbe essere comunque più potente di quelle descritte qui sopra. Il Narratore detiene il giudizio finale sull'effetto di una maledizione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia scegli un altra creatura entro 6 metri dalla prima.

Scassinare
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Scegli un oggetto a gittata e che puoi vedere. L'oggetto può essere una porta, scatola, delle manette, una serratura o un altro oggetto che possieda un metodo comune o magico per prevenirne l'accesso.
Un bersaglio che è chiuso da una serratura comune o che è bloccato o sbarrato viene aperto, sbloccato o liberato. Se l'oggetto ha più serrature, solo una di queste viene aperta.
Se scegli un bersaglio che è tenuto chiuso con Serratura Magica quell'incantesimo resta soppresso per 10 minuti, durante i quali il bersaglio può essere aperto come di norma. Quando lanci questo incantesimo, un sonoro bussare, udibile fino a 90 metri di distanza, emana dall'oggetto bersaglio.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aprire un altro lucchetto/serratura entro gittata.

Sciame di Meteore
Lista di Magia: Fuoco, Terra
Livello: 9, Leggendario
Tempo di Lancio: 3 Azioni
Gittata: 1,5 chilometri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
4 meteoriti di fuoco si schiantano a terra in quattro punti differenti a gittata e che puoi vedere. Ogni meteorite colpisce in un raggio di 3 metri. Ogni creatura interessata deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Una creatura subisce 20d6 danni da fuoco e 20d6 danni contundenti se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura se nell'area di più di un meteorite ne subisce gli effetti solo do uno.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato
Ogni 3 critici ottenuti nella Prova di Magia scagli un altro meteorite.

Scolpire Pietra
Lista di Magia: Terra
Livello: 4, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (argilla malleabile, che deve essere lavorata per ottenere una vaga forma dell'oggetto di pietra)
Durata: Istantanea
Scolpisci in qualsiasi forma che si presti ai tuoi scopi un cubo di 3 metri di lato di pietra con cui sei a contatto.
Così, per esempio, potresti scolpire una grossa pietra in un'arma, idolo o feretro, o creare un passaggio attraverso il muro. Potresti anche modellare una porta di pietra o la sua cornice per sigillare la porta. L'oggetto che crei può avere fino a due cardini e un

chiavistello, ma è impossibile creare meccanismi più complessi.

Scopri il Percorso
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (degli attrezzi da divinazione - dei bastoncini d'avorio, ossa, carte, denti o rune incise - del valore di almeno 100 mo e un oggetto dal luogo che desideri trovare)
Durata: 1 giorno
Questo incantesimo ti permette di trovare la rotta fisica più breve e diretta verso uno specifico luogo fisso con cui hai familiarità ed è sullo stesso piano di esistenza. Se indichi una destinazione su di un altro piano di esistenza, una destinazione che si muove (come una fortezza mobile) o una destinazione non specifica (come *la tana di un drago verde*), l'incantesimo fallisce.
Per la durata dell'incantesimo, finché sei nello stesso piano di esistenza della destinazione, saprai quanto è distante e in che direzione si trovi. Mentre sei in viaggio verso di essa, ogni volta che ti si presenterà la possibilità di scegliere tra percorsi diversi, determinerai automaticamente qual è la via più breve e la rotta più diretta (ma non necessariamente la più sicura) per raggiungere la destinazione.
Per ogni critico ottenuto nella Prova di Magia l'incantesimo dura 8 ore in più.

Scopri Trappole
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti di tempo reale
Per la durata dell'incantesimo avverti la presenza di qualsiasi trappola a gittata che sia nella tua linea di visuale. Una trappola, ai fini di questo incantesimo, comprende qualsiasi cosa che sia in grado di infliggere un effetto improvviso o inaspettato che tu possa considerare dannoso o indesiderabile e che è stato espressamente inteso come tale dal suo creatore. Di conseguenza, l'incantesimo percepirebbe un'area sotto l'incantesimo allarme, un glifo di interdizione, o una botola meccanica, ma non rivelerebbe una debolezza naturale del pavimento, un soffitto instabile o una buca nascosta.
La trappola viene evidenziata alla tua vista con un segno viola.

Scrigno Segreto
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un forziere lavorato, 1 metro x 50 cm x 50 cm, costruito con rari materiali del valore di almeno 5000 mo, e una sua replica Minuscola fatta degli stessi materiali e del valore di almeno 50)
Durata: Istantanea
Nascondi un forziere e tutti i suoi contenuti sul Piano Etereo. Quando lanci questo incantesimo devi essere in contatto con il forziere e la replica in miniatura che serve da componente materiale. Il forziere può contenere fino a 0,25 metri cubi di materiale non vivente (1 x metro x 50 centimetri x 50 centimetri). Mentre il forziere rimane sul Piano Etereo, puoi usare un'Azione per entrare in contatto con la replica e richiamare il forziere. Esso riapparirà in uno spazio non occupato sul terreno entro 1 metro da te. Puoi rispedire il forziere nel Piano Etereo, usando un'Azione ed entrando in contatto sia col forziere che con la replica.
Dopo 60 giorni, c'è una percentuale cumulativa del 5% al giorno che l'effetto dell'incantesimo abbia termine.
L'effetto termina se l'incantesimo viene lanciato nuovamente, se la replica del forziere viene distrutta, o se decidi di terminare l'incantesimo con un'Azione. Se l'incantesimo termina e il forziere si trova sul Piano Etereo, viene irrimediabilmente perduto.

Scritto Illusorio
Lista di Magia: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: S, M (un inchiostro a base di piombo del valore di almeno 10 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: 10 giorni
Scrivi su di una pergamena, un pezzo di carta o qualche altro materiale adatto a scrivere e lo infondi di una potente illusione che permane per la durata dell'incantesimo.
Per te e qualsiasi creatura da te indicata al lancio dell'incantesimo, la scritta appare normale, con la tua grafia, e trasmette qualsiasi significato volevi comunicare quando hai vergato il testo. Per tutti gli altri, la scritta appare come se fosse redatta in una scrittura ignota o magica, che risulta incomprensibile. In alternativa, puoi far sì che la scritta sembri un messaggio totalmente diverso, in una grafia e linguaggio differente, sebbene debba essere un linguaggio a te conosciuto.
In caso l'incantesimo venisse dissolto, sia la scritta originale che l'illusione svaniscono. Una creatura con visione del vero può leggere il messaggio nascosto.

Scrutare
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un focus del valore di almeno 1000 mo, come una sfera di cristallo, un specchio d'argento o una fonte ricolma di Acqua santa)
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Puoi vedere e udire una particolare creatura a tua scelta che si trovi sul tuo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, modificato da quanto bene conosci il bersaglio

e la tua connessione fisica a esso. Se il bersaglio sa che stai lanciando l'incantesimo, può fallire volontariamente il Tiro Salvezza, in caso desiderasse essere osservato da te.

Conoscenza	Mod. al TS
Ne hai sentito parlare	+5
Hai incontrato il bersaglio	+0
Conosci bene il bersaglio	-5

Connessione	Mod. TS
Descrizione o immagine	-2
Proprietà o indumento	-4
Parte del corpo (capelli...)	-10

Se supera il Tiro Salvezza, il bersaglio ignora gli effetti dell'incantesimo, e non potrai usare di nuovo questo incantesimo contro di lui prima che siano passate 24 ore.
Se il Tiro Salvezza fallisce, l'incantesimo crea un sensore invisibile entro 3 metri dal bersaglio. Tramite il sensore puoi udire e vedere come se fossi sul posto. Il sensore si muove assieme al bersaglio, rimanendo entro 3 metri da lui per la durata dell'incantesimo. Una creatura che può vedere oggetti invisibili vede il sensore come una sfera luminosa delle dimensioni all'incirca di un pugno.
Invece di prendere come bersaglio una creatura, puoi scegliere come bersaglio dell'incantesimo un luogo che hai già visto in passato. Quando scegli questa opzione, il sensore compare in quel luogo ma non si muove.

Scudo
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Compare una barriera di forza magica invisibile a proteggerti. Fino all'inizio del tuo prossimo round hai un bonus di +2 alla Difesa e non subisci danni da Dardo arcano e Dardo occulto.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti la durata di 1 round.

Scudo della Fede
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione Immediata
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una piccola pergamena con su scritto un frammento di testo sacro)
Durata: 10 minuti
Compare un campo scintillante che circonda una creatura a gittata, scelta da te, conferendole un bonus di +2 alla Difesa per la durata dell'incantesimo. **Per ogni Successo Critico Magico** ottenuto nella Prova di Magia influenzi un altra creatura.

Scudo di Fuoco
Lista di Magia: Fuoco, Acqua
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pò di fosforo o una lucciola)
Durata: 10 minuti
Fiamme sottili e vaporose avvolgono il tuo corpo per la durata dell'incantesimo, emettendo luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo, usando un'Azione per interromperlo.
Le fiamme ti forniscono uno scudo caldo o uno scudo freddo, a tua scelta. Lo scudo caldo ti conferisce resistenza al danno da freddo, mentre lo scudo freddo ti fornisce resistenza al danno da caldo.
Inoltre, ogni qualvolta una creatura entro 1 metro da te ti colpisce con un attacco in mischia, lo scudo erutta fiamme. L'attaccante subisce 2d8 danni da fuoco da uno scudo caldo, o 2d8 danni da freddo da uno scudo freddo.

Scurovisione
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (o un pizzico di carota od un mirtillo secco)
Durata: 1 ora di tempo reale di gioco
Una creatura consenziente con cui sei in contatto ottiene la capacità di vedere al buio. Per la durata dell'incantesimo, quella creatura ha scurovisione fino a una gittata di 9 metri.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia raddoppi la durata.

Segugio Fedele
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (un minuscolo fischietto d'argento, e un pezzo d'osso ed un filo)
Durata: 8 ore
Puoi evocare un cane da guardia fantasma in uno spazio non occupato a gittata che puoi vedere dove rimarrà per la durata dell'incantesimo, finché non viene congedato con un'Azione, o finché non si allontanerà più di 30 metri da te.
Il segugio è invisibile a tutte le creature eccetto che a te e non può essere danneggiato. Quando una creatura di taglia Piccola o superiore si avvicina entro 9 metri da esso senza aver prima pronunciato la parola d'ordine da te specificata quando hai lanciato l'incantesimo, il segugio inizia ad abbaiare a grande volume, ma puoi sentirlo solo tu. Il segugio vede le creature invisibili e può vedere nel Piano Etereo. Esso ignora le illusioni. All'inizio di ciascun tuo round, il segugio tenta di mordere una creatura entro 1 metro da esso e che ti sia ostile. Il bonus di attacco del segugio è uguale al tuo modificatore di caratteristica per incantesimi + CM. Se colpisce, infligge 2d8 danni perforanti, ha CM*2 Punti Ferita, Difesa 10+modificatore

da incantesimi, Tiri Salvezza pari al tuo modificatore da incantesimi.

Sembrare
Lista di Magia: Illusione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S
Durata: 8 ore
Questo incantesimo ti permette di cambiare l'aspetto di un qualsiasi numero di creature a gittata e che puoi vedere. Fornisci a ciascun bersaglio un nuovo aspetto illusorio. Una creatura non consenziente può effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo supera, ignora l'incantesimo.
L'incantesimo camuffa l'aspetto fisico oltre che gli abiti, le armature, le armi e l'equipaggiamento. Puoi far sembrare ciascuna creatura 30 centimetri più bassa o più alta, sembrare magra, grassa o una via di mezzo. Non puoi cambiare la conformazione del corpo del bersaglio, e quindi devi scegliere una forma che abbia la stessa distribuzione basilare di arti.
Per tutto il resto, l'illusione è limitata solo dalla tua fantasia. L'incantesimo permane per la sua durata, a meno che tu non usi una Azione per interromperlo prima. I cambi apportati da questo incantesimo non sono in grado di sostenere un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello all'abbigliamento di una creatura, gli oggetti attraversano il cappello, e chiunque lo tocchi non avvertirebbe nulla e finirebbe per toccare la testa e i capelli della creatura. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quello che sei, la mano di una persona che provasse a toccarti rimbalzerebbe su di te, mentre alla vista sembrerebbe fermarsi a mezz'aria. Una creatura può usare 2 Azioni per ispezionare un bersaglio ed effettuare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo, se impiega 3 Azione ha +1d6 di bonus. Se la riesce, capisce che il bersaglio è camuffato.

Serratura Magica
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (polvere d'oro del valore di almeno 25 mo, che viene consumata dall'incantesimo)
Durata: Fino a che dissolto
Lanci l'incantesimo a contatto di una porta, finestra, portale, forziere o altro ingresso chiuso, e questo diventa chiuso a chiave per la durata. Tu e le creature che hai indicato, quando hai lanciato questo incantesimo, potete aprire l'oggetto normalmente. Puoi anche predisporre una parola d'ordine che, quando pronunciata entro 1 metro dall'oggetto, sopprime l'incantesimo per 1 minuto. Altrimenti l'apertura è invalicabile fino a che non viene distrutta o l"incantesimo è dissolto o soppresso. Lanciare scassinare sull'oggetto sopprime Serratura Magica per 10 minuti.
Mentre è soggetto a questo incantesimo, l'oggetto è più difficile da distruggere o aprire a forza; la DC per romperlo o scassinare una serratura su di esso aumenta di 10.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare un altra chiusura.

Servitore Invisibile
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di corda e un pezzo di legno)
Durata: 1 ora
Questo incantesimo crea una forza quasi invisibile solo delimitata da una leggera aura (di colore a tua scelta) che svolge dei semplici compiti al tuo comando, fino al termine dell'incantesimo. Il servitore si forma in uno spazio sul terreno non occupato, entro la gittata. Ha Difesa 10, 1 punto ferita, Forza 0 e non può attaccare. Se scende a 0 Punti Ferita, l'incantesimo ha termine.
Come Azione Immediata, durante ciascun tuo round, puoi comandare mentalmente il servitore di muoversi fino a 3 metri e interagire con un oggetto. Il servitore può svolgere dei semplici compiti alla stregua di un servitore umano, come raccogliere cose, pulire, riparare, piegare abiti, accendere fuochi, servire il cibo e versare il vino. Una volta impartito il comando, il servitore svolgerà il compito al meglio delle sue capacità finché non l'avrà completato, e poi aspetterà il tuo prossimo comando.
Se comandi al servitore di svolgere un compito che lo farà muovere a più di 18 metri da te, l'incantesimo termina.

Sfera Congelante
Lista di Magia: Acqua
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una piccola sfera di cristallo)
Durata: Istantanea
Un globo gelido di energia fredda parte dalla punta delle tue dita verso un punto di tua scelta a gittata, dove esplode in una sfera di 18 metri di raggio. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura subisce 10d6 danni da freddo. Se lo supera, subisce la metà di questi danni.
Se il globo colpisce un corpo d'acqua o un liquido composto principalmente d'acqua (escluse però le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 centimetri in un'area quadrata di 9 metri di lato. Il ghiaccio dura 1 minuto. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua congelata restano intrappolate nel ghiaccio. Una creatura intrappolata può usare due azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza al fine di liberarsi.
Se lo desideri, dopo aver completato l'incantesimo, puoi trattenerti dallo sparare il globo. Un piccolo globo, circa delle dimensioni di una pietra da fionda,

freddo al contatto, appare nella tua mano. In qualsiasi momento, tu, o una creatura a cui hai dato il globo, potete lanciare il globo (fino a una gittata di 12 metri). Questo si frantumerà all'impatto, con lo stesso effetto del normale lancio dell'incantesimo. Puoi anche poggiare il globo a terra senza che si frantumi. Dopo 1 minuto, se il globo non è già stato frantumato, esploderà.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Sfera Elastica
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo semisferico di cristallo trasparente e un pezzo semisferico corrispondente di gomma arabica)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Una sfera di energia luminosa avvolge una creatura od oggetto di taglia Grande o inferiore a gittata. Una creatura non consenziente deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura è avvolta dall'incantesimo per la sua durata.
Nulla (né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi) può attraversare questa barriera, in entrata o uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare senza problemi. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura al suo interno non può essere danneggiata da attacchi o effetti originanti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla che si trovi all'esterno. La sfera è priva di peso e grande giusto a sufficienza per contenere la creatura o l'oggetto al suo interno. Una creatura avvolta può usare 1 Azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino alla metà della velocità della creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e mosso da altre creature. Un incantesimo disintegrazione che prenda come bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla al suo interno.

Sfera Infuocata
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pò di sego, un pizzico di zolfo e una manciata di ferro in polvere)
Durata: 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo compare una sfera di 1 metro di diametro in uno spazio a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura che termini il suo round entro 1 metro dalla sfera deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
Con un'Azione puoi spostare la sfera di 9 metri. Se fai schiantare la sfera contro una creatura, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza contro il danno della sfera, e la sfera smetterà di muoversi per quel round. Quando muovi la sfera, la puoi spostare oltre barriere alte fino a 1 metro, e farle saltare spazi larghi fino a 3 metri. La sfera incendia gli oggetti infiammabili non indossati o trasportati, e irradia una luce intensa in un raggio di 3 metri e una luce fioca per ulteriori 3 metri. Mentre hai questo incantesimo attivo sei Distratto nel lancio di altri incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d6.

Sfocatura
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V
Durata: 1 minuto
Il tuo corpo diventa sfocato, indistinto e tremolante a chiunque ti veda. Per la durata dell'incantesimo, tutte le creature hanno ha -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Gli attaccanti che non si affidano alla vista sono immuni a questo effetto, per esempio se hanno vista cieca o sono in grado di distinguere le illusioni, come per visione del vero.

Sguardo Penetrante
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo, i tuoi occhi si tramutano in un vuoto nero infuso di terribile potere. Una creatura a tua scelta entro 18 metri da te e che puoi vedere, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà o, per la durata, subire uno dei seguenti effetti di tua scelta. Durante ciascun tuo round, fino al termine dell'incantesimo, puoi usare due Azioni per prendere come bersaglio un'altra creatura, ma non puoi prendere di nuovo come bersaglio una creatura che abbia superato un Tiro Salvezza contro questo lancio di sguardo penetrante.

- *Addormentato.* Il bersaglio cade privo di sensi. Si risveglia qualora subisca qualsiasi ammontare di danno o se un'altra creatura usa 2 Azioni per scuoterlo dal sonno.
- *Ammalato.* Il bersaglio ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove su competenze di base. Al termine di ciascun suo round, può effettuare un altro Tiro Salvezza su Volontà. Se lo supera, l'effetto ha termine.
- *Impanicato.* Il bersaglio è spaventato da te. Durante ciascun suo round, la creatura spaventata deve effettuare usare due Azioni di Movimento e muoversi lontano da te tramite il tragitto più breve e sicuro possibile, a meno che non abbia spazio per

muoversi. Se il bersaglio si muove in un luogo lontano almeno 18 metri da te, dove non ti possa vedere, questo effetto ha termine.

Silenzio
Lista di Magia: Illusione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Per la durata dell'incantesimo, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto a gittata, scelto da te. Qualsiasi creatura o oggetto che si trovi completamente all'interno della sfera è immune al danno da suono, e le creature che sono completamente al suo interno sono assordate. È estremamente difficile (vedi Tentare magie con impedimenti, pag. 97) lanciare un incantesimo che comprende una componente verbale mentre si è al suo interno.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di 10 minuti.

Simbolo
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 7, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (mercurio, fosforo e diamante e opale in polvere con un valore totale di almeno 1000 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Fino a che dissolto o attivato
Quando lanci questo incantesimo, inscrivi un glifo dannoso su di una superficie (come una sezione di pavimento, muro o un tavolo) o all'interno di un oggetto che può essere chiuso per nascondere il glifo (come un libro, una pergamena o un forziere). Se scegli una superficie, il glifo può coprire un'area di superficie non maggiore di 3 metri di diametro. Se scegli un oggetto,quell'oggetto deve restare al suo posto; se l'oggetto viene spostato più di 3 metri dal punto in cui è stato lanciato l'incantesimo, il glifo è spezzato, e l'incantesimo termina senza essere stato attivato.
Il glifo è quasi invisibile e può essere trovato con una prova di Sopravvivenza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi.
Decidi tu cosa attivi il glifo al momento del lancio dell'incantesimo.
Per i glifi inscritti su di una superficie, l'attivazione tipica comprende entrare in contatto o stare sopra il glifo, rimuovere un altro oggetto che copra il glifo, avvicinarsi a una certa distanza dal glifo, o manipolare l'oggetto su cui è inscritto il glifo.
Per i glifi inscritti su di un oggetto, l'attivazione tipica comprende aprire l'oggetto, avvicinarsi a una certa distanza dall'oggetto, o vedere o leggere il glifo.
Puoi definire meglio l'attivazione così che l'incantesimo si attivi solo in determinate circostanze o secondo certe peculiarità fisiche (come l'altezza o il peso) o specie di creatura (per esempio, la protezione potrebbe agire contro le megere o i mutaforma). Puoi anche predisporre condizioni per evitare che il glifo venga attivato, come la pronuncia di una parola d'ordine.
Quando inscrivi il glifo scegli una delle opzioni seguenti come suo effetto. Una volta attivato, il glifo riluce, riempiendo una sfera di 18 metri di raggio di luce fioca per 10 minuti, dopo i quali l'incantesimo termina. Ogni creatura nella sfera quando il glifo si attiva diventa bersaglio del suo effetto, così come una creatura che entri per la prima volta nella sfera durante un round o termine lì il suo round.

- *Demenza*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio diventa demente per 1 minuto. Una creatura demente non può effettuare azioni, non comprende quello che gli altri le dicono, non può leggere, e parla solo farfugliando. Il Narratore ne controlla i movimenti, che risultano erratici.
- *Discordia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio inizia a bisticciare e discutere con un'altra creatura per 1 minuto. In questo periodo, è incapace di effettuare qualsiasi comunicazione significativa e ha -1d6 ai Tiri per Colpire e le prove su competenze di base.
- *Dolore*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, il bersaglio diventa inabile a causa del dolore lacerante.
- *Morte*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra, subendo 10d10 danni da Vuoto se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.
- *Paura*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà e, se lo fallisce, restare spaventato per 1 minuto. Mentre è spaventato, il bersaglio getta qualsiasi cosa stesse tenendo e deve muoversi almeno 9 metri lontano dal glifo durante ciascuno suo round, se in grado.
- *Sfiducia*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è sopraffatto dalla disperazione per 1 minuto. Durante questo periodo, non può attaccare o prendere come bersaglio nessuna creatura con capacità, incantesimi o altri effetti magici nocivi.
- *Sonno*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e cadere privo di sensi per 10 minuti se lo fallisce. Una creatura si risveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'Azione per risvegliarla.
- *Stordimento*. Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà, e restare stordito per 1 minuto se lo fallisce.

Sogno
Lista di Magia: Illusione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Speciale
Componenti: V, S, M (una manciata di sabbia, una

punta di inchiostro, e una penna per scrivere presa da un volatile addormentato)
Durata: 8 ore
Questo incantesimo modella i sogni di una creatura. Scegli una creatura a te nota come bersaglio dell'incantesimo. Il bersaglio deve trovarsi sul tuo stesso piano di esistenza. Le creature che non dormono non possono essere soggette a questo incantesimo. Tu o una creatura consenziente con cui sei a contatto entrate in uno stato di trance, agendo da messaggero. Mentre è in trance, il messaggero è consapevole di ciò che lo circonda, ma non può effettuare azioni o muoversi.
Per la durata dell'incantesimo, se il bersaglio è addormentato, il messaggero appare nei sogni del bersaglio e può conversare con lui finché questi rimane addormentato. Il messaggero può anche modellare l'ambiente del sogno, creando terreni, oggetti e altre immagini. Il messaggero può emergere dalla trance in qualsiasi momento, terminando anticipatamente l'effetto dell'incantesimo. Al risveglio, il bersaglio ricorda perfettamente il suo sogno. Se il bersaglio è sveglio quando lanci l'incantesimo, il messaggero ne viene a conoscenza e può porre fine alla trance (e all'incantesimo) o aspettare che il bersaglio si addormenti. A quel punto il messaggero potrà comparire nei sogni del bersaglio.
Puoi fare apparire il messaggero al bersaglio con un aspetto mostruoso e terrificante. Se lo fai, il messaggero può consegnare un messaggio di al massimo dieci parole e poi il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, gli echi della spaventosa mostruosità generano un incubo per la durata del sonno del bersaglio che gli impedisce di ottenere qualsiasi beneficio da quel riposo. Inoltre, quando il bersaglio si sveglia, subisce 3d6 danni.
Se possiedi una ciocca di capelli, delle unghie tagliate, o simile porzione del corpo del bersaglio, egli effettuerà il suo Tiro Salvezza con -1d6.

Sonnellino
Lista di Magia: Alterazione
Livello: 2, Leggendario
Tempo di Lancio: 1 round
Gittata: 6 metri
Componenti: V, S, M (una piuma, un pezzo di cotone bianco)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo permette all'incantatore di mettere a riposo per 1 ora fino ad 1 creatura per Competenza Magica/6. La creatura deve essere consenziente.
Quest'ora di riposo è equivalente a 8 ore di riposo per quanto riguarda il recupero dei Punti Magia e Punti Ferita. L'incantesimo non è usufruibile ad intervalli inferiori alle 35 ore.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi 1 creatura in più.

Sonno
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di sabbia, petali di rosa o un grillo)
Durata: 1 minuto
Questo incantesimo pone le creature in un torpore magico. Tira 5d8 il totale è il numero di Punti Ferita di creature su cui l'incantesimo può agire. Le creature, entro 6 metri dal punto a gittata scelto da te, sono influenzate in ordine ascendente di Punti Ferita (ignorando le creature svenute).
A partire dalla creatura con il numero più basso di Punti Ferita attuale, ogni creatura soggetta a questo incantesimo perde i sensi fino al termine dell'incantesimo, chi dorme subisce danni, o qualcuno usa un'Azione per scuotere o prendere a schiaffi l'addormentato. Sottrarre i Punti Ferita di ciascuna creatura dal totale prima di considerare la creatura con il valore di Punti Ferita più basso successiva. I Punti Ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente perché l'effetto agisca su di essa. Non morti e creature che non possono essere affascinate non sono influenzate da questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi 2d8 Punti Ferita aggiuntivi.

Spada Arcana
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (una spada di platino in miniatura con l'impugnatura e il pomello di rame e zinco, del valore di 250 mo)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Per la durata dell'incantesimo, crei a gittata una fluttuante spada di forza. Quando la spada appare, effettui un attacco in mischia con modificatore CM + modificatore da incantesimo contro un bersaglio scelto da te entro 1 metro dalla spada. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d10 danni da forza. Fino al termine dell'incantesimo,puoi usare un'Azione ogni tuo round per muovere la spada di 6 metri in un punto che puoi vedere e ripetere questo attacco contro lo stesso bersaglio o uno differente.

Spruzzo Colorato
Lista di Magia: Illusione
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 3 metri)
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere o sabbia che sia colorata di rosso, giallo e blu)
Durata: 1 round
Dalla tua mano si sprigiona una raffica di luci colorate e abbaglianti. Tira 6d10; il totale è l'ammontare di Punti Ferita di creature su cui questo incantesimo agisce. Le creature, in un cono di 3 metri che origina da te, sono soggette in ordine ascendente dei loro attuali Punti Ferita (ignorando le creature prive di sensi e le creature che non possono vedere).

A partire dalla creatura che ha il minor numero di Punti Ferita attuali, ciascuna creatura soggetta a questo incantesimo resta accecata fino al termine dell'incantesimo. Sottrarre i Punti Ferita di ciascuna creatura dal totale prima di passare alla creatura col totale più basso di Punti Ferita successiva. I Punti Ferita di una creatura devono essere uguali o minori del totale rimanente perché l'incantesimo agisca su di essa.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia tira 1d10 Punti Ferita aggiuntivi.

Spruzzo Prismatico
Lista di Magia: Invocazione
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale (cono di 18 metri)
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Otto raggi di luce multicolore partono dalla tua mano. Ogni raggio è di un diverso colore e ha un potere e uno scopo diverso. Ogni creatura in un cono di 18 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Per ogni bersaglio, tirare un d8 per determinare quale sia il colore del raggio che lo ha colpito.

- *1. Rosso.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *2. Arancio.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *3. Giallo.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *4. Verde.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *5. Blu.* Il bersaglio subisce 10d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo supera.
- *6. Indaco.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è intralciato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Tempra all'inizio di ciascun suo round. Se supera il Tiro Salvezza tre volte, l'incantesimo termina. Se fallisce il Tiro Salvezza tre volte, viene permanentemente trasformato in pietra e diventa vittima della condizione pietrificato. I successi e i fallimenti non devono essere consecutivi; tieni traccia di entrambi finché il bersaglio non ne ha ottenuti tre dello stesso tipo.
- *7. Violetto.* Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio è accecato. Deve poi effettuare un Tiro Salvezza su Volontà all'inizio del tuo prossimo round. Se supera il Tiro Salvezza, la cecità termina. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura viene trasportata su di un altro piano di esistenza a scelta del Narratore e non è più accecata (di solito, una creatura che non è sul suo piano natio, viene esiliata su di esso, mentre le altre creature sono di solito portate nei piani Astrale o Etereo).
- *8. Speciale.* Il bersaglio è colpito da due raggi. Tira altre due volte, ritirando gli 8.

Spruzzo Velenoso
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Stendi la mano verso una creatura a gittata e che puoi vedere, e proietti una nube di gas velenoso dal tuo palmo. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra o subire 1d12 danni da veleno.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia influenzi un altra creatura entro gittata.

Stretta Folgorante
Lista di Magia: Aria
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Dalle tue mani saettano lampi che infliggono una scossa a una creatura con cui provi a entrare in contatto. Effettua un attacco in mischia con incantesimo contro il bersaglio. Hai +1d6 sul tiro per colpire se il bersaglio sta indossando un'armatura fatta di metallo. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine, e non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo round.
Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 1d8

Succo concentrato di Ribes di Kyrin
Lista di Magia: Animali e Piante, Terra
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, M (12 ribes che l'incantesimo consuma)
Durata: 1 minuto
Estrai la linfa acida dai ribes e proietti una linea di spruzzo d'acido lunga 9 metri e larga 1 metro in una direzione a tua scelta. Ogni creatura nella linea deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o essere ricoperta di acido per la durata dell'incantesimo o finché una

creatura non usa due Azioni per togliere via l'acido da sé o da un'altra creatura. Una creatura coperta dall'acido subisce 2d4 danni da acido all'inizio di ciascuno dei suoi round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumenta di 2d4

Suggestione
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)
Durata: 8 ore
Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente una creatura a gittata e che puoi vedere e udire e ti possa capire, scelta da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi,gettarsi su una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.
Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve,l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.
Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un cavaliere di cedere il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontri. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Suggestione di Massa
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, M (la lingua di un serpente e un pezzo di favo o un goccio di olio dolce)
Durata: 24 ore
Suggerisci un corso di attività (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente fino a dodici creature a gittata che puoi vedere e udire e ti possano capire, scelte da te. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere pronunciata in modo che il corso d'azione suoni ragionevole. Chiedere a una creatura di pugnalarsi, gettarsi su di una lancia, darsi fuoco, o fare qualche altro atto palesemente dannoso nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.
Ogni bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, esso segue il corso d'azione da te descritto al meglio delle sue capacità. Il corso d'azione suggerito può proseguire per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo ha termine quando il soggetto termina di fare ciò che gli è stato chiesto.
Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale per la durata dell'incantesimo. Per esempio, potresti suggerire a un gruppo di soldati di cedere tutti i loro soldi al primo mendicante che incontrino. Se la condizione non viene soddisfatta prima del termine dell'incantesimo, l'attività non verrà svolta. Se tu o uno qualsiasi dei tuoi compagni danneggia una creatura soggetta a questo incantesimo, per quella creatura l'incantesimo ha termine.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aggiungi un giorno alla durata.

Taumaturgia
Lista di Magia: Universale
Livello: 0, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 9 metri
Componenti: V
Durata: Massimo 1 minuto
Manifesti a gittata una trucco minore, un segno di potere soprannaturale. Crei a gittata uno dei seguenti effetti magici:

- La tua voce risuona tre volte più forte del normale per 1 minuto.
- Fai sì che le fiamme tremolino, si intensifichino, affievoliscano o cambino colore per 1 minuto.
- Provochi innocui tremori sul terreno per 1 minuto.
- Crei un rumore istantaneo, come un rombo di tuono, il verso di un corvo, o un sussurro inquietante, che origina da un punto a gittata scelto da te.
- Fai sì che una porta o una finestra non chiusa a chiave si spalanchi o si chiuda di colpo.
- Modifichi l'aspetto dei tuoi occhi per 1 minuto.

Se lanci questo incantesimo più volte, puoi tenere attivi fino a tre effetti da un minuto alla volta, e puoi interrompere questi effetti con un'Azione.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi manifestare un effetto magico aggiuntivo.

Telecinesi
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 5, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti
Ottieni la capacità di muovere o manipolare creature o oggetti tramite il pensiero. Quando lanci questo incantesimo, e come 2 Azioni durante ciascun round, puoi esercitare la tua volontà su di una creatura od oggetto a gittata e che puoi vedere, provocando l'effetto appropriato tra quelli seguenti. Puoi agire round

dopo round sempre sullo stesso bersaglio, o sceglierne uno nuovo ogni volta. Se cambi bersaglio, il bersaglio precedente non è più soggetto all'incantesimo.
Creatura. Puoi tentare di muovere una creatura di taglia Enorme o più piccola. Effettua un Tiro Salvezza contrapposto tra la tua Volontà con modificatore la tua caratteristica da incantatore contro un Tiro Salvezza su Tempra. Se vinci la contesa, muovi la creatura di 9 metri in qualsiasi direzione, compreso verso l'alto, ma senza eccedere la gittata dell'incantesimo. Fino al termine del tuo prossimo round, la creatura è intralciata dalla tua presa telecinetica. Una creatura sollevata in alta, resta sospesa a mezz'aria.
Nei round successivi, puoi usare 2 Azioni per tentare di mantenere la tua presa telecinetica sulla creatura ripetendo la contesa. *Oggetto.* Puoi tentare di muovere un oggetto che pesa fino a 500 chili. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, lo sposti automaticamente di 9 metri in qualsiasi direzione, ma senza superare la gittata dell'incantesimo.
Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, devi effettuare un Tiro Salvezza contrapposto tra la tua Volontà con modificatore la tua caratteristica da incantatore contro un Tiro Salvezza su Tempra modificato da Forza della creatura che lo trattiene. Se vinci la contesa, trascini via l'oggetto da quella creatura e lo muovi di 9 metri in una qualsiasi direzione, senza però superare la gittata dell'incantesimo.
Puoi esercitare un controllo preciso sugli oggetti tramite la tua presa telecinetica, riuscendo così a manipolare un attrezzo semplice, aprire una porta o un contenitore,inserire o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare del materiale in una fiala.

Teletrasporto
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 7, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V
Durata: Istantanea
Questo incantesimo teletrasporta istantaneamente te e altre otto creature consenzienti (oppure un singolo oggetto) a gittata e che puoi vedere, scelte da te, in una destinazione di tua scelta. Se il bersaglio è un oggetto, deve poter entrare in un cubo di 3 metri di spigolo, e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente.
La destinazione che scegli ti deve essere nota, e deve essere sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se vi riesce ad arrivare.
Il DM tira un d100 e consulta la tabella.

d100	Errore	Area Simile	Fuori Bersaglio	Sul Bersaglio
Cerchio permanente	-	-	-	01-100
Oggetto Associato	-	-	-	01-100
Molto Familiare	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto per caso	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una volta	01-43	44-53	54-73	74-100
Descrizione	01-43	44-53	54-73	74-100
Falsa Destinazione	01-50	51-100	-	-

- *Cerchio permanente* indica un cerchio di teletrasporto permanente di cui conosci la sequenza dei sigilli.
- *Oggetto associato* indica che possiedi uno oggetto preso negli ultimi sei mesi dalla destinazione desiderata, come il libro della biblioteca di un mago, biancheria della suite reale, o un pezzo di marmo della tomba segreta di un lich.
- *Molto familiare* è un luogo in cui sei stato molto spesso, un posto che hai studiato attentamente, o un posto che puoi vedere quando lanci l'incantesimo. *Visto casualmente* è un posto che hai visto più di una volta ma con cui non sei molto familiare.
- *Visto una volta* è un posto che hai visto una volta sola, magari tramite la magia.
  Descrizione è un luogo la cui posizione e aspetto conosci solo tramite la descrizione di qualcun altro, magari una mappa.
- *Falsa destinazione* è un posto che non esiste. Magari hai cercato di scrutare il nascondiglio di un nemico ma hai invece visto un'illusione, oppure stai cercando di teletrasportarti in un posto familiare che non esiste più.
- *Sul Bersaglio.* Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite dove desideri.
- *Fuori Bersaglio.* Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) apparite a una distanza casuale dalla destinazione in una direzione casuale. La distanza fuori bersaglio è 1d10 x 1d10 percento della distanza viaggiata. Per esempio, se hai provato a viaggiare per 180 chilometri, atterri fuori bersaglio e tiri 5 e 3 su due d10, allora saresti fuori bersaglio del 15%, ovvero 27 chilometri. Il Narratore determina la direzione fuori bersaglio casualmente, tirando un d8 e indicando l'1 come nord, il 2 come nordest, il 3 come est e così via seguendo le direzioni della bussola. Se ti stai teletrasportando in una città costiera e finisci 27 chilometri al largo in mare, potresti essere nei guai!
- *Area Simile.* Tu e il tuo gruppo (o l'oggetto bersaglio) finite in un'area diversa che è visualmente o tematicamente simile all'area bersaglio. Per esempio,

se sei diretto al tuo laboratorio personale, potresti finire nel laboratorio di un altro incantatore o in un negozio di oggetti alchemici che possiede molti degli attrezzi e strumenti del tuo laboratorio. In genere, compari nel luogo simile più vicino, ma dato che l'incantesimo non ha limiti di gittata, potresti finire praticamente dovunque sullo stesso piano.

- *Errore.* L'imprevedibile magia dell'incantesimo provoca un viaggio difficile. Ogni creatura teletrasportata (o l'oggetto bersaglio) subisce 3d10 danni da forza, e il Narratore ritira sulla tabella per vedere dove finiscano (possono capitare più errori, che infliggono danni ogni volta).

Tempesta di Fuoco
Lista di Magia: Fuoco
Livello: 7, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Una tempesta composta di fiamme ruggenti compare in un punto a gittata, scelto da te. L'area della tempesta consiste di un massimo di dieci cubi di 3 metri di spigolo adiacenti, che puoi disporre come preferisci. Ogni cubo deve avere almeno una faccia adiacente a quella di un altro cubo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce subisce 7d10 danni da fuoco, o la metà di questi danni se lo supera. Il fuoco danneggia gli oggetti nell'area e incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati. Se lo desideri, la vita vegetale nell'area resta illesa dagli effetti di questo incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia aumenti l'area di un cubo di 3 metri di spigolo.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Ghiaccio
Lista di Magia: Acqua, Aria
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e alcune gocce d'acqua)
Durata: Istantanea
Una grandinata di ghiaccio si abbatte a terra in un cilindro di 6 metri di raggio e 12 metri di altezza centrato su di un punto a gittata. Ogni creatura nel cilindro deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. La creatura subisce 2d8 danni contundenti e 4d6 danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo supera. La grandine trasforma l'area di effetto della tempesta in terreno difficile fino al termine del tuo prossimo round.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 2d8.
Tiro Salvezza Successo/Fallimento Critico: In caso di fallimento critico il danno raddoppia, in caso di successo critico il danno viene ulteriormente dimezzato

Tempesta di Nevischio
Lista di Magia: Acqua
Livello: 3, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 45 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua)
Durata: 1 minuto
Fino al termine dell'incantesimo, pioggia gelida e nevischio si abbattono in un cilindro alto 6 metri e del raggio di 12 metri centrato in un punto da te scelto a gittata. L'area è in penombra, mentre le fiamme esposte vengono spente. Il terreno nell'area è coperto di ghiaccio scivoloso, rendendolo terreno difficile. Quando una creatura entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round o inizia il suo round lì, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, cade prona. Se una creatura nell'area dell'incantesimo si sta concentrando, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o perdere la concentrazione.

Tentacoli Neri
Lista di Magia: Evocazione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di tentacolo di una piovra gigante o di un calamaro gigante)
Durata: 1 minuto
Viscidi tentacoli d'ebano riempiono un quadrato di 6 metri di lato sul terreno, a gittata e che puoi vedere. Per la durata dell'incantesimo, questi tentacoli trasformano l'area in terreno difficile.
Quando una creatura entra nell'area soggetta per la prima volta in un round o comincia qui il suo round, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subire 3d6 danni contundenti e rimanere intralciata dai tentacoli fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dai tentacoli può usare 2 Azioni per effettuare un nuovo Tiro Salvezza per essere libera in quel round.

Terremoto
Lista di Magia: Terra
Livello: 8, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 150 metri
Componenti: V, S, M (un pizzico di terriccio, un pezzo di pietra e un grumo di argilla)
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto
Provochi un disturbo sismico in un punto sul terreno a gittata e che puoi vedere. Per la durata, un intenso tremore scuote il terreno in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto e scuote le creature e le strutture in quell'area che sono a contatto del terreno.Il terreno nell'area diventa terreno difficile. Ogni

creatura a terra che si sta concentrando deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra. Se lo fallisce, la sua concentrazione è infranta.
Quando lanci questo incantesimo e alla fine di ogni round che hai speso a concentrarti su di esso, ogni creatura nell'area che si trovi a terra deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura cade prona.
Questo incantesimo ha effetti aggiuntivi a seconda del tipo di terreno nell'area, a discrezione del Narratore. Fenditure. All'inizio del round successivo a quello in cui hai lanciato l'incantesimo si aprono delle fenditure per tutta l'area dell'incantesimo. Un totale di 1d6 fenditure si aprono in punti scelti dal Narratore. Ognuna di esse è profonda 1d10 x 3 metri, larga 3 metri e si estende da un lato dell'area dell'incantesimo all'altro. Una creatura che si trova sul punto in cui si apre una fenditura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadervi dentro. Una creatura che riesca il Tiro Salvezza si sposta sul bordo della fenditura, nel momento in cui questa si apre.
Una fenditura che si apre sotto una struttura la fa crollare immediatamente (vedi sotto). Strutture. Il tremore infligge 50 danni contundenti a qualsiasi struttura in contatto col terreno nell'area quando lanci l'incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi round fino al termine dell'incantesimo. Se una struttura scende a 0 Punti Ferita, crolla e potrebbe danneggia le creature vicine. Una creatura distante dalla struttura metà della altezza o meno della struttura, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi. Se lo fallisce, la creatura subisce 5d6 danni contundenti, cade prona ed è sommersa dalle macerie. Dovrà poi impiegare 2 azioni riuscendo una prova di Atletica DC 20 per liberarsi. Il Narratore può modificare verso l'alto o il basso la DC, a seconda della natura delle macerie. Se supera il Tiro Salvezza, la creatura subisce solo la metà dei danni e non cade né resta sepolta.

Terreno Illusorio
Lista di Magia: Illusione
Livello: 4, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 90 metri
Componenti: V, S, M (una pietra, un rametto e un pezzo di pianta verde)
Durata: 24 ore
Fai sì che un pezzo di terreno naturale a gittata, in un cubo di 150 metri di spigolo, appaia, risuoni e odori come qualche altro tipo di terreno naturale. Di conseguenza, campi aperti o una strada possono essere trasformati in un acquitrino, colline, un crepaccio o qualche altro tipo di terreno difficile o invalicabile. Un laghetto può essere trasformato in una radura erbosa, un precipizio in una lieve pendenza, un burrone cosparso di rocce in una strada ampia e liscia. Le strutture edificate, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non mutano d'aspetto.
Le peculiarità tattili del terreno sono immutate, così che le creature che entrano nell'area è probabile che svelino l'illusione. Se al contatto la differenza non è ovvia, una creatura che esamina con cautela l'illusione può tentare una prova di Consapevolezza contro la DC del Tiro Salvezza dei tuoi incantesimi per dubitare di essa. Una creatura che riconosca l'illusione per quello che è, la percepisce come una vaga immagine sovrapposta al terreno.

Tocco Gelido
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 0, Comune
Tempo di Lancio: 1 Azione
Gittata: 36 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Crei una scheletrica mano spettrale nello spazio di una creatura a gittata. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro la creatura, per aggredirla con il gelo della morte. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da Vuoto, e non può recuperare Punti Ferita fino all'inizio del tuo prossimo round. Fino ad allora, la mano resterà serrata sul bersaglio. Se colpisci un bersaglio non morto, esso avrà anche -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te fino alla fine del suo prossimo round. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi CM 5, CM 11 e CM 17, ma costa 2 Azioni lanciarlo potenziato e 2 Punti Magia, è altresì necessario avere preso Adepto della Magia un numero di volte pari ai potenziamenti che si vogliono applicare.
Per ogni due Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia crei una mano scheletrica aggiuntiva che deve attaccare una creatura diversa entro gittata.

Tocco Vampirico
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: 1 minuto
Il contatto con la tua mano avvolta dall'ombra può risucchiare la forza vitale altrui per curare le tue ferite. Ogni round puoi effettuare un attacco in mischia, 2 Azioni, con incantesimo contro una creatura a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni da Vuoto e tu recuperi un numero di Punti Ferita pari alla metà del danno da Vuoto che hai inflitto.
Mentre hai questo incantesimo attivo sei considerato Distratto per il lancio di altri incantesimi.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia il danno aumento di 1d6.

Trama Ipnotica
Lista di Magia: Illusione
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 36 metri
Componenti: S, M (un bastoncino luminoso di incenso o una fiala di cristallo piena di materiale fosforescente)
Durata: 1 minuto
Crei a gittata una trama contorta di colori che si muove nell'aria all'interno di un cubo di 9 metri di spigolo. La trama appare per un momento e poi svanisce.

Ogni creatura nell'area che veda la trama deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, una creatura rimane affascinata per la durata. Mentre è affascinata da questo incantesimo, la creatura è inabile e ha velocità 0. L'incantesimo termina per la creatura soggetta, qualora questa subisca danni o se qualcuno usa un'Azione per scuoterla dal suo stato confusionale.

Trasformazione
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 9, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un cerchietto di giada del valore di almeno 1.500 mo, che devi poggiare sulla tua testa prima di lanciare l'incantesimo)
Durata: 1 ora
Per la durata assumi la forma di una creatura differente. La nuova forma può essere quella di qualsiasi creatura il cui grado di sfida sia pari o inferiore alla tua CM. La creatura non può essere un costrutto o un non morto, e devi averla vista almeno una volta. Ti trasformi in un esemplare medio di quella creatura, uno senza Abilità specifiche. Puoi restare nella forma assunta fino al termine dell'incantesimo. Ti ritrasformi automaticamente se cadi privo di sensi, scendi a 0 Punti Ferita o muori. Le tue statistiche di gioco sono rimpiazzate dalle statistiche della creatura scelta, fatta accezione per i tuoi Tratti, e dei tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Mantieni tutte le tue competenze nelle abilità e i Tiri Salvezza, oltre a ottenere quelle della creatura. Se la creatura possiede le tue stesse competenze e il bonus indicato nelle sue statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura al posto del tuo. Non puoi usare nessuna Azione aggiuntiva o Azione da tana della nuova forma.
Quando ti trasformi, assumi i Punti Ferita e i Dadi Vita della creatura. Quando ritorni alla tua forma normale, ritorni al numero di Punti Ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se ti ritrasformi perché sei stato ridotto a 0 Punti Ferita, tutto il danno in eccesso viene riportato alla tua forma originale. A meno che il danno in eccesso non riduca la tua forma normale a 0 Punti Ferita, non cadrai privo di sensi.
Mantieni tutti i benefici di qualsiasi Abilità possedessi, razza, o altra fonte e puoi usarli se la nuova forma è fisicamente capace di farne uso. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come la scurovisione, a meno che la nuova forma non possieda anch'essa lo stesso senso. Puoi parlare solo se la creatura è normalmente in grado di parlare.
Quando ti trasformi scegli se il tuo equipaggiamento cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la nuova forma o sia indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona come di norma, ma sta al Narratore decidere se sia comodo per la nuova forma indossare un simile pezzo di equipaggiamento, in base alla taglia e le dimensioni della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni né si adatta alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve essere fatto cadere a terra o fondersi con la nuova forma. L'equipaggiamento che si fonde è inefficace.
Nella durata dell'incantesimo, puoi usare due azioni per assumere una forma diversa seguendo le stesse restrizioni e regole della forma originale, con una eccezione: se la tua nuova forma ha più Punti Ferita della forma attuale, i tuoi Punti Ferita restano al livello attuale.
NOTA: devi essere un Devoto di Efrem o Shayalia per imparare questo incantesimo

Trasformazione Furiosa di Restser
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (20cc di bevanda alcolica che viene consumata dal lancio dell'incantesimo, un arma magica)
Durata: 1 round per Competenza Magica
Questo incantesimo permette ad un incantatore di convogliare le sue energie magiche per trasformarsi in un potente combattente.

Fino alla fine della durata dell'incantesimo la Competenza Armi dell'incantatore diviene pari alla sua Competenza Magica.

In base all'arma magica che si tiene in mano al momento dell'incantesimo si diviene competente nella Lista d'Armi in cui appartiene quell'arma, se l'arma è presente in più liste sarà l'incantatore a scegliere la lista. L'incantatore acquisisce le capacità di quella Lista d'Armi come se l'avesse scelta un numero di volte pari alle volte che ha preso Adepto della Magia.

L'incantatore acquisisce 2 Punti Ferita Temporanei per punto di Competenza Magica posseduto. Il punteggio non modificati delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) se inferiori a 2 diventano 2.

Per tutta la durata dell'incantesimo l'incantatore non è più in grado di lanciare incantesimi.

Traslazione Arborea
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 5, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S
Durata: massimo 1 minuto
Ottieni la capacità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1 metro di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, puoi passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1 metro dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1 Azione di Movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1 metro dall'albe-

ro in cui sei entrato.
Per la durata dell'incantesimo puoi usare questa capacità di trasporto una volta per round. Devi terminare ogni round al di fuori di un albero.

Trasporto Vegetale
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 6, Molto Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 3 metri
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Questo incantesimo crea un legame magico tra un vegetale inanimato di taglia Grande o maggiore a gittata e un altro vegetale, a qualsiasi distanza, sullo stesso piano di esistenza. Devi aver visto o essere entrato in contatto almeno una volta con il vegetale di destinazione. Per la durata dell'incantesimo, qualsiasi creatura può entrare nel vegetale bersaglio e uscire dal vegetale di destinazione usando 1 Azione di Movimento.

Trucco della Corda
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 1 minuto
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (estratto di grano in polvere e un laccio di pergamena)
Durata: 1 ora +1 Turno per Competenza Magica
Entri a contatto con un pezzo di corda lungo fino a 18 metri. Un'estremità della corda si leva nell'aria finché la corda non pende perpendicolare al terreno. All'estremità opposta della corda, un'entrata invisibile si apre su di uno spazio extradimensionale che resta fino al termine dell'incantesimo
Lo spazio extradimensionale può essere raggiunto arrampicandosi fino alla cima della corda (prova di Arrampicarsi DC 15). Lo spazio può contenere fino a 2 creature di taglia Media o inferiore +1 per ogni volta che si è preso Adepto della Magia. La corda può essere trascinata nello spazio, facendola sparire dalla vista di chi è fuori di esso.
Attacchi e incantesimi non possono attraversare l'ingresso in entrata o uscita dallo spazio extradimensionale, ma chi si trova al suo interno può vedere fuori come se vedesse attraverso una finestra di 1 x 1 metro centrata sulla corda. L'incantesimo di Individuazione del Magico permette di vedere l'apertura. Qualsiasi cosa si trovi nello spazio extradimensionale ne cade fuori al termine dell'incantesimo.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata aumenta di due ore o può contenere un'altra creatura media o più piccola.

Uno con la pietra
Lista di Magia: Terra
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 8 ore
Entri in un oggetto o superficie di pietra grossi abbastanza da contenere tutto il tuo corpo, fondendoti con la pietra assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporti per la durata. Usando il tuo movimento, entri nella pietra in un punto con cui sei in contatto. Non resta nulla della tua presenza che rimanga visibile o altrimenti possa essere individuato da sensi non magici. Mentre sei fuso con la pietra, non puoi vedere ciò che avviene all'esterno, e qualsiasi prova di Consapevolezza che effettui per ascoltare i suoni prodotti fuori da essa è fatta con -1d6. Resti consapevole del passare del tempo e puoi lanciare incantesimi su di te mentre sei fuso con la pietra. Puoi usare il tuo movimento per lasciare la pietra e ricomparire nel punto in cui vi sei entrato, terminando così l'incantesimo. Altrimenti non puoi muoverti.
I danni minori alla pietra non ti danneggiano, ma la sua parziale distruzione o cambio di forma (di modo che tu non vi entri più) ti espellono da essa e ti infliggono 6d6 danni contundenti. La completa distruzione della pietra (o la sua trasmutazione in un'altra sostanza) ti fa espellere e ti infligge 50 danni contundenti. Se vieni espulso, cadi prono in uno spazio non occupato, nel punto più vicino a quello in cui sei entrato nella pietra.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata massima aumenta di 1 ora.

Unto
Lista di Magia: Animali e Piante
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S, M (un pezzo di cotenna di maiale o burro od unto topetto)
Durata: 1 minuto
Del grasso scivoloso ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri di lato, centrato su di un punto a gittata, e lo trasforma in terreno difficile per la durata dell'incantesimo
Quando compare il grasso, ciascun bersaglio che si trova in piedi nell'area deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo round lì, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o cadere prona.

Vedere Invisibilità
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un pizzico di talco e una manciata di polvere d'argento)
Durata: 1 ora
Per la durata dell'incantesimo, vedi le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili, e inoltre puoi vedere nel Piano Etereo. Le creature e gli oggetti eterei ti appaiono spettrali e trasparenti.

Velocità
Lista di Magia: Trasmutazione
Livello: 3, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni

Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (una grattata di radice di liquirizia)
Durata: 1 minuto
Modifichi lo scorrere del tempo velocizzandolo intorno a un massimo di 4 creature in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata. Fino al termine dell'incantesimo i bersagli possono eseguire una Azione aggiuntiva di Attacco, senza penalità di multiattacco, o di Movimento. Questo incantesimo contrasta ed è contrastato da Lentezza.
Quando l'incantesimo termina, i bersagli non possono muoversi o effettuare Azioni fino al loro prossimo round, mentre sono preda di un'improvvisa sonnolenza.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi influenzare una creatura in più.
Per ogni tre Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi aumentare di un ulteriore 1 le Azioni a round.

Vigilanza e Interdizione
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 6, Non Comune
Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (incenso bruciato, un piccolo misurino di zolfo e olio, un laccio legato, un piccolo ammontare di sangue di colosso di terra, e una piccola verga d'argento del valore di almeno 10 mo)
Durata: 24 ore
Crei una interdizione che protegge fino a 225 metri quadri di pavimento (un'area quadrata di 15 metri di lato, o cento quadrati di 1 metro di lato o venticinque quadrati di 3 metri di lato). L'area interdetta può essere alta fino a 6 metri, e modellata come preferisci. Puoi interdire diversi piani di una roccaforte dividendo l'area tra di essi, purché tu possa camminare ininterrottamente in ogni area adiacente, mentre lanci l'incantesimo
Quando lanci questo incantesimo, puoi specificare gli individui che ignorano qualcuno o tutti gli effetti di questo incantesimo. Puoi anche specificare una parola d'ordine che, pronunciata ad alta voce, rende chi la proferisce immune a questi effetti.
Vigilanza e interdizione crea i seguenti effetti all'interno dell'area interdetta.

- *Corridoi*. La nebbia riempie tutti i corridoi interdetti, rendendoli oscurati pesantemente. Inoltre, a ogni intersezione o biforcazione del passaggio che offre una scelta di direzione, c'è una probabilità del 50% che una creatura, escluso te, creda di stare andando nella direzione opposta a quella che ha scelto.

- *Porte*. Tutte le porte nell'area interdetta sono chiuse magicamente, come se fossero sigillate dall'incantesimo Serratura Magica. Inoltre, puoi coprire fino a dieci porte con un'illusione (equivalente della funzione oggetto illusorio dell'incantesimo illusione minore) per farle sembrare delle semplici sezioni di muro.

- *Scale*. Ragnatele ricoprono da cima a fondo tutte le scale nell'area interdetta, come per l'incantesimo ragnatela. Questi fili ricrescono in 10 minuti se vengono bruciati o strappati mentre vigilanza e interdizione resta attivo.

Altri Incantesimi in Effetto. Puoi piazzare uno dei seguenti effetti magici di tua scelta all'interno dell'area interdetta dell'edificio

- Piazza luci danzanti in quattro corridoi. Puoi indicare un semplice programma che le luci ripeteranno per la durata di vigilanza e interdizione.

- Piazza bocca magica in due posti.

- Piazza Nebbia Nauseante in due posti. I vapori appaiono nel posto da te indicato; ritornano entro 10 minuti se dispersi dal vento mentre vigilanza e interdizione è ancora attivo.

- Piazza una folata di vento costante in un corridoio o stanza.

- Piazza una suggestione in un luogo. Seleziona un'area quadrata di 1 metro di lato, e qualsiasi creatura che entra o passa attraverso quell'area riceve mentalmente la suggestione.

L'intera area interdetta irradia magia. Un incantesimo dissolvi magie lanciato contro uno specifico effetto, se riesce, rimuove solo quell'effetto Puoi creare una struttura perennemente vigilata e interdetta lanciandovi questo incantesimo ogni giorno per un anno.
Se effettui tre critici la durata è permanente.

Vigore
Lista di Magia: Cura
Livello: 4, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (acqua, sale, zucchero)
Durata: 1 round per Competenza Magica
La creatura influenzata da questo incantesimo recupera un livello di Affaticamento, acquisisce 3d6 Punti Ferita Temporanei. Può concentrare le energie per effettuare una Azione di Attacco senza penalità di multiattacco o eseguire una Azione di Movimento in più.

Vincolo di Interdizione
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 2, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo l'uno, che tu e il bersaglio dovete indossare per la durata)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura che vuoi proteggere. Crei una connessione mistica tra di

te e il bersaglio fino al termine dell'incantesimo. Finché il bersaglio è entro 18 metri da te, ottiene un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e ha resistenza a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che il bersaglio subisce danni, tu ne subisci la stessa quantità. L'incantesimo ha fine se scendi a 0 Punti Ferita o tu e il bersaglio vi allontanate più di 18 metri. Ha fine anche se lo lanci di nuovo sulla stessa creatura su cui è già in atto. Puoi interrompere l'incantesimo con un'Azione.

Visione del Vero
Lista di Magia: Divinazione
Livello: 6, Raro
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (un unguento per gli occhi che costa 25 mo; fatto di funghi in polvere, zafferano e grasso; viene consumato dall'incantesimo)
Durata: 1 ora
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Il bersaglio riceve la capacità di vedere le cose come sono realmente. Per la durata dell'incantesimo, la creatura ha visione del vero, nota porte segrete nascoste dalla magia, e può vedere nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Vita Falsata
Lista di Magia: Necromanzia
Livello: 1, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Personale
Componenti: V, S, M (un piccolo ammontare di alcool o spirito distillato)
Durata: 1 ora
Potenziandoti con una parvenza necromantica di vitalità, ottieni 1d4 + 4 Punti Ferita temporanei per la durata.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia ottieni 5 Punti Ferita temporanei.

Volare
Lista di Magia: Aria
Livello: 3, Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (una piuma dell'ala di qualsiasi volatile)
Durata: 10 minuti
Lanci l'incantesimo a contatto di una creatura consenziente. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio ottiene velocità di volo 18 metri. Quando l'incantesimo ha fine, qualora sia ancora in aria, il bersaglio cade, a meno che non riesca a frenare la discesa.
Lanciare un incantesimo mentre si vola è più complesso, si è Distratti se non si riesce in una prova di Volare a DC 11.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia puoi prendere come bersaglio un'ulteriore creatura oppure aumentare la durata di 10 minuti.

Scudo Mentale
Lista di Magia: Abiurazione
Livello: 8, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 24 ore
Fino al termine dell'incantesimo, una creatura consenziente con cui sei in contatto durante il lancio è immune a qualsiasi effetto che ne percepirebbe le emozioni o leggerebbe i pensieri, incantesimi di divinazione e la condizione Affascinato. l'incantesimo nega anche gli incantesimi desiderio e altri incantesimi o effetti di simili potenza impiegati per influenzare la mente del bersaglio o per ottenere informazioni su di esso.
Per ogni Successo Critico Magico ottenuto nella Prova di Magia la durata raddoppia. Se ottieni tre critici la durata è permanente.

Zona di Verità
Lista di Magia: Ammaliamento
Livello: 2, Non Comune
Tempo di Lancio: 2 Azioni
Gittata: 18 metri
Componenti: V, S
Durata: 10 minuti
Crei una zona magica che protegge contro i raggiri in una sfera di 3 metri di raggio centrata su di un punto a gittata di tua scelta. Fino al termine dell'incantesimo, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta durante un round, o inizia il suo round al suo interno, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura non può pronunciare bugie deliberatamente mentre è nel raggio dell'incantesimo. Sei a conoscenza se una creatura ha superato o fallito il Tiro Salvezza. Una creatura soggetta all'incantesimo ne è consapevole e può quindi evitare di rispondere a domande a cui risponderebbe normalmente con una bugia. Questa creatura può dare risposte elusive purché rimanga entro i confini della verità.

Incantesimi per Lista, Livello, Rarita'

Accanto al titolo di ogni Lista di Magia è indicata la Caratteristica collegata per stabilire il massimo livello lanciabile, a fianco di ogni incantesimo è indicata la Rarità ed il livello dell'incantesimo.

Lista dell'Acqua - Destrezza

Raggio di Gelo, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Creare o Distruggere Acqua, Comune, 1
Cura Ferite Leggere, Comune, 1
Nube di Nebbia, Comune, 1
Freccia Acida, Comune, 2
Camminare sull'Acqua, Comune, 3
Nebbia Nauseante, Non Comune, 3
Respirare Sott'Acqua, Comune, 3
Rimuovi Veleno, Comune, 3
Tempesta di Nevischio, Molto Raro, 3
Controllare Acqua, Comune, (4)
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Scudo di Fuoco, Non Comune, 4
Tempesta di Ghiaccio, Non Comune, 4
Cono di Freddo, Comune, 5
Evoca Elementale, Raro, 5
Nebbia mortale, Raro, 5
Muro di Ghiaccio, Comune, (6)
Sfera Congelante, Raro, 6
Controllare Tempo Atmosferico, Raro, 8

Lista dell'Aria - Carisma

Stretta Folgorante, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Caduta Piuma, Comune, 1
Nube di Nebbia, Comune, 1
Onda Tonante, Comune, 1
Saltare, Comune, 1
Folata di Vento, Comune, 2
Levitazione, Comune, 2
Polvere luccicante, Non Comune, 2
Fulmine, Comune, 3
Invocare il Fulmine, Comune, 3
Muro di Vento, Non Comune, 3
Nebbia Nauseante, Non Comune, 3
Respirare Sott'Acqua, Comune, 3
Volare, Comune, 3
Bolla vitale, Non Comune, 4
Camminare nell'aria, Non Comune, 4
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Tempesta di Ghiaccio, Non Comune, 4
Evoca Elementale, Raro, 5
Nebbia mortale, Raro, 5
Camminare nel Vento, Non Comune, 6
Fulmine a catena, Raro, 6
Controllare Tempo Atmosferico, Molto Raro, 8
Muro Prismatico, Raro, (9)

Lista del Fuoco - Forza

Produrre Fiamma, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Dardo di Fuoco, Comune, 1
Onda rovente, Comune, 1
Lama Infuocata, Comune, 2
Lanciafiamme, Raro, 2
Piroesperto, Non Comune, 2
Polvere luccicante, Non Comune, 2
Raggio Rovente, Comune, 2
Riscaldare il Metallo, Non Comune, 2
Sfera Infuocata, Comune, 2
Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin, Raro, 3
Benedizione di Cattalm, Molto Raro, 3
Palla di Fuoco, Comune, 3
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Muro di Fuoco, Non Comune, 4
Scudo di Fuoco, Non Comune, 4
Colpo Infuocato, Comune, 5
Evoca Elementale, Raro, 5
Palla di Fuoco Ritardata, Raro, 7
Tempesta di Fuoco, Raro, 7
Nube Incendiaria, Raro, 8
Sciame di Meteore, Leggendario, 9

Lista della Terra - Costituzione

Riparare, Comune, 0
Arma Energetica, Molto Raro, 1
Palla di fango di Eithne. Non Comune, 1
Lettura della terra di Kyrin, Non Comune, 2
Passare Senza Tracce, Comune, 2
Uno con la pietra, Comune, 3
Freccia Acida, Comune, 2
Gragnola di Limoni Kyrin, Molto Raro, 2
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, Non Comune, 2
Evoca Elementali Minori, Non Comune, 4
Pelle di Pietra, Non Comune, 4
Scolpire Pietra, Comune, 4
Evoca Elementale, Raro, 5
Muro di Pietra, Comune, 5
Passa Porta, Non Comune, 5
Pietra in Fango - Fango in Pietra, Non Comune - Molto Raro, 5
Carne in Pietra - Pietra in Carne, Non Comune - Raro, 6
Muovere il Terreno, Non Comune, 6
Terremoto, Molto Raro, 8
Sciame di Meteore, Leggendario, 9

Abiurazione - Intelligenza

Resistenza, Comune, 0
Armatura Magica, Non Comune, 1
Protezione dall'Energia minore, Raro, 1
Santuario, Comune, 1
Scudo, Comune, 1
Scudo della Fede, Comune, 1
Allarme, Comune, 1
Chiudi Portale, Raro, 2
Protezione dai Veleni, Non Comune, 2
Serratura Magica, Comune, 2
Vincolo di Interdizione, Comune, 2
Anti-Individuazione, Non Comune, 3
Cerchio Magico, Comune, 3
Controincantesimo, Comune, 3
Dissolvi Magie, Comune, 3
Benedizione della Vita, Raro, 3
Glifo di Interdizione, Comune, 3
Protezione dall'Energia, Comune, 3
Rimuovi Maledizione, Comune, 3
Bolla vitale, Non Comune, 4
Esilio, Comune, 4
Interdizione alla Morte, Non Comune, 4
Libertà di Movimento, Comune, 4
Santuario Privato, Molto Raro, 4
Dissolvi il Bene e il Male, Raro, 5
Dissolvi Magie Avanzato, Raro, 5
Globo di Invulnerabilità, Comune, 6
Proibizione, Non Comune, 6
Vigilanza e Interdizione, Non Comune, 6
Simbolo, Non Comune, 7
Aura Sacra, Comune, 8
Campo Anti-Magia, Raro, 8
Scudo Mentale, Non Comune, 8
Imprigionare, Raro, 9

Animali e Piante - Saggezza

Randello Incantato, Comune, 0
Spruzzo Velenoso, Non Comune, 0
Intralciare, Comune, 1
Parlare con gli Animali, Comune, 1
Purificare Cibo e Bevande, Comune, 1
Unto, Comune, 1
Amicizia con gli Animali, Non Comune, 1
Animale Messaggero, Comune, 2
Bacche Benefiche, Comune, 2
Crescita di Spuntoni, Comune, 2
Evoca Cavalcatura, Comune, 2
Gragnola di Ghiande di Kyrin, Non Comune, 2
Gragnola di Limoni Kyrin, Molto Raro, 2
Localizza Animali e Piante, Non Comune, 2
Movimenti del Ragno, Non Comune, 2
Passare Senza Tracce, Comune, 2
Pelle di Corteccia, Comune, 2
Ragnatela, Comune, 2
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, Non Comune, 2
Bastoni in Serpenti, Non Comune, 3
Crescita Vegetale, Non Comune, 3
Evoca Animali, Non Comune, 3
Gragnola di Ghiande Infuocate di Ky-

rin, Raro, 3
Parlare con le Piante, Raro, 3
Dominare Bestie, Comune, 4
Insetto Gigante, Non Comune, 4
Localizza Creatura, Comune, 4
Metamorfosi, Comune, 4
Gragnola di Marroni di Kyrin, Molto Raro, 5
Guscio Anti-Vita, Non Comune, 5
Piaga degli Insetti, Raro, 5
Reincarnazione, Raro, 5
Risveglio, Raro, 5
Traslazione Arborea, Raro, 5
Muro di Spine, Non Comune, 6
Trasporto Vegetale, Molto Raro, 6
Forme Animali, Raro, 8
Metamorfosi Pura, Raro, 9

Ammaliamento - Carisma

Beffa Crudele, Comune, 0
Dito, Raro, 0
Charme su Persone, Comune, 1
Comando, Comune, 1
Eroismo, Non Comune, 1
Risata Incontenibile, Non Comune, 1
Sonno, Comune, 1
Anatema, Comune, 1
Blocca Persona, Comune, 2
Calmare Emozioni, Comune, 2
Estasiare, Comune, 2
Sonnellino, Leggendario, 2
Suggestione, Comune, 2
Zona di Verità, Non Comune, 2
Benedizione di Cattalm, Molto Raro, 3
Blocca Persona Avanzato, Non Comune, 4
Compulsione, Non Comune, 4
Confusione, Comune, 4
Dominare Bestie, Molto Raro, 4
Costrizione, Raro, 5
Dominare Persone, Non Comune, 5
Modificare Memoria, Molto Raro, 5
Suggestione di Massa, Non Comune, 6
Antipatia/Simpatia, Raro, 8
Confusione Contagiosa, Molto Raro, 8
Danza Irresistibile, Leggendario, 8
Dominare Mostri, Non Comune, 8
Parola del Potere Stordire, Non Comune, 8
Regressione Mentale, Raro, 8
Parola del Potere Uccidere, Raro, 9

Cura - Saggezza

Cura Ferite Leggere, Comune, 1
Preghiera di Guarigione, Comune, 2
Ristorare Inferiore, Comune, 2
Aiuto, Non Comune, 2
Rimuovi Malattia, Comune, 2
Cura Ferite Serie, Non Comune, 3
Distruggere Nonmorto, Non Comune, 3
Rimuovi Veleno, Comune, 3
Rinascita, Molto Raro, 3
Vigore, Raro, 4
Cura Ferite Critiche, Non Comune, 5
Ristorare Superiore, Non Comune, 5
Guarigione, Raro, 6
Rigenerazione, Leggendario, 7
Guarigione di Massa, Leggendario, 9
Cura Ferite di Massa, Non Comune, (variabile)

Divinazione - Saggezza

Colpo Accurato, Comune, 0
Comprensione dei Linguaggi, Comune, 1
Conoscere i Tratti, Leggendario, 1
Guida, Comune, 1
Comprensione degli Scritti, Non Comune, 2
Individuazione dei Pensieri, Raro, 2
Individuazione delle Malattie e dei Veleni, Non Comune, 2
Localizza Oggetto, Comune, 2
Presagio, Comune, 2
Scopri Trappole, Comune, 2
Vedere Invisibilità, Comune, 2
Lingue, Comune, 3
Chiaroveggenza, Comune, 3
Occhio Arcano, Comune, 4
Comunione, Raro, 5
Comunione con la Natura, Molto Raro, 5
Conoscenza delle Leggende, Comune, 5
Legame Telepatico, Raro, 5
Scrutare, Raro, 5
Divinazione, Comune, 6
Scopri il Percorso, Non Comune, 6
Visione del Vero, Raro, 6
Previsione, Non Comune, 9

Evocazione - Intelligenza

Creare Birra, Raro, 0
Fiotto Acido, Comune, 0
Mano Magica, Comune, 0
Cuoco Invisibile, Comune, 1
Disco Fluttuante, Comune, 1
Schiaffo di Cattalm, Non Comune, 1
Servitore Invisibile, Comune, 1
Passo Velato, Non Comune, 2
Creare Cibo e Acqua, Comune, 3
Porta Dimensionale, Comune, 4
Scrigno Segreto, Raro, 4
Segugio Fedele, Raro, 4
Tentacoli Neri, Non Comune, 4
Cerchio di Teletrasporto, Non Comune, 5
Evocazioni Istantanee, Raro, 6
Parola del Ritiro, Raro, 6
Reggia Meravigliosa, Leggendario, 7
Teletrasporto, Comune, 7
Labirinto, Raro, 8
Desiderio, Non Comune, 9

Illusione - Intelligenza

Camuffare Sé Stesso, Comune, 1
Immagine Silenziosa, Comune, 1
Scritto Illusorio, Comune, 1
Spruzzo Colorato, Comune, 1
Aura Magica dell'Arcanista, Non Comune, 2
Bocca Magica, Comune, 2
Immagine Speculare, Comune, 2
Invisibilità, Comune, 2
Lacrima di Laydel, Molto Raro, 2
Sfocatura, Comune, 2
Silenzio, Comune, 2
Destriero Fantasma, Comune, 3
Immagine Maggiore, Comune, 3
Paura, Non Comune, 3
Trama Ipnotica, Comune, 3
Invisibilità Superiore, Non Comune, 4
Terreno Illusorio, Non Comune, 4
Allucinazione Mortale, Non Comune, 4
Creazione, Raro, 5
Fuorviare, Non Comune, 5
Sembrare, Non Comune, 5
Sogno, Non Comune, 5
Illusione Programmata, Non Comune, 6
Immagine Proiettata, Non Comune, 7
Miraggio Arcano, Raro, 7
Fatale, Raro, 9

Invocazione - Costituzione

Colpo Fiammeggiante, Raro, 1
Dardo Tracciante, Non Comune, 1
Dardo occulto, Comune, 1
Favore Divino, Non Comune, 1
Luci Danzanti, Non Comune, 1
Luminescenza, Non Comune, 1
Oscurità, Invocazione, 1
Benedizione Superiore, Non Comune, 2
Frantumare, Comune, 2
Punizione Marchiante, Comune, 2
Arma Spirituale, Comune, 2
Colpo Luccicante, Non Comune, 2
Benedizione Suprema, Raro, 3
Capanna, Non Comune, 3
Colpo Accecante, 3
Inviare, Comune, 3
Luce Diurna, Comune, 3
Sfera Elastica, Raro, 4
Mano Arcana, Non Comune, 5
Muro di Forza, Comune, 5
Santificare, Raro, 5
Bagliore Solare, Non Comune, 6
Banchetto degli Eroi, Non Comune, 6
Barriera di Lame, Comune, 6
Cerchio di Morte, Molto Raro, 6
Contingenza, Comune, 6
Parola Divina, Molto Raro, 7
Spada Arcana, Raro, 7
Spruzzo Prismatico, Raro, 7
Esplosione Solare, Raro, 8
Gabbia di Forza, Raro, 8

Necromanzia - Costituzione

Tocco Gelido, Comune, 0
Vita Falsata, Comune, 1
Grido di dolore, Raro, 1
Raggio di Indebolimento, Comune, 1
Cecità/Sordità, Comune, 2

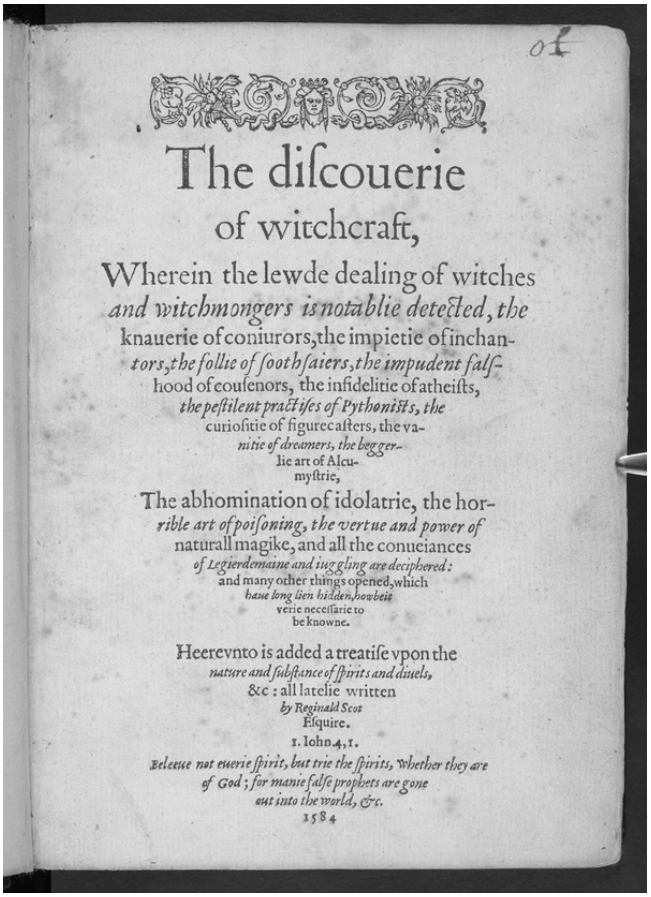
Infliggi Ferite, Comune, 2
Raggio mortale, Raro, 2
Riposo Inviolato, Non Comune, 2
Aiuto, Non Comune, 2
Animare Morti, Comune, 3
Cecità/Sordità Avanzata, Non Comune, 3
Parlare con i Morti, Raro, 3
Rinascita, Molto Raro, 3
Scagliare Maledizione, Non Comune, 3
Tocco Vampirico, Comune, 3
Inaridire, Non Comune, 4
Contagio, Non Comune, 5
Rianimare Morti, Leggendario, 5
Creare Non Morti, Non Comune, 6
Dito della Morte, Comune, 6
Ferire, Non Comune, 6
Giara Magica, Molto Raro, 6
Sguardo Penetrante, Molto Raro, 6

Trasmutazione - Destrezza

Messaggio, Comune, 0
Passo Veloce, Molto Raro, 1
Ritirata Rapida, Non Comune, 1
Alterare Sé Stesso, Comune, 1
Arma Magica, Comune, 2
Caratteristica Potenziata, Comune, 2
Ingrandire/Ridurre, Comune, 2
Scassinare, Comune, 2
Scurovisione, Comune, 2
Trucco della Corda, Comune, 2
Forma Gassosa, Non Comune, 3
Intermittenza, Non Comune, 3
Lentezza, Non Comune, 3
Velocità, Non Comune, 3
Fabbricare, Comune, 4
Animare Oggetti, Comune, 5
Telecinesi, Non Comune, 5
Disintegrazione, Non Comune, 6
Trasformazione Furiosa di Restser, Molto Raro, 6
Celare, Raro, 7
Forma Eterea, Raro, 7
Inversione della Gravità, Raro, 7
Loquacità, Raro, 8
Fermare il Tempo, Molto Raro, 9
Trasformazione, Raro, 9

Universale - nessuna

Fiamma Sacra, Comune, 0
Lacrima di Ljust, Non Comune, 0
Marchio Magico, Comune, 0
Prestidigitazione, Comune, 0
Taumaturgia, Non Comune, 0
Artificio Druidico, Non Comune, 0
Benedizione, Comune, 1
Dardo arcano, Comune, 1
Identificare, Comune, 1
Illusione Minore, Comune, 1
Individuazione del Magico, Comune, 1
Lettura del Magico, Comune, 1
Luce, Comune, 1
Scagliare Maledizione Minore, Comune, 1
Benedici Acqua, Comune, 2
Fiamma Perenne, Leggendario, 2


The discouerie
of witchcraft,
Wherein the lewde dealing of witches
and witchmongers is notablie detected, the
knauerie of coniurors, the impietie of inchan-
tors, the follie of soothsaiers, the impudent falsh-
hood of cousenors, the infidelitie of atheists,
the pestilent practises of Pythonists, the
curiositie of figure casters, the va-
nitie of dreamers, the beggerlie art of Alcu-
mystrie,
The abhomination of idolatrie, the horrible art of poisoning, the vertue and power of
naturall magike, and all the conueiances
of Legierdemaine and iuggling are deciphered:
and many other things opened, which
haue long lien hidden, howbeit
verie necessarie to
be knowne.
Heerevnto is added a treatise vpon the
nature and substance of spirits and diuels,
&c: all latelie written
by Reginald Scot
Esquire.
1. Iohn 4, 1.
Beleeue not euerie spirit, but trie the spirits, whether they are
of God; for manie false prophets are gone
out into the world, &c.
1584

"The Discoverie of Witchcraft' by Reginald Scot, 16 secolo

Opzionale - Abilità Iconiche

> La vita è diventata incommensurabilmente migliore da quanto sono stato forzato a smettere di prenderla seriamente. (Daniel Day Lewis)

Queste abilità rappresentano l'apice di un personaggio, non inteso come le abilità finali del 20esimo livello, ma come abilità legate al modo di ruolare, al tipo di personaggio che si è andato a creare e crescere. Queste abilità andrebbero date solo a personaggi che sono stati portati dal primo ad almeno il 15esimo livello, è un riconoscimento al giocatore.

Sono abilità opzionali perché forti, peculiari, uniche e *rotte*. Il Narratore dovrebbe darle alla fine di una lunga ed unica campagna quando i personaggio ormai sono leggenda. Ogni personaggio può' avere una sola abilità iconica, una capacità' che contraddistingue gli eroi, capaci di azioni al limite e oltre l'umano. I giocatori sono invitati a creare nuove Abilità Iconiche in base allo sviluppo del personaggio.

Una Luce contro le tenebre

Requisiti suggeriti: Patrono Ljust, Sumkjr

Una volta al giorno emetti per 60 minuti luce sacra intorno a te che ti conferisce +1d6 ai Tiri Salvezza e Tiri per Colpire contro i Devoti e Seguaci non del tuo Patrono. Puoi convogliare 1 volta al giorno la luce e tutte le creature Seguaci o Devoti di altri Patroni in raggio di 10 metri da te devono effettuare un TS Tempra a DC 10 + somma Tratti in comune con il Patrono + Saggezza o essere storditi per 2d6 round.

Il Fabbro

Requisiti suggeriti: abilità nel lavorare il metallo

Le tue capacità di lavorare con le armi ed armature sono leggendarie. Ogni armatura da te fatta ingombra e pesa come una categoria inferiore, le armi fanno un danno di una categoria superiore di dado.

L'Oracolo della Guerra

Requisiti suggeriti: maestro combattente di mischia

Ogni arma nelle tue mani è letale. Il dado dell'arma raddoppia come raddoppia il danno causato dalla Forza. Es. una spada lunga fa 2d8 di danno e se hai Forza +3 il danno totale diventa 2d8+6

L'Eroe senza paura

Requisiti suggeriti: coraggioso e risoluto

Una volta per avversario puoi ignorare (per 1d4 round) le condizioni che ti affliggono come Reazione.

Mindmaster

Requisiti suggeriti: una vita a avventurosa gestita con intelligenza e sangue freddo

Puoi usare il punteggio in una Caratteristica mentale (Intelligenza, Saggezza o Carisma) al posto di una fisica (Forza, Destrezza, Costituzione) per quanto riguarda tutte le prove.

Su un cavallo pallido

Requisiti suggeriti: non temere al morte, aver ucciso tantissimi avversari

Sei la cosa più' simile alla morte che i tuoi nemici vedranno mai. Quando uccidi un nemico tutti gli avversari (che possono aver visto la scena) in 10m di raggio devono fare un TS Volontà DC 10+Competenza Armi + Carisma, costo una Reazione, od essere influenzati come dall'incantesimo Paura. L'abilità è usabile 3 volte al giorno.

La Furia Magica

Requisiti suggeriti: una vita dedicata alla magia esplosiva

Sei capace di scatenare l'inferno con la magia. La difficoltà (DC) di ogni tuo incantesimo aumenta di 2, quando fai una Prova di Magia tiri 3d6 in più ed ignori 2 dadi tirati.

L'Ombra

Requisiti suggeriti: una vita dedicata a nascondersi e sorprendere i nemici

Tre volte al giorno puoi teletrasportati sull'ombra di un altra creatura che sia entro 30 metri. Costo 1 Reazione.

La Madre

Requisiti suggeriti: passato più tempo in forma animale che propria

Ha la capacità innata di lasciare le orme di qualsiasi animale, compatibile con la tua taglia, anche se non sei trasformato. Puoi parlare con qualsiasi animale come se fossi sempre sotto effetto dell'incantesimo Parlare con gli Animali.

Il Morto

Requisiti suggeriti: una vita di sempre sul baratro della morte

Tre volte al giorno quando i tuoi Punti Ferita scendono sotto 1, con una Azione di Reazione recuperi 3d12 Punti Ferita. Questa abilità può essere usata anche quando i Punti Ferita sono negativi o si dovrebbe essere direttamente morti.

Il Cacciatore

Requisiti suggeriti: una vita dedicata a cacciare ed inseguire

Le tue prove di Sopravvivenza hanno un +2d6 di bonus. Il primo colpo che va a segno contro un avversario ottiene automaticamente 2 critici.

Cosmologia

E' più facile dominare su chi non crede in niente (La Storia Infinita, Kmorf)

Tu credi che c'è un Dio solo? Fai bene; anche i demoni lo credono e tremano! (Giacomo Il Giusto 2, 19)

?!

In OBSS le divinità sono diverse dai tradizionali dei nei giochi di ruolo.
Le divinità, i Patroni, amano sporcarsi le mani, partecipare nelle faccende delle creature che le adorano, per loro è una sfida continua ad avere più credenti, adepti e persone più simili, per Tratti, a loro.
I Patroni sono stati creati come parossismo dell'animo umano, dove tutto è un eccesso. Come spiriti liberati dal vaso di Pandora hanno il solo scopo di portare i loro Tratti al dominio rendendoli i più comuni e presenti tra le creature, specialmente tra le più potenti.

In principio era il nulla che in sé conteneva il tutto.

L'Energia dei Patroni della Genesi, derivante dalle più primordiali pulsioni esplodeva in tutta la sua potenza senza alcun controllo

Manifestate come due lingue di una fiamma unica Ljust e Calicante sono la fonte infinita di infinita energia.

Ljust l'energia positiva, il calore, la luce, la vita e sintropia; Calicante, l'energia negativa, gelido odio, distruzione, morte ed entropia.

Ljust è la rappresentazione di ciò che luce ed vita portano sempre con se. Rappresenta la purezza del sentimento d'amore, la protezione della vita, il rispetto per l'altro, la curiosità per il nuovo, la voglia di migliorarsi sempre, la forza di combattere con coraggio e valore per il bene comune. E' la spinta vitale al cambiamento, il chaos che evolve ma non distrugge.

Calicante è la rappresentazione del buio, dell'odio, della rabbia e violenza. Calicante è vendetta e fredda distruzione, non c'è interesse in alcuna forma di vita piuttosto le usa, le sfrutta e solo in certi casi ne subisce la presenza. Ama sadicamente la sofferenza. E' l'entropia che annienta e annichilisce e trova piacere nel farlo.

Atmos è il testimone, colui che segna il passaggio del tempo e trascrive ogni accadimento sulla Terra e trai Patroni della Genesi. Una entità nata dalla creazione perché prevenisse la distruzione assoluta. Vigila e trascrive quanto fanno i Patroni della Genesi, le divinità che hanno generato il creato.

Un quarto essere fu presente, il cui nome non ci è mai giunto, ma che conosciamo come *Ominiessenza*, colui che era il primo nato dai Patroni della Genesi.

Il primogenito dei Patroni della Genesi curiosando nell'universo tutto a sua disposizione giunse sulla Terra e qui, non si sa come, venne catturato dalla Freten. Catturato, fatto a pezzi, collegato a macchine per poter attingere alla sua eterna energia.

Quando il primo reattore della Frenten venne collegato si aprì una *frattura* e fu così che anche i Patroni della Genesi scoprirono cosa era accaduto e l'ira di Calicante fu immensa e totale.

La sua volontà fu talmente soverchiante che Ljust non poté intervenire immediatamente.

Cosa successe in quei primi sei mesi lo possiamo ancora vedere nelle macerie e distruzione rimaste sulla Terra.

Ljust riuscì infine a placare Calicante e questo richiamò le sue manifestazioni.

La morte del primo Patrono aveva creato numerosi squarci, fratture, nella realtà, come Portali che si aprivano in altri mondi, altri universi. Portali che continuavano ad aprirsi e chiudersi cambiando posizione di continuo. In ognuno di questi Portali c'era un pò del loro figlio.

Ljust e Calicante decisero di fare di questo nostro mondo, la Terra, il loro spazio di gioco e qui decisero di fare divertire la loro futura progenie.

Decisero di comune accordo di generare un Patrono che sovrintendesse a quest i Portali. Crearono un Patrono che fosse capace di percepire, aprire e bloccare questi Portali. Così venne creato **Lynx**, il Guardiano dei Portali.

Lynx sovrintende al vuoto cosmico, all'accesso ai Piani, ai portali che con l'avvicendarsi di caos e ordine, di bene e male, di luce e tenebra stanno sempre più creando fratture al confine esistente la la Terra e l'Oltre.

Lynx li percepisce, li sente, sa dove si stanno generando o spegnendo, con il passare del tempo infatti alcuni di questi Portali sono divenuti stabili e definitivi, altri invece continuano a generarsi casualmente e sempre in modo totalmente ignoto rimangono attivi o si esauriscono. Viaggiando di continuo nel non luogo Lynx chiude i portali più grandi ma per uno che ne chiude un altro si apre. Lynx ha privato le Liste di Magia da molti degli incantesimi che agiscono sui piani, per proteggere la Terra dalle creature esterne.

Atmos, preoccupato per l'equilibrio sulla Terra, incanalò le energie primordiali e divine dei Patroni della Genesi andando a creare un Patrono che potesse rivaleggiare e tenere a bada gli altri futuri Patroni.

Il primo creato da Atmos, con l'aiuto di Ljust, e l'intervento di Calicante, fu **Gradh**, Patrono dell'Umanità (e di tutte le razze senzienti), colui che avrebbe difeso la Terra dalle creature esterne e dagli altri Patroni. Gradh racchiude in sé il dualismo dei due Patroni della Genesi, l'istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust e l'istinto di vendetta, violenza e furia di Calicante.

Si getta con coraggio nelle battaglie, attacca il nemico senza paura, protegge il più debole, difende la vita ma non teme di percorrere la strada della vendetta più distruttiva verso chi sfrutta e distrugge vite senza motivo. Gradh ama calarsi fra la gente e vivere con loro, come loro. Non si sente totalmente a suo agio nel pantheon con gli altri Patroni ne fra la gente comune, lui è Umano tra i Patroni e Patrono tra gli Umani. Passionale e gentile è il Patrono che maggiormente ha a cuore le sorti del nostro pianeta e delle sue creature.

Le lingue di energie divine erano troppo intense, caotiche e pure perché Atmos potesse governarle per plasmare da solo i Patroni. Usando il grezzo potere dei Patroni della Genesi creò altri Patroni, la seconda venuta, ognuno influenzato in maniera diversa da Calicante o Ljust. Questi Patroni risultarono meno perfetti e divini rispetto alle sue intenzioni, più imperfetti ed *umani* in quanto originati dalle emozioni, incontrollabili e pure dei Patroni della Genesi. Questi nuovi Patroni plasmano le volontà, fondano regni, comandano nell'ombra le pedine che osano chiedere i loro favori.

In questa apparente calma i Patroni perpetuano i loro interessi, diventare i più forti, i più importanti, coloro che hanno maggiori seguaci. Lo scopo è uno solo: avere più persone possibili che seguono i loro Tratti.

Se un Patrono agisce in prima persona o in modo indiscriminato sa che scatenerà la reazione di Gradh o l'intervento di Atmos che gli impediranno un uso incontrollato e massivo dei suoi poteri direttamente sulla Terra, come fecero i primissimi Patroni. Questo raramente li ferma e la stessa natura e creature tutte vengono spesso influenzate dal volere dei Patroni.

Ed è così che nascono sempre più spesso aberrazioni, malattie sempre nuove, terre maledette dove non può crescere nulla, per non parlare di pazzie che spesso coinvolgono chi invece dovrebbe proteggere i cittadini. E' una dura vita quella dell'uomo comune che continuamente deve affrontare siccità o alluvioni, morie di animali ed un meteo irregolare se non assurdo, orde di creature venute dal nulla che vogliono solo sterminare tutti,

Ad ogni passo deve guardarsi intorno perché non può mai sapere chi ha venduto l'anima ad un Patrono per vivere un giorno in più.

Ovunque i nemici più forti sono i Draghi, generati e convocati nella prima venuta da Tàhil, il primo servitore di Calicante. Fanno incursioni al solo scopo di portare distruzione e morte, seminare paura ed orrore.

Molte regioni stanno diventando incubatrici di razze oscure e malvagie, legioni di non morti guidate da potenti negromanti si ammassano sui confini, i Draghi addestrano i loro corrotti adepti e scure spire nel cielo promettono tempesta.

Come la Freten riuscì a catturare il Primo figlio ed a soggiogarlo è tuttora un mistero.

Patroni

> Conan: A quali dei preghi?
> Subotai: Io prego ai quattro venti e tu?
> Conan: Io prego Crom, ma solo raramente... lui non ascolta. (Conan il Barbaro, film 1982)
>
> Infatti, come il corpo senza lo spirito è morto, così anche la fede senza le opere è morta. (Giacomo Il Giusto 2, 26. NdA Riferendosi ai punteggi dei Tratti collegati al Patrono...)

Le creature tutte, anche chi non usa la magia possono sentire l'influenza di questi Poteri, di questi Patroni.

Se un personaggio per il suo modo di essere (giocare) e comportarsi ha almeno un Tratto in comune con un Patrono ed anzi matura e potenzia queste convinzioni, anche se non ha giurato fedeltà ad un Patrono potrebbe comunque sentire l'influenza del Patrono e ricevere dei doni da esso.

Un Patrono è ben contento se qualcuno segue i suoi dettami, Tratti, e dona a coloro che lo fanno dei piccoli poteri come riconoscimento per la fedeltà a lui riservata, volutamente o meno. I poteri indicati sotto *Tratti in Comune* sono cumulativi. Se non indicato diversamente i poteri sono usabili 1 volta al giorno e costano 2 Azioni. Quando è indicato un incantesimo questo viene manifestato senza Prove di Magia o penalità dovute ad armatura.

Ogni **Patrono predilige uno o più forme energetiche**, se sei Seguace puoi usare quell'energia nelle tue magie, se sei un Devoto invece devi, alla stessa maniera sono indicate le **Liste di Magia privilegiate**, ovvero liste nelle quale il Devoto ha dei vantaggi d'uso.

Le forme di Energia vengono distinte tra fonti positive, neutrali e negative, vi servono anche per inquadrare meglio il vostro Padrone, pardon, il Patrono che servite.

Fate la somma degli elementi, se positiva il Patrono si può considerare buono, se a valore zero il Patrono è neutrale, se a valore negativo il Patrono è malvagio, per comodità nella lista delle forme di energia è indicato se il Patrono è **B**uono, **N**eutrale o **M**alvagio.

Nella descrizione del Patrono troverete anche la sua **manifestazione**, ovvero cosa accade quando un personaggio agisce in maniera particolarmente e significativamente consona ai Tratti seguiti dal Patrono.

L'effetto è puramente scenico e di circostanza ma lascia sempre colpito chiunque lo possa osservare, solitamente garantisce un punto avanzamento in qualche Tratto collegato al Patrono.

E' presente anche l'indicazione dell'**arma preferita** dal Patrono. Non ci sono vantaggi nell'usarla, a meno di avere la specifica Abilità (pag. 71), la scelta è puramente personale e lasciata alla devozione del personaggio.

Sotto l'indicazione dell'arma preferita c'è l'indicazione della Regola ovvero il comportamento che il Devoto deve cercare di rispettare.

Un incantatore che si affida ad un Patrono, almeno **2 Tratti** in comune, diventa un **Devoto**. Se ha almeno **1 Tratto** in comune e si affida ad un Patrono allora si dice che è un **Seguace**. Il **Vantaggio** indicato è solo per il Devoto.

Potrebbe anche non seguire alcun Patrono pur avendo più Tratti in comune.

?! Il Narratore può comunque concedere l'essere Seguace o Devoto pur se i Tratti non collimano perfettamente. Su richiesta del giocatore ed a sua discrezione può valutare la somiglianza di alcuni Tratti del personaggio a quelli del Patrono e valutarli idonei per esserne un Seguace o Devoto. In queste situazioni è necessario comprendere come il giocatore inquadra il personaggio e capire non solo se i Tratti ma anche il sentimento del personaggio è affine al Patrono scelto.

Le capacità acquisite legate ai Tratti in comune sono indipendenti dall'essere un Devoto, Seguace o semplicemente ateo.

Tabella Elementi - Energia

Positivi (+1)	**Neutrali** (0)	**Negativi** (-1)
En. Positiva Luce	Fuoco Freddo Suono Elettricità	En. Negativa Vuoto

Devoti e Seguaci

Essere Devoti o Seguaci è una scelta vostra, nessuno ve la impone. Dovete sentirla come una occasione di gioco di ruolo, come un arricchimento del personaggio e non una costrizione. Essere Devoti o Seguaci non significa essere proni al volere del Patrono, anzi, significa essere ancora più convinto di propri Tratti, della propria personalità. **Un Patrono non chiede preghiere, ma chiede di essere se stessi.**

Miracoli, Interventi e Prodigi

In un mondo dove le divinità sono così capricciose, volubili e assetati di devoti fa loro gioco dimostrarsi generosi con coloro che possono poi diffondere i loro Tratti.

Un favore chiesto ad un Patrono ha sempre un prezzo non ovvio ne scontato. Il Narratore deve valutare attentamente la supplica del personaggio e giudicare se la richiesta è pertinente con i Tratti del Patrono, in caso positivo tirare 1d100 e fare meno della metà del punteggio più alto di Tratto in comune con il Patrono. Oppure decidere autonomamente secondo il corso dell'avventura.

Ljust

La Dama della Luce, colei che irradia calore e amore. Generatrice delle pulsioni d'amore, protezione, gentilezza, gioia e perdono. Racchiude in sé l'aspetto protettivo di una madre, la forza e l'audacia di una combattente, la passionalità di una giovane amante e l'allegria, la ricerca del nuovo, la fantasia di una bambina. Ljust incarna la bellezza della vita ed ogni creatura che la contempla vede quella che per lei è la massima armonia e cade prona al suo fascino.

Ljust può essere scelta solo da un personaggio con 4 Tratti in comune con lei, fondamentalmente si nasce per essere Devoti di Ljust. Nel corso delle ere Ljust decise di selezionare, scegliere e premiare le donne che più mostravano in modo innato e profondo amore per la vita, curiosità per il nuovo, forza incrollabile, dedizione, fiducia, rispetto e cura degli altri donando loro i poteri e la possibilità di studiare e crescere come Allieve della Luce. Queste Allieve devono seguire la regola degli 8 Passi.

- **Simbolo**: Una stella circondata da 8 raggi solari
- **Caratteristica**(Devoto): Saggezza o Carisma
- **Tratti**: Compassionevole, Testardo, Coraggioso, Estroverso, Altruista, Leale, Paziente. Il Devoto di Ljust ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: luce dorata inonda l'incantatore.
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: puoi lanciare l'incantesimo Luce come Reazione, 3 volte al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: una armatura di luce ti protegge, guadagni un +2 a tutti i Tiri Salvezza e Difesa, l'effetto è permanente.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: puoi lanciare l'incantesimo Bagliore Solare. 1 volta al giorno.
- **Elementi/B** (Seguace/Devoto): Energia Positiva, Luce
- **Vantaggio** (Devoto): Ogni volta che fai una Cura magica curi un Punto Ferita in più.
- **Liste Magia Privilegiate**(Seguace/Devoto): Cura, Abiurazione
- **Arma Preferita**: Spada Bastarda
- **Regola**: Accettare l'invito ad un ballo

Gli 8 Passi delle Allieve

Le Allieve della Luce sono una gruppo segreto di Devote che per totale affinità con Ljust hanno intrapreso il duro percorso del bene e dell'amore. E' tra i gruppi più antichi fondati sulla Terra. Le Allieve, 99 come numero massimo, ma purtroppo spesso meno numerose, sono Devote di Ljust e devono seguire gli 8 Passi della Luce

1. Ama e proteggi con tutta te stessa, con totale e sincera dedizione chi hai attorno a te.
2. Non lasciare che la tua inazione generi sofferenza.
3. Si un punto di paragone. Fai che la tua Luce elevi le persone che hai intorno e possano vedere in te speranza, serenità, calma, protezione e sicurezza.
4. Usa l'intelligenza, la furbizia e l'arguzia. Si lungimirante e risoluta nell'azione.
5. La tua opera è per il bene comune. Fa che la tua Luce sia sempre alta ed intensa.
6. Non cercare altra Luce se non la tua e quella delle tue sorelle.
7. Sii luminosa ma non accecare chi è intorno a te.
8. Sii la differenza tra la disperazione e la speranza.

Le Allieve hanno costruito un ballo armonioso trasformando in danza i passi della loro Regola.

Esistono anche Allieve di altro genere, rari ma storicamente accertati.

Calicante

> La superstizione è la religione degli spiriti deboli. (Edmund Burke)

E' oscuro, gelido e arrabbiato. Racchiude in sé odio, violenza, distruzione, vendetta e perenne insoddisfazione. Raccoglie la personalità capricciosa e scontenta di un bambino, la noia violenta e sadica di un giovane uomo, la forza distruttiva di un uragano e la rabbia di un combattente che non ha più nulla da perdere. Calicante solo con la presenza mette a disagio, ti fa sentire in pericolo, affascina ma con le armi della paura e della incostanza.

Calicante può essere scelto solo dai personaggi che hanno 4 Tratti in comune con lui. I suoi Devoti sono i migliori assassini, sua professione più affine. Coloro che mostrano il maggiore sprezzo del pericolo e della vita altrui. I suoi prediletti sono coloro che sono temuti, odiati, coloro che sono violenti e crudeli ma mortalmente efficienti e decisivi in ogni situazione di combattimento.

- **Simbolo**: Un turbine nero
- **Caratteristica**: Forza o Destrezza
- **Tratti**: Ambizioso, Disonesto, Vendicativo, Cinico, Dissoluto, Arrogante, Avaro. Il Devoto di Calicante ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: spada grondante di sangue nero
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incantesimo Oscurità. Una volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua arma si ammanta di ombra. Guadagni un +2 al Tiro per Colpire e +1d4 di danno da Vuoto per 2d6 round, Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Crei 4 dardi di Vuoto, ogni dardo fa 2d6 di danno, colpisce automaticamente entro 18 metri. Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Crei una zona di energia protettiva attorno a te nel raggio di 3 metri, dimezzi tutto il danno che ricevi, non è possibile recuperare Punti Ferita nell'area. Durata 10 minuti consecutivi, 1 volta al giorno.
- **Elementi/M**: Energia Negativa, Vuoto
- **Vantaggio**: +2 TS contro Lista Incantamento
- **Liste Magia Privilegiate**: Fuoco, Necromanzia
- **Arma Preferita**: Machete
- **Regola**: Mai lasciare impunita una offesa diretta

Atmos

> ?! Che cos'è dunque il tempo? Se nessuno me lo chiede, lo so; se voglio spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so più. (Agostino da Ippona)

Il custode del Tempo e della Torre dell'Orologio, come ha avviato il tempo e la creazione dei nuovi Patroni così fermerà la sfida fra loro ed i Patroni sopravvissuti saranno giudicati, le loro opere valutate e Ljust o Calicante ne trarranno giovamento. Come una sfida da una singola moneta di rame nuovi Patroni, nuovi ideali saranno creati e noi, piccole creature vedremo nascere nuove civiltà e regni fiorenti. La storia è poco nota, solo i pochi Devoti di Atmos, scribi e studiosi della biblioteca del Tempo, conoscono il segreto e lo scorrere del tempo e della gara, gli altri, ignoranti, vivranno il loro tempo con un padrone sicuramente guidato da un Patrono.

Atmos, il Patrono del Tempo è il custode della storia, è colui che tiene traccia dei mille e più mondi che sono stati creati.

Atmos ha il potere unico e riservato solo a lui di poter bandire dal creato un Patrono qualora questo diventasse troppo forte e minacciasse Calicante e Ljust. Atmos ha già usato questo potere in passato. Atmos sia per la sua natura totalmente neutrale sia per il suo ruolo non si è mai schierato.

Tutti i Patroni temono Atmos per il suo potere, il più terribile per loro, ovvero il loro alienamento, l'oblio, la dimenticanza, l'essere distolti dal tempo e dalla sfida.

Per essere un Devoto di Atmos al momento del rito è necessario che il futuro Devoto possieda almeno quattro Tratti in comune con lui, amare la storia e la conoscenza.

Vestito di un morbido saio marrone e calzari di cuoio si muove tra gli infiniti scaffali della Biblioteca del Sapere con sempre uno strano misuratore del tempo appeso alla vita.

- **Simbolo**: Un libro bianco con un orologio da taschino appoggiato sopra
- **Caratteristica**: Intelligenza o Saggezza
- **Tratti**: Indeciso, Cauto, Intransigente, Paziente, Vendicativo, Curioso, Avaro. Il Devoto di Atmos ha 4 Tratti in comune con il Patrono.
- **Manifestazione**: l'incantesimo si sviluppa come a rallentatore, è solo un effetto illusorio
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Conosci sempre la data esatta e l'ora.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Hai una intuizione innata per la conoscenza. Hai +1d6 alle prove di Conoscenza
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Globo di Invulnerabilità, 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni qual volta che devi fare una prova di Arcana puoi prendere il 18 come prendessi 10
- **Elementi/N**: Suono, Freddo
- **Vantaggio**: Sai sempre che ora è
- **Liste Magia Privilegiate**: Divinazione, Abiurazione
- **Arma Preferita**: Mazza leggera
- **Regola**: Non accettare o dare un compenso se non meritato

Lynx

> ?! Le persone non fanno i viaggi, sono i viaggi che fanno le persone. (John Steinbeck)

Patrono dei Portali, è sceglibile solo da personaggi che abbiano almeno 3 Tratti in comune. E' il primo Patrono generato da Ljust e Calicante, creato per proteggere la Terra dagli attacchi esterni.

Serio, occhi gelidi di un azzurro chiarissimo è il Custode dei Portali e di ciò che è Oltre. Letale guardiano per chi cerca di passarli senza permesso, guida attenta per chi chiede il suo aiuto ed il suo permesso. Si fa scudo delle sue cicatrici per allontanare tutti. E' il solitario controllore del mondo.

I suoi Devoti sono i viaggiatori per eccellenza, coloro che presidiano e proteggono la Terra da ciò che è alieno, da ciò che potrebbe disturbare la creazione.

- **Simbolo**: Un portale sull'oscurità
- **Caratteristica**: Destrezza o Intelligenza
- **Tratti**: Testardo, Coraggioso, Cinico, Intransigente, Vendicativo, Estroverso, Vanitoso
- **Manifestazione**: come se il panorama non avesse più orizzonte
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Una volta al giorno puoi eseguire una Azione di Movimento in più
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Puoi lanciare Porta Dimensionale una volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Esilio, 1 volta al giorno, DC 30.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Puoi teletrasportarti per 500km al giorno (anche più teletrasporti o teletrasportati purché la somma totale non superi 500km)
- **Elementi/N**: Fuoco, Elettricità
- **Vantaggio**: Sei considerato di una taglia maggiore quando devono spostarti o spingerti
- **Liste Magia Privilegiate**: Evocazione, Acqua
- **Arma Preferita**: Spada Corta
- **Regola**: Non lasciare un ambiente non esplorato

Gradh

> ?! L'uomo che ha cessato di avere paura ha cessato di preoccuparsi. (Francis Herbert Bradley)

Il primo Patrono creato da Atmos sotto la guida di Ljust e l'influenza di Calicante.

Gradh racchiude in sé l'istinto innato alla protezione, alla difesa ed alla cura propri di Ljust. Gradh è quanto di più simile e profondamente legato a Ljust sia stato generato. Lui è equilibrio, razionalità ed empatia. Dove vi è difesa, cura e protezione vi è Gradh.

Ma Calicante non poteva permettere la creazione di un Patrono totalmente votato ad Ljust e così infuse in Gradh la freddezza della vendetta e la furia della rabbia. Ecco che allora Gradh nell'atto di difendere l'umanità, spesso la deve in primis proteggere da sé stesso.

Gradh non ama sfidare apertamente Cattalm perché sa che farebbe esattamente il suo gioco, ecco che con astuzia cerca di attirarlo nel suo terreno di gioco, dove nessuna vita sarà in pericolo e lì da sfoggio a della sua superiorità strategica e di combattimento.

Passionale e freddo è forse il Patrono più umano del pantheon attuale. Il suo sguardo carismatico e protettivo può divenire freddo e tagliente quando è preda della furia della battaglia o della vendetta. Gradh ama studiare il mondo attorno a sé e passare inosservato. Spesso si nasconde fra la gente e *vive* la sua vita umana, ma non si lascia avvicinare veramente da nessuno. Gradh attira a sé con la stessa facilità con cui lui allontana da se.

Il Devoto di Gradh è fiero ed orgoglioso, indomito e protettivo, ed addolorato, perché per quanto si sforzi di portare equilibrio e pace il male continua sempre a prosperare.

- **Simbolo**: Uno scudo con incise sopra due spirali intrecciate.
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Coraggioso, Vanitoso, Arrogante, Gentile, Invidioso, Leale, Sospettoso
- **Manifestazione**: due spire una nera come ombra ed una lucente come scintilla circondano la tua arma intrecciandosi
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incantesimo Cura Ferite Serie, ma ti causa 1d6 di danno. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Per 10

minuti consecutivi hai un bonus di +1d6 Tiro Salvezza su Riflessi e Tempra. Una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Emani un aura che concede a tutti i tuoi compagni entro raggio 3 metri un +2 Tiri Salvezza. Una volta al giorno, per 30 minuti consecutivi
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Lanci l'incantesimo Palla di Fuoco. L'incantesimo causa 60 di danno da energia negativa. DC 25 Riflessi per dimezzare. 2 volte al giorno
- **Elementi/N**: Energia Positiva - Energia Negativa
- **Vantaggio**: +2 Consapevolezza
- **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione, Invocazione
- **Arma Preferita**: Mazza pesante
- **Regola**: Non permettere ad un immondo di camminare sulla Terra

Atherim

> Colui al quale confidate il vostro segreto, diventa il padrone della vostra libertà. (François de La Rochefoucauld)
>
> Non c'è nulla di nascosto che non sarà svelato, né di segreto che non sarà conosciuto. (Luca, 12, 1-7)

Il Patrono custode. Molti vedono nel seno generoso di Atherim un segno di voluttà e passione. Si lasciano incantare dalla sua procace bellezza e non vedono gli occhi di cristallo che incutono timore a chi osa anche solo pensare di avvicinarla.

Atherim è la custode dei sogni e delle speranze, colei alla quale affidare, come ad una madre, i desideri. E' il Patrono dei Bambini, dei Segreti e delle Levatrici.

Dal sorriso allegro e dall'animo buono sarà sempre pronta ad aiutarti a realizzare i tuoi sogni. E come una madre Atherim protegge e custodisce i segreti e le passioni. Atherim è muta. E' colei che custodisce per sempre, dentro il suo animo i segreti.

Il Devoto di Atherim si prende a cuore coloro che hanno fatto una promessa, punisce chi le infrange e chi svela i segreti. Molti Devoti di Atherim sono diplomatici, notai e levatrici.

- **Simbolo**: Una mano di donna guantata che tiene un'ampolla ricca di flussi
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Sospettoso, Compassionevole, Altruista, Intransigente, Coraggioso, Entusiasta, Vanitoso
- **Manifestazione**: un silenzio sereno e tranquillizzante cala attorno all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Puoi aggiungere 1d6 ad un Tiro salvezza dopo averlo tirato ma prima di sapere se ha avuto successo o meno. Una volta al giorno, come Reazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni 30 Punti Ferita temporanei. Durata 1 ora, una volta al giorno, come Azione Immediata.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Zona di Verità 3 volte al giorno, senza Tiro Salvezza.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Ogni pozione che bevi ha il doppio come durata o effetto se immediata.
- **Elementi/B**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: Riduci il Sanguinamento di 1 a fine round
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento
- **Arma Preferita**: Pugnale
- **Regola**: Non rivelare un segreto confidato

Belevon

> Dove c'è un uomo, c'è anche la bugia. (Robert Louis Stevenson)
>
> Nessuno ha una memoria tanto buona da poter essere un perfetto bugiardo. (Abraham Lincoln)

E' il Patrono che meglio incarna la bugia e la finzione al fine di un proprio tornaconto. Lui ama solo se stesso. E' un narcisista che si circonda solo di persone che lo assecondano e lo adulano. Aborrisce la solitudine ma allo stesso tempo odia essere toccato da qualcuno.

E' sempre alla ricerca di nuove cose, di oggetti meravigliosi che scambia e ricambia con altri oggetti. Gli piace discutere e mercanteggiare fino ad ottenere sempre quello che vuole a costo della vita altrui.

Belevon è un orrendo e deforme Patrono adorato da abiette creature delle caverne più profonde, invidiose di quanto posseduto dagli altri.

Il Devoto di Belevon è ben descritto da un uomo lucertola circondato da chincaglieria e resti umani.

- **Simbolo**: Una gabbia dorata
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Invidioso, Ambizioso, Dissoluto, Disonesto, Compassionevole, Paziente, Altruista
- **Manifestazione**: come se le sbarre dorate di una gabbia si intrecciassero attorno all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi lanciare l'incantesimo Prestidigitazione, 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci la capacità lanciare l'incantesimo Immagine Maggiore una volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Allucinazione Mortale. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Toccando un oggetto vieni a conoscenza per sommi capi della storia di chi l'ha creato. Una volta al giorno. Costa 3 Azioni.
- **Elementi/N**: Fuoco, Suono
- **Vantaggio**: Vedi Abilità Fortunato
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione

- **Arma Preferita**: Picca leggera
- **Regola**: Contratta sul prezzo che sia in acquisto o vendita

Cattalm

> Non è l'essere arrabbiati che conta, è l'essere arrabbiati per le cose giuste. Le dissi: guardalo dalla prospettiva darwiniana. La rabbia serve a renderti efficiente. Questa è la sua funzione per la sopravvivenza. Ecco perché ti è stata data. Se ti rende inefficiente, mollala come una patata bollente. (Philip Roth)

Generato direttamente da Calicante, come risposta alla creazione di Gradh da parte di Ljust, è pura distruzione, chaos ed entropia. Cattalm si prefigura il solo scopo di distruggere, portare chaos e malattie, terremoti ed alluvioni.

Cattalm è tra i pochi Patroni che osa sfidare apertamente Gradh e lo fa con gioia perché sa che la loro battaglia altro non farà che portare ulteriore distruzione. Cattalm accetta ed invita ad essere suo Devoto ogni creatura capace di odio, capace di distruggere e ferire. Molti suoi Devoti sono creature mostruose o aberrazioni.

Cattalm invece è tra i Patroni più meravigliosi, con una candida pelle lucente, ali di piuma soffice ed una leggera armatura argentata. Per quanto i lineamenti delicati ne facciano un essere bellissimo per quanto ambisca alla distruzione.

Cattalm adora il chaos che manifesta nei modi più violenti con terremoti, alluvioni, maremoti, malattie se non direttamente piogge infuocate. Non agisce quasi mai direttamente ma lascia che chaos e distruzione lavorino per lui.

Ljust non poteva non intervenire nella creazione di un Patrono così esplicitamente malvagio e, di nascosto da Calicante, instillò in Cattalm l'amore e protezione per i bambini. Cattalm distrugge, avvelena, indebolisce ma non i bambini, neanche indirettamente, piuttosto si attiva lui stesso per annullare i malefici causati dalla sua natura.

Ogni qual volta succede una calamità si suole dire che *Cattalm ha battuto il piede.*

- **Simbolo**: Un'onda gigante che sovrasta la costa
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Cinico, Arrogante, Ambizioso, Intransigente, Dissoluto, Sospettoso, Paziente
- **Manifestazione**: il rombo del tuono
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Attraverso le tue armi indebolisci l'avversario designato. A seguito di un colpo critico puoi aumentare di un livello l'affaticamento. Una volta al giorno come Reazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco imputridisce cibo (fino a 50kg/Ingombro 10) e acqua (un cubo con uno spigolo di 10 m). Una volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo sguardo accieca di collera. Lanci l'incantesimo Confusione, ma l'unico risultato possibile è che i target attaccano dei soggetti a caso. DC 25. 1 volta al giorno
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Lanci l'incantesimo Cono di Freddo 60 di danno, ma il danno è da Vuoto. DC 25. Una volta al giorno
- **Elementi/M**: Energia Negativa - Vuoto
- **Vantaggio**: aumenta di 10 i PF necessari ad ucciderti
- **Liste Magia Privilegiate**: Fuoco
- **Arma Preferita**: Ascia da battaglia
- **Regola**: Non fare buone azioni senza un tornaconto

Efrem

> Non deviare dalla natura ed il formarci sulle sue leggi e sui suoi esempi, è sapienza. (Lucio Anneo Seneca)

E' il Patrono di chi fa della natura la propria casa. Incarna in sé gli aspetti più puri della natura stessa, aggressivo come solo i felini più letali sanno essere; ma anche selvaggio come le radure più nascoste e rigorosa come solo la natura può essere.

Efrem si prefigge di difendere la Natura dalla contaminazione dell'uomo, da questa specie infestante che distrugge tutto ciò che incontra.

I Devoti di Efrem. chiamati anche druidi, sono legati maggiormente all'elemento naturale. Manipolano la magia principalmente elementale e si difendono o attaccano usando anche animali e creature naturali. Si dice che i più potenti costringano anche i Draghi alla ubbidienza.

I Devoti di Efrem hanno l'obiettivo supremo di proteggere gli animali e le piante, i luoghi e tutto ciò che è naturale e non artificiale. Solitamente solitario e scontroso non riesce a capire il perché dell'odio che, dal suo punto di vista, l'uomo scarica sulla Terra.

Un Devoto di Efrem rispetta la vita come la morte, nel processo naturale che è l'evoluzione ed il ciclo vitale. A volte decide di stabilirsi in un certo ambiente e lo elegge come suo territorio e come fosse la sua casa lo protegge. Altre volte decide di essere ramingo ed intervenire in tutto il mondo per proteggere le sue amate piante ed animali.

Nelle terre più desolate, nelle regioni più naturali i Devoti di Efrem costruiscono utopie tra umanoidi e animali, dove l'equilibrio viene mantenuto con il sangue di qualsiasi che si ribelli al loro volere.

- **Simbolo**: Una staffa con un rampicante attorcigliato attorno
- **Caratteristica**: Costituzione
- **Tratti**: Leale, Indeciso, Cauto, Impulsivo, Testardo, Paziente, Ambizioso
- **Manifestazione**: spire di foglie avvolgono la spada
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo

tocco rende docili gli animali non magici. Tiro Salvezza su Volontà 20 per resistere. 3 volte al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Guadagni un +1d6 a tutte le prove di Sopravvivenza che si effettuano in un ambiente naturale.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Bacche Benefiche 1 volta al giorno. Ogni bacca cura 1d6 Punti Ferita e rimuove le malattie o veleni non magici.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è quello del padrone. Puoi ammansire creature anche magiche come Aberrazioni o Draghi che tocchi. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni
- **Elementi/N**: Elettricità, Suono
- **Vantaggio**: +1d6 a Gestire Animali
- **Liste Magia Privilegiate**: Animali e Piante ed una Liste Magia Elementale.
- **Arma Preferita**: Bastone
- **Regola**: La Natura è sempre la tua prima scelta

Erondil

> I buoni ragionamenti sono più forti di due mani robuste. (Sofocle)

Patrono di Terra e Aria, Erondil è il Signore degli elementi più concreti e razionali. Colui che dotato di infinito potere e razionalità dona ai suoi Devoti il potere della manipolazione della terra, il dono di creare dal semplice fango costruzioni gigantesche e di millenaria forza. Conclude le sue opere con attenzione e precisione. Pur con fatica perché se il risultato finale non lo soddisfa scatena i suoi fulmini per distruggerlo all'istante. Perfezionista ed incontentabile, difficilmente qualcosa è esattamente come lui se la immaginava.

Ordinato ed esuberante è il signore delle tempeste, dei tuoni e dei fulmini, dei terremoti e distruzioni. Ama circondarsi del fragore del tuono, del rombo della terra che si sgretola. Sa essere distruttivo verso coloro che non rispettano la Terra. Ha braccia e petto ricoperti da tatuaggi quasi argentei che narrano le leggende della Terra e dell'Aria.

I Devoti di Erondil sono gli ingegneri dell'impossibile.

- **Simbolo**: un castello di sabbia con un fulmine sopra
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Arrogante, Vendicativo, Ambizioso, Compassionevole, Entusiasta, Leale, Avaro
- **Manifestazione**: suono di tempesta e rombo di frana
- **Somma dei Tratti in comune 5 punti**: Non temi più le cadute. Puoi lanciare l'incantesimo Caduta Piuma 3 volte al giorno, solo su di te.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco plasma la pietra. Puoi lanciare l'incantesimo Passa Porta 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi scagliare l'incantesimo Fulmine dalle tue mani. Tiro Salvezza Riflessi DC 30 per dimezzare. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di creare una fossa profondissima (1km) sotto il tuo avversario (taglia fino a grande). Tiro Salvezza Riflessi 30 o cadere ogni round di 100 metri. Una volta al giorno. Dopo 1 minuto la fossa si chiude con chi c'è dentro. Costo 2 Azioni.
- **Elementi/N**: Suono, Elettricità
- **Vantaggio**: Riduzione 10 ai danni da Elettricità
- **Liste Magia Privilegiate**: Aria, Terra
- **Arma Preferita**: Martello da guerra
- **Regola**: Non devi consentire la distruzione di monumenti architettonici

Gaya

> Splendore del giorno concluso, che mi sollevi e mi colmi,
> ora profetica, ora che il passato riadduci!
> E mi gonfi la gola, te, divino egualitarissimo,
> voi, terra e vita finché brilli l'ultimo raggio, io canto. (Song at Sunset, Walt Whitman)

Patrono di Acqua e Fuoco, nelle profondità della terra, dove acqua e lava si incontrano, Gaya si diverte a dipingere. Adora circondarsi dei flussi di fuoco e acqua quasi a creare una danza in mezzo a loro. Adora i suoni della natura, l'infrangersi delle onde sugli scogli, il cadere delle gocce di pioggia sull'acciottolato, il borbottare di un fuoco scoppiettante.

Dipinge mescolando il caldo ed il freddo. L'acqua cristallina ed impetuosa al fuoco intrigante ed ardente. Gelosa del bello e delle arti tiene tutte le sue opere al sicuro in un ordine quasi maniacale e protette. Da vera artista utilizza gli elementi per far risplendere le meraviglie della natura. Gaya è la pittrice di tramonti e delle tempeste.

I Devoti di Gaya sono artisti volubili e sopra le righe. Sono coloro che ricreano la magia dell'alba o del tramonto o del mare in tempesta nelle loro opere, sono coloro che mettono poesia e follia nella normalità.

Ma Gaya ha anche un lato molto più subdolo e violento, una vena di follia malvagia che adora portare distruzione con fiamme e acqua. Nelle profondità delle caverne creature affini all'acqua od al fuoco adorano Gaya e uccidono chiunque non sia d'accordo con loro.

- **Simbolo**: un pennello sul cielo
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Altruista, Gentile, Sospettoso, Cinico, Invidioso, Disonesto, Arrogante
- **Manifestazione**: spire di fuoco e acqua avvolgono all'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi creare fino a 5 litri di acqua o 1 litro di liquore di buona qualità. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo metabolismo non teme il freddo. Resisti al Danno magico

da freddo e sei immune a quello naturale.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi respirare sott'acqua come respiri l'aria. Resisti al danno da fuoco non magico
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Generi una pioggia di fuoco. Lanci l'incantesimo Colpo Infuocato, DC 25 una volta al giorno. Resisti il danno da fuoco magico.
- **Elementi/N**: Freddo, Fuoco
- **Vantaggio**: Riduzione 10 ai danni da Fuoco
- **Liste Magia Privilegiate**: Acqua, Fuoco
- **Arma Preferita**: Tridente
- **Regola**: Non impedirti di ascoltare della buona musica

?! **Gaia** ed **Erondil** sono come le due facce della stessa medaglia e sovraintendono agli elementi, Gaia acqua e fuoco ed Erondil Aria e Terra; agiscono come espressione diretta dei Patroni maggiori, sono piccole manifestazione del loro immenso potere.

Krondal

> La libertà, Sancio, è uno dei più preziosi doni che i cieli abbiano mai dato agli uomini; né i tesori che racchiude la terra né che copre il mare sono da paragonare ad essa; per la libertà, come per l'onore, si può e si deve mettere a repentaglio la vita. (Miguel de Cervantes)

Krondal il folle, Krondal l'assassino, Krondal il salvatore.

Questi e molti altri sono gli appellativi di Krondal, il Patrono che non potrai mai veramente capire completamente.

Krondal abbraccia lo spirito anarchico e libero nella maniera più assoluta. Tutti secondo Krondal devono fare solo ciò che vogliono.

Il suo motto è *Nessuno conosce Nessuno* perché non puoi sapere il futuro e quello che ti aspetta.

Krondal nutre un profondo rispetto per la libertà e non può criticare le scelte, estreme o meno che vengano fatte, eppure per suo dettato divino perseguita intransigente per portare giustizia.

Un Devoto di Krondal è tipicamente una guardia del corpo, un protettore, lo sceriffo al quale non interessano i motivi della scelta ma che sa giudicare le azioni compiute.

- **Simbolo**: Una spada tenuta verticalmente davanti a se
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Intransigente, Vanitoso, Arrogante, Sospettoso, Paziente, Ambizioso, Testardo
- **Manifestazione**: il mantello o veste del Devoto diventa pulito e lucente
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Maledici il tuo avversario. Lanci una volta al giorno l'incantesimo Scagliare Maledizione. DC 20 per resistere.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Non vuoi essere legato o ammanettato. Due volte al giorno puoi lanciare solo su te stesso Libertà di Movimento.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua presenza toglie la vista agli avversari. Designa fino a 6 creature entro 9 metri, queste devono fare un Tiro Salvezza Tempra a DC 30 o essere ciechi solo nei tuoi confronti per 1d4 round.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua arma è più efficace contro i nemici. Ogni creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 20 o rimanere paralizzata per 3 round. Una volta che la creatura riesce nel Tiro Salvezza non può essere più influenzata per le successive 24 ore. Una volta la giorno, attivare l'abilità costa 1 Azione e dura 1 minuto.
- **Elementi/B**: Energia Positiva, Fuoco
- **Vantaggio**: +2 TS su Tempra
- **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione
- **Arma Preferita**: Spada lunga
- **Regola**: Non permettere soprusi

Ledyal

> L'anima di un uomo è immortale e incorruttibile. (Platone)
>
> Non è il corpo che mi definisce (anonima creatura)

E' il Patrono senza un volto preciso, senza una voce se non un canto. Mutevole nel corpo e senza una definizione chiara del suo essere. Si manifesta con un lungo mantello color rosso fuoco dal tessuto fatto da mille farfalle. Il suo tocco è vita e pace, protegge chi necessita dei suoi favori indipendentemente dal fatto che li chieda o meno. Desidera un mondo senza sofferenza, con solo felicità ed armonia. Sospettoso/a e profondamente introverso non crede a coloro che gli danno ragione. Ha il cuore pieno di vita e di bontà ma non ha un corpo con cui amare.

Ledyal ha anche una sorella gemella, o forse un'altra personalità, o forse sono lo stesso Patrono, nessuno le ha mai viste insieme. La *gemella* **Laydel** non tollera la sofferenza, disprezza chi causa dolore, uccide senza timore qualunque creatura abbia peccato contro un innocente, chiunque abbia causato sofferenza.

- **Simbolo**: Una farfalla che gronda sangue mentre vola
- **Caratteristica**: Saggezza (Ledyal) - Forza (Laydel)
- **Tratti Ledyal**: Entusiasta, Compassionevole, Cauto, Gentile, Curioso, Timido, Testardo
- **Tratti Laydel**: Vendicativo, Paziente, Ambizioso, Intransigente, Invidioso, Cinico, Arrogante
- **Manifestazione**: come se un mantello di farfalle av-

volgesse il Devoto
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è vita/attacco. 3 volte al giorno puoi toccare una creatura vivente e curarla/causare 1d6 Punti Ferita. Costo 2 Azioni (comprende anche l'Azione di tocco)
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è pace. Puoi lanciare 2 volta al giorno l'incantesimo Santuario.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua aura protegge i tuoi compagni. Entro raggio 6 metri i tuoi compagni hanno un +4 alla Difesa ed un +2 ai Tiri Salvezza. Durata 10 minuti consecutivi, una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Irradi una sfera curativa intorno a te. Ogni creatura nel raggio di 6 metri viene curata di 60 Punti Ferita. Una volta al giorno. In caso di Laydel l'effetto è opposto. Costo 2 Azioni
- **Elementi/B**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: +1d6 alle prove di Pronto Soccorso (Ledyal) oppure sei +4 TS contro Paura (Laydel)
- **Liste Magia Privilegiate**: Cura o Invocazione
- **Arma Preferita**: Manganello/Catena chiodata
- **Regola**: Non permettere violenze contro il genere di una creatura

Nethergal

> I sogni sono risposte a domande che non siamo ancora in grado di formulare. (X-Files)
>
> Un sogno non interpretato è come una lettera non letta. (Talmud)

Il Patrono Messaggero. Sulla piuma di un'oca vola la lettera di Nethergal. Rapida, impetuosa, diretta, Nethergal è la messaggera, colei alla quale affidare pensieri e scritti. Sarcastica e logorroica curioserà sui tuoi scopi, ti chiederà informazioni sugli scritti affidatole con esplicita franchezza ed avrà sempre qualcosa da ridire sul messaggio da portare ma sarà anche altrettanto diretta e precisa nel consegnarlo.

Nethergal non è solo chiacchiere e pettegolezzi, qualsiasi testo venga scritto lei lo conosce, non esiste codice o segreto scritto che lei non conosca.

Il Devoto di Nethergal è un fine linguista, un esperto di indovinelli e rebus, un Devoto che a differenza di Atmos non si limita a custodire gli scritti ma ne diffonde la conoscenza.

Un Devoto di Nethergal è un maestro, una professoressa di lingue di un Collegio, un dotto esperto di mille argomenti.

Nethergal ha anche un altro ruolo è il Patrono dei sogni e delle visioni, divide questo compito con Sixiser che invece domina gli incubi.

- **Simbolo**: una piuma bianca cangiante
- **Caratteristica**: Destrezza
- **Tratti**: Estroverso, Curioso, Testardo, Vanitoso, Vendicativo, Arrogante, Paziente
- **Manifestazione**: cascata di piume, un oca in volo
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi inviare un messaggio di massimo 144 caratteri ad un soggetto che puoi vedere entro 50 metri senza essere udito/visto. Una volta all'ora. Costo 1 Azione. Il soggetto deve comprendere la lingua usata.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Mettendo la mano su un libro ne apprendi il contenuto come se lo avessi letto. Un libro a settimana. Perdi le conoscenze così acquisite dopo una settimana. Tempo 1 round. La lingua scritta del tomo deve essere nota.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi volare, come omonimo incantesimo, 1 ora al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Comprendi ogni scritto che non sia magico o codificato.
- **Elementi/N**: Elettricità, Suono
- **Vantaggio**: sai sempre dove è il nord magnetico
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione, Aria
- **Arma Preferita**: Balestra leggera
- **Regola**: Non distruggere un libro o una lettera

Nedraf

> Pensa veramente di lottare per qualcosa a parte la sua sopravvivenza? (Matrix Revolutions, Film)
>
> Non importa quanto stretto sia il passaggio,
> Quanto piena di castighi la vita.
> Io sono il padrone del mio destino:
> Io sono il capitano della mia anima (Invictus, William Ernest Henley)

Il Patrono Sopravvissuto, il vecchio lupo mai stanco che ha attraversato e combattuto mille battaglie. La sua carne è ferita, il suo corpo ricoperto di cicatrici di guerra e lividi ma nulla lo farà crollare. Tenacia, passione, esperienza e tanta rabbia rendono Nedraf non solo un combattente eccellente in qualsiasi occasione ma un conoscitore dell'ambiente attorno a sé. Grazie al suo impeccabile allenamento sa sfruttare al meglio le risorse a disposizione. Sa spronare con passione gli uomini a suoi ordini. Nedraf rappresenta colui che vorresti sempre accanto in ogni battaglia.

Molti capitani di ventura e ufficiali al comando sono Devoti di Nedraf. Il Devoto di Nedraf non si arrende, non rinuncia, non abbandona i compagni ma non per questo è avventato o irrazionale nelle scelte.

- **Simbolo**: una mano forte, avvolta in una benda sporca di sangue che brandisce una spada
- **Caratteristica**: Costituzione
- **Tratti**: Paziente, Vanitoso, Coraggioso, Intransigente, Entusiasta, Arrogante, Cinico
- **Manifestazione**: si spande nell'aria odore di sangue e metallo

- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi portare armature leggere senza penalità alla Prova di Magia
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi portare armature medie senza penalità alla Prova di Magia ed Destrezza
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Acquisisci un punto bonus su una Lista armi. Può essere nota o meno
- **Elementi/B**: Energia positiva, Suono
- **Vantaggio**: recuperi il doppio di PF quando riposi
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Terra
- **Arma Preferita**: Spadone a due mani
- **Regola**: Non abbandonare i compagni

Nihar

> Che cos'è un eroe? È un individuo dotato di un grande talento e straordinario coraggio, che sa scegliere il bene al posto del male, che sacrifica se stesso per salvare gli altri, ma soprattutto... che agisce quando ha tutto da perdere e nulla da guadagnare. (Lo chiamavano Jeeg Robot, film)

E' il Patrono degli eroi per caso. Ponderato e tranquillo è amante del buon vino e del gozzovigliare. E' colui che non sceglieresti mai come compagno d'armi a causa del suo aspetto *comune* e del suo atteggiamento goliardico. Ma poi al momento di esserci, di combattere, di far la differenza ecco che con un colpo fortunato risolve la sfida.

Ha le sembianze di un piccolo uomo, dai vestiti sfarzosi e ricercati e dall'espressione guardinga ed allegra. Si protegge sempre e a qualunque costo, mostrando al mondo esattamente ciò che il mondo vuole vedere. Controlla attentamente la realtà attorno a sé e anche se è sempre più facile vederlo con un calice in mano, se non ci si lascia ingannare dalle apparenze si noterà come i suoi occhi non perdano mai di vista il pericolo, il problema. Sta attento, non si fida di nulla e di nessuno. Ha fatto dei suoi difetti i suoi punti di forza.

- **Simbolo**: Una daga appoggiata vicino ad un calice di vino
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Curioso, Coraggioso, Compassionevole, Vanitoso, Invidioso, Avaro, Manipolativo
- **Manifestazione**: il suono di un brindisi o lo stappare di una bottiglia
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Puoi trasformare l'acqua in vino. Un litro al giorno. Costo 2 Azioni. 2 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Una Azione Immediata, ottieni un bonus di +2d6 ad una prova di Competenza in quel round. 3 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: La tua arma leggera causa sempre un danno critico quando colpisci. Il bonus è sempre attivo.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: I manicaretti che prepari sono buonissimi. Chiunque si sazi con una pietanza da te preparata recupera 2d6 Punti Ferita e viene curato dai veleni anche magici. Max 6 persone al giorno. 0.5 ore di preparazione per persona.
- **Elementi/B**: Energia Positiva, Fuoco
- **Vantaggio**: Riduzione 1 al danno non magico (RD 1-magico)
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Divinazione
- **Arma Preferita**: Spada corta
- **Regola**: Non rifiutare un buon bicchiere di vino

Orudjs

> Nulla è più facile che illudersi. Perché l'uomo crede vero ciò che desidera. (Demostene)

Orudjs striscia nelle profondità delle caverne, circondato da gemme, tesori, servitori zelanti.

Descritto come una melma informe da chi ha percepito una parvenza della forma, Orudjs è Patrono della illusione e della finzione.

Con il solo pensiero convince chiunque di qualsiasi cosa voglia. Adora il teatro per ciò che per lui è, la rappresentazione della falsità, l'essere tante persone ed in realtà nessuna.

Dove domina regna il caos dove ognuno è convinto di essere nel giusto e guerre tra clan nutrono la sua fame senza fine.

Finge di ascoltare chi gli sta vicino ma in realtà non è interessato alle storie altrui perché le sue sono sempre le migliori. E' un codardo senza limiti ed un bugiardo con sempre un tornaconto.

I suoi Devoti sono creature deboli, che hanno bisogno di un padrone, di una voce che gli dica costantemente di cosa hanno bisogno e cosa vogliono.

Ma anche abili attori ed intrattenitori, spie sotto copertura, diplomatici o politicanti.

- **Simbolo**: Una maschera teatrale bianca con solo la bocca aperta e gli occhi chiusi
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Impulsivo, Dissoluto, Ambizioso, Indeciso, Manipolativo, Compassionevole, Disonesto
- **Manifestazione**: il suono di una risata profonda e contagiosa
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo eloquio è già leggendario. +2 alle prove di Intrattenere.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Puoi lanciare Immagine Silenziosa 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Il tuo eloquio è già leggendario. +1d6 aggiuntivo alle prove di

Intrattenere. Puoi lanciare Immagine Maggiore 1 volta al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua voce è suadente. Una creatura, da te individuata, che ti ascolti per almeno un minuto deve fare un Tiro Salvezza Volontà DC 30 oppure essere sotto l'influenza di Dominare Persone/Mostri. Una volta al giorno
- **Elementi/N**: Elettricità, Fuoco
- **Vantaggio**: +4 alle prove di Ingannare
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento, Illusione
- **Arma Preferita**: Stocco
- **Regola**: Devi avere sempre l'ultima parola

Orlaith

> Io sono fatto per combattere il crimine, non per governarlo. Non è ancora giunto il tempo in cui gli uomini onesti possono servire impunemente la patria. I difensori della libertà saranno sempre dei proscritti finché la masnada dei furfanti dominerà. (Maximilien de Robespierre)

Ovvero il Patrono della Giustizia e della Vendetta. Lui segue pedissequamente le leggi e pretende che i suoi sottoposti eseguano senza alcuna discussione gli ordini impartiti. E' mosso da uno spirito gentile e buono che però tiene ben nascosto dietro le sue azioni dirette ed incisive, spudorate e mortali. Orlaith è vendetta che si fa legge. Agisce per senso di giustizia con i suoi metodi. Di lui attirano il portamento e lo sguardo fiero.

I Devoti di Orlaith spesso sono giudici e giustizieri, persone che hanno deciso di portare la giustizia ovunque, perché Orlaith non può stare fermo, c'è sempre qualcuno da giudicare e punire.

Attenti ai Seguaci di Orlaith, vanità, vendetta ed intransigenza li rendono odiosi e mal disposti verso tutti.
- **Simbolo**: Una mano stesa su un libro chiuso
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Vanitoso, Intransigente, Coraggioso, Testardo, Dissoluto, Vendicativo, Curioso
- **Manifestazione**: l'immagine di una stadera, sbilanciata.
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Richiami a te 1 mastino (normale) che obbedisce ai tuoi comandi. Durata 1 minuto. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Un paio di manette si manifesta attorno ai polsi della creatura (massimo taglia grande) entro 27 metri. Tiro Salvezza Riflessi DC 25 per annullare. Costo 2 Azioni. Una volta al giorno. Forza/Artista della Fuga DC 20 per liberarsi.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Crei un raggio di Luce lungo 27 metri e largo pochi centimetri. Ogni creatura attraversata subisce 8d6 di danno, DC 25 Riflessi per dimezzare. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo udito è solo per la verità. Intorno a te per 3 metri, te compreso, è sempre attiva Zona di Verità.
- **Elementi/B**: Luce, Suono
- **Vantaggio**: Qualsiasi arma non improvvisata nelle tue mani fa almeno 1d6 di danno
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione, Fuoco
- **Arma Preferita**: Lancia da fante
- **Regola**: Non rifiutare un ordine da una legittima autorità

Rezh

> L'avidità, non trovo una parola migliore, è valida, l'avidità è giusta, l'avidità funziona, l'avidità chiarifica, penetra e cattura l'essenza dello spirito evolutivo. L'avidità in tutte le sue forme: l'avidità di vita, di amore, di sapere, di denaro, ha improntato lo slancio in avanti di tutta l'umanità. E l'avidità, ascoltatemi bene, non salverà solamente la Teldar Carta, ma anche l'altra disfunzionante società che ha nome America. (Gordon Gekko dal film Wall Street, 1987)

Il Patrono che disprezza tutto. Rezh ama, vuole, tocca, rimira solo le sue monete lucide e brillanti. Non sono mai abbastanza, nessuna ricchezza è mai sufficiente per lei. Rezh, l'avara tiene tutto per sè, non conosce compassione, non conosce carità, non conosce condivisione. La sua fame di denaro, di ricchezze la rende prona a qualsiasi bassezza. Disprezza tutto e tutti e giudica tutto e tutti seguendo solo il suo personale metro di giudizio. In ogni moneta c'è un pò di Rezh. Nella ossidatura di ogni moneta si può vedere l'impronta di Rezh.

Nelle profondità delle caverne i devoti di Rezh scavano cercando tesori, profanano catacombe e cacciano, cacciano ed uccidono chiunque abbia con se qualcosa di prezioso, anche il migliore amico.

Tra gli umani i Devoti di Rezh diventano esploratori, tombaroli, persone sempre alla ricerca di un tesoro e di una moneta in più.

- **Simbolo**: una pila di monete con un ratto vicino
- **Caratteristica**: Intelligenza
- **Tratti**: Avaro, Indeciso, Ambizioso, Invidioso, Manipolativo, Cinico, Paziente
- **Manifestazione**: un rumore di monete che cadono avvolge l'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Sei un esperto di monete e gemme, nessun falsario può ingannarti. +1d6 alle prove di Consapevolezza e Conoscenza relative.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Usi le gemme come ricettacoli. Puoi scaricare un incantesimo di 3 livello o inferiore in una gemma, che deve avere valore minimo di 10mo x livello dell'incantesimo. La gemma conserva l'incantesimo per 6 ore. Per attivare la gemma usi 2 azioni e viene eseguito l'in-

cantesimo che contiene consumando la gemma.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Puoi tirare fuori dalle tasche 1 moneta d'oro ogni volta che vuoi. Max 10 mo al giorno. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: La tua armatura viene coperta da scintillio dorato e di gemme. Guadagni +4 alla Difesa e +2d6 Tiro Salvezza Tempra per 1 ora. Costo 2 Azioni, una volta al giorno.
- **Elementi/M**: Vuoto, Elettricità
- **Vantaggio**: quando trovi un tesoro aumentane il valore del 1% - **Liste Magia Privilegiate**: Abiurazione
- **Arma Preferita**: Falcetto
- **Regola**: Non lasciare un tesoro incustodito

Shayalia

> Chi pianta un giardino semina felicità (proverbio cinese)
>
> Nulla di grande al mondo è stato compiuto senza passione. (Georg Wilhelm Friedrich Hegel)

Patrono dell'Arcano di Tenebra. Shayalia è l'anima oscura della perdizione, del tradimento, della lussuria più sordida e peccaminosa. Adora i bordelli. Le piace l'odore acre del sudore, la pelle lucida di oli e profumi. Le passioni, le vendette che li si consumano, la distruzione fisica e morale che in quei luoghi viene perpetrata è la sua vita.

Shayalia è una donna, spesso sola, che gode e vive i piaceri più fisici. Vive di vendette lungamente e ben dettagliatamente progettate. Vendicativa ed amorale, non giudica con metro di giudizio umano, il suo godere non è neppure lontanamente comprensibile. Shayalia è quanto di più vicino a Calicante sia stato creato. Sono le passioni, le pulsioni, i liquidi umorali che la fanno inebriare.

Shayalia è la concubina che ti ammalia e ti distrugge, goccia dopo goccia. I veleni sono le sue armi, le debolezze umane il suo campo.

I Devoti di Shayalia sono spie, figli bastardi, amanti di potenti signori che agiscono all'ombra.

Ljust disgustata dalla visione di un Patrono del genere instillò in Shayalia l'amore e passione per le piante ed animali. E così molti dei più famosi botanici, erboristi e zoologi sono Devoti di Shayalia, forse le uniche cose che Shayalia veramente può amare.

> **?!** Mentre Efrem è il patrono della natura selvaggia, Shayalia incarna la devozione e l'amore umano per la natura. Il primo sovraintende dall'alto la natura incontaminata, la seconda si cala e diventa tutt'uno con essa costruendo magnifici giardini.

- **Simbolo**: un cuscino stropicciato sporco di sangue
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Dissoluto, Cinico, Manipolativo, Vendicativo, Paziente, Compassionevole, Vanitoso
- **Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello di velluto nero
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: I tempi per preparare una pozione sono dimezzati. Gli incantesimi di Cura hanno effetto anche su animali e piante.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. I tuoi incantesimi di cura agiscono su animali e piante naturali in maniera massimizzata.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Dal tuo palmo secerni veleno. Il tuo tocco, o tramite arma in mischia veicola il veleno. Tiro Salvezza Tempra DC 25 o -2 a Saggezza e Destrezza per 10 minuti, un soggetto avvelenato non può esserlo nuovamente per 24 ore. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il tuo tocco è vita per la natura. Puoi curare animali e piante magiche. Sei immune ai veleni naturali. +1d6 Conoscenza Natura. - **Elementi/M**: Vuoto, Elettricità
- **Vantaggio**: +4 TS contro Veleni
- **Liste Magia Privilegiate**: Illusione oppure Animali e Piante ed una Liste Magia Elementale
- **Arma Preferita**: Frusta
- **Regola**: Non rinunciare ad umiliare

Sumkjr e **Shayalia** sono complementari nel tenere in mano le file sfuggenti delle creature. Agiscono come espressione diretta dei Patroni della Genesi.

Sixiser

> La forza che si oppone al destino è in realtà una debolezza. (Franz Kafka)
>
> Ora stai zitto, bimbo, non piangere, mamma realizzerà tutti i tuoi incubi. (Mother, 1979 The Wall, Pink Floyd)

Il Patrono che è indifferente al presente in quanto totalmente, compulsivamente ossessionato dal futuro e dal suo destino. Negli angoli più remoti dei mondi conosciuti si narra che Sixiser accumuli di tutto, indifferente a tutto e tutti.

Terrorizzato dal futuro che vede, da una ipotetica fine di sé e del tutto vive una vita di ritiro, spirituale e fisico. Si priva volontariamente di tutto il necessario. Ma allo stesso accumula qualunque oggetto incroci la sua strada nella speranza di un ritorno.

E' paranoico e non si fida di nessuno. Usa i suoi poteri di divinazione per conoscere e scrutare tutti.

Sixiser è padrone degli incubi, dei sogni più spaventosi delle visioni di morte. Spesso usa gli incubi quale mezzo di comunicazione con i suoi seguaci.

I Devoti di Sixiser sono spesso negromanti circondati da non morti ed altre creature silenziose ed ubbidienti. Chi si rifugia alla ricerca della solitudine e dello studio, chi mira ad espandere e governare intere città e nazioni al fine di sentirsi più sicuro, è

Devoto a Sixiser.

- **Simbolo**: Un forziere straripante di ogni cosa che non si può chiudere
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Cauto, Indeciso, Intransigente, Impulsivo Disonesto, Cinico, Sospettoso
- **Manifestazione**: due mani che circondano, come a nascondere, la testa dell'incantatore
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: acquisisci la visione crepuscolare fino 9 metri, o 18 metri se già presente.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: vedi nell'oscurità anche magica entro 9 metri. Individui automaticamente le trappole non magiche entro 3 metri da te.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Toccando un oggetto sei in grado di capirne tutte le proprietà magiche e non, anche se è maledetto. 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Sei in grado di animare una creatura morta da non più di un giorno come non morto da 1 grado di Sfida (tipo zombi/scheletro a secondo dello stato). Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Elementi/M**: Elettricità, Energia Negativa
- **Vantaggio**: immune alle malattie naturali
- **Liste Magia Privilegiate**: Necromanzia
- **Arma Preferita**: Falcione
- **Regola**: Non fidarti

Sumkjr

> Tutto ciò che non viene donato va perduto.
> (Dominique Lapierre)

Patrono dell'Arcano di Luce. Sumkjr è bontà, correttezza, lealtà, giustizia, protezione.

Sumkjr è il cavaliere che protegge gli innocenti, è la spada di Ljust nella battaglia finale. Difende i deboli e lenisce le ferite.

Sumkjr porta la Luce di Ljust ovunque, nessun pericolo potrà mai fermare Sumkjr dalla sua continua, infinita, cerca del bene.

Un Devoto di Sumkjr agisce lealmente e con onore, sempre perseguendo il bene ultimo, il suo essere non può essere piegato al male, all'ingiustizia, al disonore.

Con coraggio e determinazione il Devoto affronta ogni sfida ma non solo per senso del dovere, ma perché profondamente votato al suo destino. Sumkjr sa che poche persone reggono tale standard perché a differenza dei Devoti della Patrona delle Genesi i suoi Devoti non nascono per essere tali, ma lo diventano grazie alla loro profonda e determinata forza di volontà.

Per questo motivo Ljust interviene in loro favore con l'elaborato Rito del Rinnovo, grazie al quale ogni anno al Devoto meritevole viene fatto aggiungere un punto Tratto.

Sumkjr è un soldato valoroso, il migliore amico del giusto.

Calicante, preso dall'orrore alla vista di un Patrono così fatto, lo privò della capacità di amare e provare veri sentimenti d'affetto. Portare il bene per un Devoto di Sumkjr è un qualcosa di normale come è normale non riuscire ad essere empatico con chi soffre. Il Devoto sa cosa deve fare e perché, ma non riesce a commuoversi od amare di fronte alle sofferenze od alle carezze di una donna/uomo.

- **Simbolo**: tre gocce di sangue che cadono una dietro l'altra
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Gentile, Coraggioso, Testardo, Sospettoso, Altruista, Curioso, Estroverso
- **Manifestazione**: il Devoto è avvolto da un mantello di broccato dorato
- **Somma dei Tratti in comune a 2 punti** punti: Il tocco della tua spada é vita. Una creatura toccata con la tua arma recupera 3d6 Punti Ferita. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 7 punti**: La tua Volontà é più forte del metallo. Guadagni un +2 ai Tiri Salvezza su Volontà
- **Somma dei Tratti in comune a 11 punti**: Puoi lanciare l'incantesimo Cono di Freddo, 40 danni da Elettricità. DC 25 per dimezzare. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Sacrifichi la tua vita per portare in vita una creatura morta da non più di 1 settimana. Una volta. Costo 3 Azioni.

Nota: Sumkjr è l'unico Patrono a beneficiare per una somma Tratti minore del normale
- **Elementi/B**: Energia Positiva, Elettricità
- **Vantaggio**: +1 a tutti i Tiri Salvezza
- **Liste Magia Privilegiate**: Cura
- **Arma Preferita**: Spada Bastarda
- **Regola**: Non effettuare atti sessuali

Le 7 Regole Luminose

Le Sette regole Luminose sono un insieme di norme e comportamenti tenuti, a vario titolo, dai Devoti che vogliono seguire la strada della Luce di Ljust.

I Devoti di Sumkjr devono seguirle tutte e 7 altri Devoti di altri Patroni, sempre positivi od almeno neutrali, seguono solo alcune di questi dettami, come regola per non cadere nelle braccia di Calicante

1. Proteggi i deboli e chi non sa difendersi dai soprusi
2. Ama la vita e proteggila.
3. Combatti contro le ingiustizie e chi porta sofferenze e dolore
4. Lenisci le ferite ed i dolori. Placa gli animi e favorisci la pace ed armonia
5. Onestà e Lealtà sono le tua fondamenta
6. Sei un maestro di virtù. Fa che gli altri possano prendere ispirazione dalle tue gesta
7. Non lasciare che la tua inazione generi sofferenza.

Tàhil

> Le persone malvagie fanno cose malvagie perché possono. (Sherlock Holmes - Gioco di ombre)

Il Patrono che brama solo infliggere dolore. Tàhil è l'incarnazione della furia di vendetta, della volontà di fare del male per il piacere della sofferenza.

Tàhil è stato creato quando Calicante ha scoperto la morte del suo primo figlio, è stata una creazione di puro istinto e furia, di rabbia e desiderio di distruzione totale, di sofferenza ed umiliazione.

Tàhil ha ben pochi Devoti o Seguaci che si dichiarino tali, ma a differenza di tutti gli altri Patroni a Tàhil la cosa non interessa, lui è la manifestazione dell'odio puro e questo gli basta.

- **Simbolo**: Una svastica
- **Caratteristica**: Forza
- **Tratti**: Vendicativo, Disonesto, Arrogante, Cinico, Ambizioso, Testardo, Impulsivo
- **Manifestazione**: un rumore di tuono
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti**: Puoi aggiungere 1d6 ad un Tiro per Colpire. Una volta al giorno, prima di effettuare il Tiro per Colpire, come Azione Immediata.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Tre volte al giorno, prima di effettuare il Tiro per Colpire, puoi dichiarare di colpire. Azione Immediata
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Ogni tuo colpo andato a segno causa almeno un Tiro Critico.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Il dado del Critico dell'arma aumenta di una taglia.
- **Elementi/B**: Fuoco, Vuoto
- **Vantaggio**: Riduzione danno da Luce 10
- **Liste Magia Privilegiate**: Ammaliamento
- **Arma Preferita**: Spadone
- **Regola**: Mai essere clemente

Tazher

> Una persona spesso finisce con l'assomigliare alla sua ombra. (Rudyard Kipling)

Il Patrono delle Ombre; colui che silenzioso, ti uccide. Non saprai mai il perché. Non conoscerai mai il suo aspetto ma, se improvvisamente hai una sensazione di gelo, Tazher è dietro di te pronto a prendere la tua vita.

Doppiogiochista dall'animo cattivo, chiedi il suo aiuto solo se sei disposto a pagarne il prezzo che lui e lui solo deciderà.

Vive di oscurità e sangue. Le ombre sono le sue amiche e la tenebra il suo mantello.

Si circonda di assassini, mercenari, chiunque uccida senza provare sentimenti. Nelle profondità del sottosuolo nutre i suoi adepti di dolore, sangue e morte.

Ljust inorridita da tanto odio e nichilismo instillò nel Patrono il rispetto per i morti. Un Devono si Tazher non si accanirà contro un defunto ne violerà il suo cadavere. Molti cacciatori di non morti sono devoti di Tazher.

L'umano Devoto di Tazher è il ladro, l'assassino, il bandito, chiunque viva per l'oscurità ed il proprio tornaconto. Un Devoto di Tazher è estremamente pericoloso in combattimento.

- **Simbolo**: Lo scintillio della lama nel buio
- **Caratteristica**: Destrezza
- **Tratti**: Disonesto, Ambizioso, Paziente, Cinico, Indeciso, Arrogante, Manipolativo
- **Manifestazione**: l'ombra del Devoto prende vita muovendo l'arma
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Guadagni +2 alle prove di Furtività.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: La tua Scurovisione diventa di 6 metri.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: finché cammini sopra delle ombre o al buio (oscurità) sei invisibile. Puoi essere comunque rilevato con la luce o incantesimi di divinazione.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: L'oscurità non è più un problema. Vedi nell'oscurità anche magica come se fosse giorno. Quando sei in un ambiente in piena luce sei abbagliato con un -2 al Tiro per Colpire.
- **Elementi/M**: Vuoto, Ghiaccio
- **Vantaggio**: Scurovisione 3 metri
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione
- **Arma Preferita**: Falcione in asta
- **Regola**: 5 Secondi. Il tempo per rubare ad un morto, non di piu'.

Thaft

> La morte, il più atroce dunque di tutti i mali, non esiste per noi. Quando noi viviamo la morte non c'è, quando c'è lei non ci siamo noi. Non è nulla né per i vivi né per i morti. Per i vivi non c'è, i morti non sono più. (Epicuro)

Il Patrono che accompagna nella nascita e nella morte. Silenzioso, resta in disparte e osserva lo scorrere della vita degli uomini. Quasi umile nella sua semplicità, Thaft è ovunque. Testimone silenzioso della vita umana; nel momento in cui una vita scivola via, Thaft assiste, nell'attimo in cui una vita nasce, Thaft è presente.

Thaft sa anche che non si può essere sempre e solo osservatori. Attraverso il suo taccuino sacro e magico può decidere e giudicare della vita degli uomini, perché se una spada ferisce, è solo Thaft che ne decide la morte.

I Devoti di Thaft sono i sacerdoti dell'ultimo viaggio, coloro che proteggono e vegliano sulle anime e

corpi dei morti. Profondamente contrari all'utilizzo dei non-morti ne perseguono la distruzione.

Un Devoto di Thaft rispetta la vita come la morte e non teme di arrecare distruzione per un equilibrio maggiore.

Thaft è stato plasmato da Atmos.

- **Simbolo**: Un libro aperto con un teschio sopra
- **Caratteristica**: Saggezza
- **Tratti**: Timido, Paziente, Estroverso, Leale, Gentile, Vanitoso, Vendicativo
- **Manifestazione**: si sente il pianto di un bambino appena nato o il sospiro della morte
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Il tuo tocco è letale per i non morti. Un tuo tocco infligge 2d6 di danno ad un non morto. Costo 2 Azioni compreso il tocco. Fino a 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo tocco lenisce. Una volta al giorno puoi rimuovere Cecità o Sordità. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Un non morto, con GS inferiore alla somma dei tuoi Tratti in comune, deve effettuare un Tiro Salvezza Tempra DC 30 o essere distrutto se toccato dalla tua mano. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Uccidi la creatura toccata. Tiro Salvezza su Volontà DC 30 o morte. Una volta alla settimana. Costo 2 Azioni.
- **Elementi/N**: Suono, Elettricità
- **Vantaggio**: Riduzione danno 5 a Vuoto e Luce
- **Liste Magia Privilegiate**: Necromanzia, Animali e piante
- **Arma Preferita**: Arco
- **Regola**: Non creare un non morto

Torbiorn

> Riguardo all'arroganza, i violenti la soffrono, ma i saggi la deridono. (Tito Livio, attribuita ad Astimede)

Il Patrono che meglio incarna il concetto *non è mai abbastanza*. Alto, bello come una statua classica ma, proprio come quest'ultima, senza calore e vita, Torbiorn rasenta la perfezione maniacale nel vestirsi, nell'atteggiarsi.

Nulla è mai abbastanza per lui. Nessuno è mai alla sua altezza. Ed eccolo che con arroganza e ironia va a modificare tutto il modificabile per poter placare questa profonda insoddisfazione. Qualora il risultato finale raggiunto non lo soddisfi, e accade molto spesso, ecco che prende il sopravvento il suo cinismo e distrugge tutto senza curarsi della sofferenza che sta arrecando a chi gli sta attorno.

Nelle lande abbandonate il Devoto di Torbiorn è il Tiranno dal pugno di ferro che agisce solo per proprio desiderio e piacere senza curarsi di nessun'altro.

Il Devoto di Torbiorn è il tipico aristocratico ricco e svogliato,colui che cerca sempre la strada più facile e meno rischiosa.

Incurante degli altri si diverte nello sfruttare i lavori altrui e trarne giovamento.

- **Simbolo**: Uno specchio opaco
- **Caratteristica**: Carisma
- **Tratti**: Manipolativo, Impulsivo, Arrogante, Disonesto, Cinico, Indeciso, Compassionevole
- **Manifestazione**: schegge di specchio rotto tutto intorno al Devoto come un turbine
- **Somma dei Tratti in comune a 5 punti** punti: Con un gesto puoi rinfrescare i tuoi vestiti e te stesso rendendoli puliti e profumati. Costo 1 Azione. 3 volte al giorno.
- **Somma dei Tratti in comune a 10 punti**: Il tuo sputo è velenoso. Se il Tiro per Colpire a tocco va a segno -2 Forza, non cumulabile. Durata 1 minuto. Tre volte al giorno. Costo 1 Azione.
- **Somma dei Tratti in comune a 15 punti**: Fissando l'obiettivo negli occhi lo costringi a fermarsi. Il soggetto non può eseguire Azioni di Movimento. Tiro Salvezza su Volontà DC 30. Una volta al giorno. Costo 2 Azioni.
- **Somma dei Tratti in comune a 20 punti**: Dalle tue dita partono dei viticci che pungono fino a 10 avversari. Ogni viticcio, lungo fino a 18 metri causa 2d6 di danno, Tiro Salvezza Riflessi DC 25 per dimezzare. Costo 2 Azioni.
- **Elementi/N**: Fuoco, Suono
- **Vantaggio**: +3 contro gli incantesimi della Lista Divinazione.
- **Liste Magia Privilegiate**: Trasmutazione
- **Arma Preferita**: Ascia ad una mano
- **Regola**: Non essere sciatto, mal vestito o disordinato.

> **?!** In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, è possibile cambiare Vantaggio e Liste di Magia Privilegiate.

Elenco Patrono – Tratto

I Patroni sono indicati in ordine alfabetico per Tratto maggiormente caratterizzante.

Gaya: Altruista, Gentile, Sospettoso, Cinico, Invidioso, Disonesto, Arrogante

Calicante: Ambizioso, Disonesto, Vendicativo, Cinico, Dissoluto, Arrogante, Avaro

Erondil: Arrogante, Vendicativo, Ambizioso, Compassionevole, Entusiasta, Leale, Avaro

Rezh: Avaro, Indeciso, Ambizioso, Invidioso, Manipolativo, Cinico, Paziente

Sixiser: Cauto, Indeciso, Intransigente, Impulsivo Disonesto, Cinico, Sospettoso

Cattalm: Cinico, Arrogante, Ambizioso, Intransigente, Dissoluto, Sospettoso, Paziente

Ljust: Compassionevole, Testardo, Coraggioso, Estroverso, Altruista, Leale, Paziente

Gradh: Coraggioso, Vanitoso, Arrogante, Gentile, Invidioso, Leale, Sospettoso

Nihar: Curioso, Coraggioso, Compassionevole, Vanitoso, Invidioso, Avaro, Manipolativo

Tazher: Disonesto, Ambizioso, Paziente, Cinico, Indeciso, Arrogante, Manipolativo

Shayalia: Dissoluto, Cinico, Manipolativo, Vendicativo, Paziente, Compassionevole, Vanitoso

Ledyal: Entusiasta, Compassionevole, Cauto, Gentile, Curioso, Timido, Testardo

Nethergal: Estroverso, Curioso, Testardo, Vanitoso, Vendicativo, Arrogante, Paziente

Sumkir: Gentile, Coraggioso, Testardo, Sospettoso, Altruista, Curioso, Estroverso

Atmos: Indeciso, Cauto, Intransigente, Paziente, Vendicativo, Curioso, Avaro

Krondal: Intransigente, Vanitoso, Arrogante, Sospettoso, Paziente, Ambizioso, Testardo

Belevon: Invidioso, Ambizioso, Dissoluto, Disonesto, Compassionevole, Paziente, Altruista

Orudjs: Impulsivo, Dissoluto, Ambizioso, Indeciso, Manipolativo, Compassionevole, Disonesto

Efrem: Leale, Indeciso, Cauto, Impulsivo, Testardo, Paziente, Ambizioso

Torbiorn: Manipolativo, Impulsivo, Arrogante, Disonesto, Cinico, Indeciso, Compassionevole

Nedraf: Paziente, Vanitoso, Coraggioso, Intransigente, Entusiasta, Arrogante, Cinico

Atherim: Sospettoso, Compassionevole, Altruista, Intransigente, Coraggioso, Entusiasta, Vanitoso

Thaft: Timido, Paziente, Estroverso, Leale, Gentile, Vanitoso, Vendicativo

Lynx: Testardo, Coraggioso, Cinico, Intransigente, Vendicativo, Estroverso, Vanitoso

Orlaith: Vanitoso, Intransigente, Coraggioso, Testardo, Dissoluto, Vendicativo, Curioso

Laydel: Vendicativo, Paziente, Ambizioso, Intransigente, Invidioso, Cinico, Arrogante

Tàhil: Vendicativo, Disonesto, Arrogante, Cinico, Ambizioso, Testardo, Impulsivo

Equipaggiamento

Ricchezza e Denaro

> Sono pronto ad andare. Ho uno zaino! (Morgan Grimes, Chuck, Serie TV)

Euro ? Dollaro ? Yen ? No.. non sono accettati. In questo nuova *economia* il valore delle vecchie monete è nullo se non per un valore storico numismatico (che comunque è di scarso valore).

Potremmo dire che dopo la prima venuta dei Patroni, lo smantellamento e distruzione dell'infrastruttura statale ed economica, anche nei due secoli a venire non sono stati riproposti gli https://it.wikipedia.org/wiki/Accordi_di_Bretton_Woods ed anzi a fatica arriviamo nelle città più importanti ad avere un https://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_aureo

L'estrema difficoltà dei trasporti internazionali, limitati tramite pericolosi Portali oppure tornati ad usare vecchie nave a vela e rarissime navi e treni a vapore, residuati storici di pezzi di alta ingegneria *moderna*, hanno portato il commercio a lavorare in maniera più semplice, più basilare.

La finanza come la conoscevamo non esiste più se non nelle piccole comunità dove sono gli stessi cittadini ad investire nelle attività locali. Scordatevi la Borsa, non c'è internet, telefono, le poche radio sono di appassionati marconisti che come moderni alchimisti riescono a produrre l'elettricità ed utilizzare attrezzature dalla minima portata tenute insieme con del prezioso fil di rame.

Si è quindi tornati alla moneta come espressione del valore intrinseco della stessa: una moneta vale non perché c'è una Società, Stato, Nazione che garantisce, bensì vale per il valore intrinseco che possiede.

Bentornate quindi monete d'oro, d'argento, di electrum (lega argento/oro), o di semplice rame.

Quando i mercanti discutono accordi che riguardano merci o servizi del valore di centinaia o migliaia di monete d'oro, le transazioni non comprendono normalmente alcuno scambio di moneta contante. La moneta d'oro è la misura di valore e lo scambio viene effettuato in lingotti d'oro, lettere di credito o merci di valore.

Una moneta d'oro vale dieci monete d'argento, il tipo di moneta più usato tra la popolazione. Una moneta d'argento può coprire il salario giornaliero di un manovale e comperare un'ampolla d'olio per lanterna o un frugale pasto e giaciglio per una notte in una locanda scadente.

Una moneta d'argento vale dieci monete di rame, che vengono normalmente usate dagli operai e i mendicanti. Una singola moneta di rame può comperare una candela oppure un pezzo di gesso.

A volte, però, in mezzo ai tesori compaiono monete insolite appartenute agli antichi stati. Queste monete spesso hanno un valore solo storico se non sono di materiali preziosi, il valore quindi dipende totalmente da chi la deve incassare.

Una moneta comune pesa circa dieci grammi cosicché cinquanta monete pesano mezzo chilo.

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d'oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura di seconda mano (quella meno costosa) ed un pò di attrezzatura varia. **Al primo livello** i personaggi hanno monete ed equipaggiamento per un totale di **circa 100 mo**.

Monete

Tabella: Equivalenza delle Monete

Moneta	MR	MA	ME	MO	MP
Rame	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Argento	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum	50	5	1	1/2	1/10
Oro	100	10	2	1	1/10
Platino	1000	100	20	10	1

Di solito pagamenti oltre le 100 monete d'oro avvengono in lingotti da 1, 2, 5 kilogrammi d'oro, equivalenti a 100, 200 e 500 monete d'oro o meglio ancora in gemme. In caso di somme ancora più cospicue è possibile che sia rilasciata una lettera di credito di qualche istituto bancario (ma valido in pochissime ed importanti città).

Altre Ricchezze – Merci di scambio

I mercanti di solito scambiano merci anche senza l'uso di monete. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella tabella.

Tabella: Esempi altre ricchezze

Costo	Oggetto
1 mr	Frumento (0.5 kg)
2 mr	Farina (0.5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0.5 kg)
5 ma	Tabacco o rame (0.5 kg)
1 mo	Cannella (0.5 kg) o capra
2 mo	Zenzero o pepe (0.5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m^2
5 mo	Sale o argento (0.5 kg)
10 mo	Seta (1 m) o mucca (1)
15 mo	Zafferano(0.5 kg)/bue (1)
30 mo	Chiodi di garofano (1kg)

Consultate anche il capitolo sull'Ingombro (pag. 257 in Movimento e Trasporto.

Equipaggiamento - Armi

> Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio. Il mio fucile è il mio migliore amico, è la mia vita. Io debbo dominarlo come domino la mia vita. Senza di me il mio fucile non è niente; senza il mio fucile io sono niente. Debbo saper colpire il bersaglio, debbo sparare meglio del mio nemico che cerca di ammazzare me, debbo sparare io prima che lui spari a me e lo farò. Al cospetto di Dio giuro su questo credo: il mio fucile e me stesso siamo i difensori della patria, siamo i dominatori dei nostri nemici, siamo i salvatori della nostra vita e così sia, finché non ci sarà più nemico ma solo pace, amen. (Full Metal Jacket, Film 1987)
>
> La spada davvero buona è quella che rimane nel suo fodero. (Sanjuro)

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza impone un -1d6 al colpire

La tabella presenta il nome dell'arma, il suo costo in monete d'oro, il danno ed il tipo di danno (se da Taglio, Contundente o Perforante), la gittata, la Lista d'Arma appartenente e le caratteristiche speciali che può avere. Vedi anche Capacità di Carico e Trasporto.

Tabella: Lista della Armi

Arma	Costo	Dim./Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	10	G/1d10 P/T	**Lance**, **Aste**, Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, **Archi**
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, **Archi**
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, **Archi**
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, **Archi**
Ascia Martello	16	M/1d6 T/C	**Asce**
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, **Scuri e Accette**, **Armi da Lancio**, Versatile
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	**Scuri e Accette**
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, **Balestre**
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, **Armi Semplici**, **Balestre**
Balestra pesante	50	G/Dardi	30 metri **Balestre**
Bastone	3	M/1d6 C	**Armi Semplici**, Arma lunga, Versatile
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	25	G/2d4 P	3 metri, **Palle rotanti**, Arma lunga
Estoc	25	G/1d8 P	**Aste**, Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	**Armi della Morte**, Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	**Armi della Morte**
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	**Lance**, Controcarica, Arma lunga, ED9
Falcione	75	M/2d4 T	**Armi Aggraziate**, ED7
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, **Archi**
Flagello Doppio	90	M/1d10 C	**Palle Rotanti**, **Armi doppie**
Flagello Pesante	15	M/1d10 C	**Palle Rotanti**
Flagello	8	M/1d8 C	**Palle Rotanti**, **Rompi Cranio**
Frusta	1	M/1d3 T	**Palle Rotanti**, Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, **Armi Semplici**, **Aste**, **Armi da Lancio**
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	**Scuri e Accette**, **Armi doppie**, Arma lunga
Grosso randello	2	M/1d8 C	**Rompi Cranio**
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	**Armi da Stordimento**
Katana	300	M/1d10 T	**Spade**, **Armi letali**, ED9
Lancia da fante	2	M/1d8 P	3 metri, **Lance**, Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d8 P	**Lance**, Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	**Armi letali**
Maglio da guerra	7	G/1d10 C	**Rompi Cranio**
Manganello	1	P/1d6 C	**Armi da stordimento**, non letale
Martello da guerra	5	M/1d8 C/P	6 metri, **Rompi Cranio**
Mazza Leggera	3	P/1d6 C/T	**Armi Semplici**, **Armi Leggere**, **Rompi Cranio**
Mazza Pesante	5	M/1d8 C/T	**Rompi Cranio**
Mazza chiodata	6	M 1d8 C/P	**Armi Semplici**, **Rompi Cranio**
Naginata	8	G/1d10 T	**Lance**, Arma lunga, ED9

Picca Leggera	4	M/1d4 P	**Armi della morte**
Picca Pesante	8	G/1d6 P	**Armi della morte**, Arma lunga
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, **Armi Semplici**, **Armi leggere**, **Armi da Lancio**
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 C	Versatile
Randello	1	P/1d6 C	**Armi Semplici**, **Rompi Cranio**
Scimitarra	15	M/1d6 T	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile
Spada Corta	10	P/1d6 P	**Armi Leggere**, **Spade**, Versatile
Spada Lunga	15	M/1d8 T	**Spade**
Spada a due lame	100	G/1d8 T	**Armi doppie**, **Spade**
Spada bastarda	35	M/1d8 T	**Spade**, 1d8 ad una mano, 2d6 a 2 mani
Spada larga	12	M/2d4 T	**Spade**, 2d4 ad una mano, 1d10 a 2 mani
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	**Spade**
Stocco	20	P/1d6 P	**Armi Leggere**, **Armi Aggraziate**, Versatile
Tridente	15	M/1d6 P/T	3 metri, **Aste**, **Armi da Lancio**, Arma Lunga, Controcarica
Urgrosh	18	M/1d6 T/P	**Lance**, **Armi doppie**

Un **Arma** Piccola ha **Ingombro** 1, una Arma Media ha Ingombro 2, un Arma Grande ha Ingombro 4, un Arma Enorme ha Ingombro 8.

Tabella: Lista dei proiettili - Archi - Balestre - Fionde

Nome Proiettile	Numero di colpi/Costo (mo)	Danno / Tipo
Dardi da balestra (una mano, leggera)	10/1 mo	1d6 P
Dardi per balestra (pesante)	3/1 mo	1d10 P
Frecce da caccia (Arco Corto, Arco Lungo)	20/1 mo	1d6 P
Frecce da guerra (Arco Lungo)	10/1 mo	1d8 P
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B
Sasso (fionde)	-	1d2 B

Una **Faretra** (piena o vuota) di Proiettili (Frecce o Dardi) ha **Ingombro** 2.

Un **dardo pesante** per Balestra penetra pù facilmente le armature di metallo causando +2 danni aggiuntivi.

Un Arma +1 costa 1500 mo, +2 5000 mo. Non è possibile acquistare armi con incantamenti superiore a +2, devono essere trovate.

Una Freccia/Dardo/Sasso magico con un bonus +1 costa 25 mo, se +2 costa 100 mo. Proiettili con bonus magico superiori a +2 sono quasi impossibili da trovare.

Un proiettile non acquisisce proprietà magiche perché il suo lanciatore è magico.

Pugno Vuoto: vedi Lista d'Armi

Arco Composito Un arco composito è un arco particolarmente robusto e rigido che richiede un certo minimo di Forza per essere usato efficacemente. Un **arco composito** lungo ha un modificatore fisso, da +1 a +5, il bonus si applica solo al danno e non al Tiro per Colpire. Un arco composito applica al danno un bonus pari al **minimo valore tra Forza ed il suo bonus**.

Un arco composito +3 usato da un personaggio con Forza 2 non può essere tirato completamente e quindi la freccia che parte avrà un modificatore al danno di +2. Un arco composito +1 usato da un personaggio con Forza 4 può essere tirato completamente e quindi la freccia che parte avrà un modificatore al danno di +1.

Il costo di un arco composito dipende dal sul modificatore. Un arco composito con modificatore di +1 costa 75 mo, +2 150 mo, +3 300 mo, +4 600 mo, +5 1500 mo. Non è possibile acquistare archi compositi con bonus superiori a +3, devono essere *trovati*.

Un arco corto composito ha come massimo modificatore di Forza +3.

Balestra Una balestra pesante richiede due Azioni per essere ricaricata. Una balestra leggera od a una mano richiede 1 Azione per essere ricaricata.

Gittata La distanza indicata è quello a pieno Tiro per Colpire. Ogni arma a distanza può colpire entro tre volte la distanza indicata.

Se il target è entro la distanza indicata non si hanno penalità al colpire, se il target è tra il primo e secondo incremento la penalità al colpire è -1d6. Se il target è tra il secondo è terzo incremento la penalità al colpire è di -2d6.

Un giavellotto tirato entro 12 metri non ha penalità, ma tirato entro 24 metri ha un -1d6 al colpire, a distanza tra 24 e 36 metri un -2d6 al colpire, oltre non può essere tirato.

Una **Proiettile che colpisce si considera distrutta**, se manca ha un 50% (4-5-6 su un d6) di probabilità che sia ancora integra.

Un Proiettile magico somma i suoi bonus a quelli del lanciatore per determinare il Tiro per Colpire ed il Danno.

La **Dimensione dell'Arma** è indicata come P (piccola), M (media), G (grande) ed è riferito ad una creatura media. Vedi sezione Arma troppo grande

Una **arma di dimensione superiore** come ad esempio una Spada Lunga forgiata per un Ogre aumenta di una categoria il suo dado di danno.

Le Armi hanno indicato una **Tipologia di danno**, ovvero T/C/P.

Queste lettere stanno ad indicare se il danno è di tipo Taglio, Contundente o da Perforazione. Questa caratteristica può essere importante perché determinate creature possono essere immuni o subire meno danno da un particolare tipo di ferita (es uno scheletro contro un'arma da perforazione o un cubo gelatinoso contro un arma da taglio..).

Un arma può essere usata per causare un tipo di danno diverso (da taglio a perforazione o contundente) riducendo di una categoria il dado di danno (es. Spada Lunga per fare danno contundente causa 1d6).

Armi Perfette

Un arma perfetta è un arma creata da un abilissimo armaiolo che pur non essendo magica, grazie al suo perfetto bilanciamento ed affilatura, ha un +1 al Tiro per Colpire.

Un armaiolo per creare un arma perfetta deve superare con un successo critico la DC impostata per la creazione dell'arma (DC = 15 + $\sqrt{CostoArma}$)

Un arma perfetta costa il doppio di un arma normale.

Armi Improvvisate

Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi possono avere una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca con uno di essi subisce una penalità -1d6 al Tiro per Colpire. Un'arma improvvisata di piccole dimensioni (bottiglia) fa 1d3 di danno, di medie dimensioni (la gamba di una sedia) da 1d6, di grandi dimensioni (la gamba di un tavolo) fa 1d8 di danno.

Un'arma da lancio improvvisata ha una gittata 3 metri.

Lanciare armi

Una spada o comunque un arma non fatta per essere lanciata può comunque essere scagliata contro l'avversario. Il Tiro per Colpire prende un -1d6 e l'arma fa una categoria di danno inferiore (la spada lunga fa 1d6, una spada corta 1d4..). La gittata è 3 metri.

Usare un'Arma senza l'adeguata competenza se non è un Arma Semplice Impone un -1d6 al Tiro per Colpire.

Esempio: Una creatura piccola che usa un alabarda in combattimento ravvicinato ha -1d6 perché l'arma è grande, -1d6 perché non è competente, -1d6 perché usa l'arma in mischia.

In questo caso essendo le penalità superiori ai 3d6 il personaggio non tira dadi ma usa solo la sua Competenza Armi e Forza come valore per colpire.

Le armi antiche

E' possibile trovare ancora delle armi antiche funzionanti, armi che dopo 200 anni ancora possono essere usate.

La maggior parte delle armi da fuoco dopo un lasso di tempo così lungo richiedono pezzi di ricambio ed una continua manutenzione. Questi pezzi di ricambio sono molto rari da trovare integri ed ancora più difficile è trovare un artigiano che sappia farli.

Le armi che potrete trovare funzionanti sono i revolver, gli shotgun, i fucili semi automatici ed i fucili automatici.

Revolver:
Azioni: 1 per un singolo colpo sparato
Caricatore: 6 proiettili
Gittata: 9 metri
Danno: 1d10 danni a proiettile
Regole: e' necessario un Tiro per Colpire con armi a distanza.

Shotgun:
Azioni: 1 per un singolo colpo sparato
Caricatore: 4 proiettili
Gittata: 6 metri
Danno: 2d8 danni a proiettile
Regole: e' necessario un Tiro per Colpire con armi a distanza.

Fucile Semi-automatico:
Azioni: 1 per un 2 colpi sparati
Caricatore: 21 proiettili
Gittata: 18 metri
Danno: 1d8 danni a proiettile
Regole: e' necessario un Tiro per Colpire con armi a distanza ogni 2 colpi sparati.

Fucile Automatico:
Azioni: 1 per un 3 colpo sparato
Caricatore: 30 proiettili

Gittata: 12 metri
Danno: 1d6 a proiettile danni a Vigore
Regole: e' necessario un Tiro per Colpire con armi a distanza ogni 3 colpi sparati.

Ogni arma usa dei proiettili diversi. Non puoi utilizzare i proiettili del revolver su un fucile semi automatico o quelli del fucile automatico su uno shotgun o fucile semi automatico.

Proiettili

I proiettili sono la cosa in assoluto più difficile da trovarsi. Nessun proiettile veniva costruito con l'idea di essere sparato 200 anni dopo la sua creazione.

La polvere da sparo si è inumidita, ha perso la carica, la camicia di metallo si è corrosa con il tempo.. ci sono tantissimi fattori che rendono i proiettili estremamente rari, quasi e più delle armi magiche.

Problemi di fuoco

Ogni qual volta il Tiro per Colpire sia un fallimento critico c'è stato un problema con l'arma e non ha sparato con successo.

Tira 1d6 e consulta la tabella

dado	Effetto
1	il proiettile è difettoso, per fortuna non ci sono altri problemi. Costa una Azione togliere il proiettile inceppato.
2	per liberare il colpo impieghi 2 Azioni
3	per liberare il colpo devi eseguire una prova di Artigianato DC 15, 1 round
4	il proiettile è esploso nella canna. per liberare il colpo devi eseguire una prova di Artigianato DC 17, 1d4 round
5	il proiettile è esploso nella canna danneggiandola. E' necessario una prova di Artigianato DC 21 per ripristinare l'arma. 1 Turno
6	l'intero caricatore è esploso. Subisci danno come se metà dei proiettili rimasti nell'arma ti colpissero. L'arma è distrutta.

Equipaggiamento - Armature e Scudi

> Armatura (s.f.). Abito che si indossa se il proprio sarto è un fabbro. (Ambrose Bierce)
>
> Armatura Fantozzi: banderuola 4 venti in funzione di pennacchio, pauroso elmo vichingo con visibilità azzerata, sospensorio in bronzo sottratto alla statua di Pipino il Breve e, ai piedi, ferroni da stiro a carbonella di piombo fuso. Peso complessivo armatura Fantozzi: 4 quintali, 32 chili e 7 etti e mezzo. (Superfantozzi, Film)

Le armature aiutano ad essere non colpiti (alzano la Difesa) e penalizzano la Prova di Magia e le prove di competenza di Base.

Le Penalità Competenze è la penalità che si applica alle prove di competenza di Base influenzate dal peso ed Ingombro dell'armatura. Armature diverse, specifiche o magiche hanno punteggio diversi, questa tabella serve come linea guida per il Narratore.

Tabella Armature

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Penalità Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro
Imbottita	5	1	0	L	0	NO	2
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	2
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	2
Giaco di Maglia	15	4	-1	M	0	+2	4
Scaglie	50	5	-1	M	0	+2	4
Anelli	150	6	-1	M	0	+2	4
Pettorale	200	6	-2	M	0	+2	4
Bande	250	7	-2	P	0	+1	8
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+1,2	8
da Campo	1400	9	-3	P	2	+1,2	8
Completa	1500	10	-4	P	3	+1,1	8

Costo: è per un armatura di taglia media.

Difesa: è il bonus data alla Difesa

Penalità Comp.: è la penalità dato alle prove di Competenza di Base dato dal peso ed Ingombro dell'armatura.

Tipo: indica se l'armatura è **L**eggera, **M**edia oppure **P**esante. Una **Armatura** Leggera ha **Ingombro** 2, una Armatura Media ha Ingombro 4, una Armatura Pesante ha Ingombro 8.

Mov. (movimento): è la riduzione in metri di movimento da applicare per Azione di Movimento.

Prova Magia: indica se la prova è da fare (SI) o meno (NO). I numeri indicati sono da aggiungere alla Prova di Magia.

Costi: il costo di un'armatura o scudo +1 è di 2250mo, +2 10000mo. Non è praticamente possibile acquistare armature o scudi od armi con incantamenti superiore a +2, devono essere *trovate*.

Controllate i requisiti per indossare un Armatura o Scudo a pag. 24.

Armature, Scudi e Magia

Tutte le Armature, ad esclusione dell'armatura Imbottita forzano chi lancia incantesimi ad superare una Prova di Magia non considerando eventuali successi critici.

Es. Tups è in armatura pettorale e lancia un incantesimo. E' obbligato dal portare l'armatura ad effettuare la Prova di Magia. Tira 3d6 +4 dadi (perché ha 9 punti in CM) -2 dadi (perché ha preso 4 volte Adepto della Magia) + 1 dado che è come avesse già fatto 2 (per l'armatura pettorale).

Nella prova esce 4,5,2 / 3,4,1,1. Toglie i due 1 per Adepto della Magia ma aggiunge un 2 per l'armatura. Nel complesso non ha ottenuto fallimenti critici, grazie ai dadi tolti da Adepto della Magia, riesce quindi a formulare l'incantesimo. Se avesse indossato una Mezza armatura la prova sarebbe fallita.

Anche se è il giocatore a richiedere una Prova di Magia, si eseguirà la prova con i valori dovuti ad armatura e/o scudi. **Il portare l'armatura o scudo negherà qualsiasi successo magico critico ottenuto ma non impedirà i fallimenti magici critici.**

> ?! Quando conteggiate l'Ingombro dato dall'armatura e scudo **indossato** dovete dividerlo per due.
> L'Ingombro di armatura e scudi è da intendersi quando è *caricata nello zaino*, ovvero trasportata ma non indossata.

Descrizione delle Armature

Armature Leggere

Fatte di materiali leggeri e flessibili, le armature leggere favoriscono gli avventurieri agili dato che offrono protezione senza sacrificare la mobilità.

Imbottita. Le armature imbottite consistono di strati di tessuto e imbottitura cuciti insieme.

Cuoio. Il corpetto e le protezioni delle spalle di questa armatura sono fatte di cuoio indurito dopo essere stato bollito nell'olio. Il resto dell'armatura è composto di materiali più morbidi e flessibili.

Cuoio Rinforzato. Fatta di cuoio duro ma flessibile, l'armatura di cuoio rinforzato è arricchita da rivetti o spuntoni.

Armature Medie

Le armature medie offrono più protezione di quelle leggere, ma limitano i movimenti.

Giaco di Maglia. Composto di anelli metallici intrecciati tra di loro, un giaco di maglia viene indossato sopra strati di abiti o cuoio. Questo tipo di armatura offre una protezione modesta alla parte superiore del corpo, mentre il rumore degli anelli che strusciano fra di loro viene attutito dagli altri strati.

Scaglie. Quest'armatura consiste in una cotta e gambali (a volte anche di una gonna separata) di cuoio coperti da pezzi di metallo sovrapposti, in maniera simile alle scaglie di un pesce. L'armatura è completa di guanti.

Anelli. Quest'armatura è un'armatura di cuoio con dei pesanti anelli cuciti sopra. Gli anelli servono a rinforzare l'armatura contro i colpi di spada e d'ascia. L'armatura è completa di guanti.

Pettorale. Questa armatura consiste di un corpetto di metallo indossato su di uno strato di cuoio. Sebbene lasci braccia e gambe relativamente scoperte, l'armatura fornisce una buona protezione agli organi vitali del personaggio, senza procurargli grande ingombro.

Armature Pesanti

Bande. Questa armatura e fatta di strisce di metallo cucite ad un robusto schienale di cuoio e maglia di ferro. Le dimensioni delle piastre metalliche, interconnesse alle bande di metallo e gli strati di armatura sottostanti la rendono una delle più protettive tra le armature.

Mezza Armatura. La mezza armatura consiste in piastre di metallo sagomate che coprono gran parte del corpo del personaggio. Non comprende protezioni per le gambe oltre a dei semplici schinieri legati con lacci di cuoio.

da Campo. Molto simile all'armatura completa ma più leggera in costruzione sacrificando un poco di protezione a favore di una maggiore flessibilità e mobilità.

Completa. Quest'armatura consiste di piastre di metallo sagomate a incastro che coprono l'intero corpo. Un'armatura completa comprende guanti, stivali di cuoio pesanti, un elmo con visiera, e uno spesso strato di imbottitura sotto l'armatura. Fibbie e lacci distribuiscono il peso dell'armatura su tutto il corpo.

Regole base per l'utilizzo dell'armatura

Usare un'Armatura senza l'adeguata competenza impedisce di usare il bonus di Destrezza e diminuisce il bonus alla Difesa fornito di 1.

Usare uno Scudo senza l'adeguata competenza peggiora il Tiro per Colpire di 1 e diminuisce di 1 il Bonus Difesa concesso.

Dormire in Armatura: se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente Affaticati.

Dormire in un'armatura leggera non provoca Affaticamento.

La **capacità di movimento** del personaggio rimarrà la medesima fino all'armatura a bande poi calerà progressivamente. Il valore indicato nella colonna Mov. sono i metri in meno che il personaggio fa per Azione di Movimento.

Ad esempio un umano in armatura completa ha movimento 6 metri, un nano 3 metri.

Peso: il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

Armature Perfette

Un'armatura perfetta è un armatura creata da un abilissimo fabbro che pur non essendo magica, grazie al suo perfetto bilanciamento, ha un +1 alla Difesa. Un fabbro per creare un armatura perfetta deve superare con un successo critico la DC impostata per la creazione dell'armatura. Un Armatura perfetta costa il doppio di un armatura normale.

Armature e Scudi magici

Un armatura magica o scudo magico non solo protegge meglio ma è anche più leggera e affine alla magia.

Una armatura +1 abbassa di 1 la penalità di Competenza e di 1 metro la quella al movimento. Una armatura o scudo +2 inoltre toglie 1 dado dalla Prova di Magia se aggiunto. Una armatura +3 ulteriormente toglie 1 alla penalità di Competenza, riduce di 1m la penalità Movimento e rimuove 1 dado dalla Prova di Magia.

Gli Scudi

Gli **Scudi** permettono di aumentare la propria Difesa, più lo scudo è imponente e pesante più protegge, più aumentano le penalità alle prove di competenza magica e meno rende facile combattere (penalità Tiro per Colpire).

Gli Scudi possono essere di tipo Leggero, Medio, Pesante.

Bonus Difesa: è il bonus che si applica alla Difesa quando lo scudo è indossato.

Penalità TC: è la penalità al Tiro per Colpire che si ha quando lo scudo è indossato.

Tipo: indica la taglia dello scudo. **L**eggero, **M**edio, **P**esante.

Uno **Scudo** Leggero ha **Ingombro** 1, uno Scudo Medio ha Ingombro 2, uno Scudo Pesante ha Ingombro 4.

La penalità alla **Prova di Magia** si somma con quella eventualmente dovuta dall'armatura e si applica quando lo scudo è indossato.

Uno scudo può essere usato come **arma improvvisata**, -1d6 al Tiro per Colpire. Uno scudo piccolo fa 1d4 di danno (B/T), uno scudo medio fa 1d6 di danno (B/T), uno scudo pesante fa 1d8 di danno (B/T).

Usare lo scudo come arma improvvisata non fa applicare il suo bonus alla Difesa se non si una una Reazione per reimpostarlo alla Difesa dopo aver attaccato.

Imbracciare uno scudo occupa la mano ed braccio.

Tabella Scudi

Scudi	Costo	Bonus Difesa	penalità TC	Prova magia	Tipo
Scudo leggero di legno	3 mo	1	0	SI	L
Scudo leggero di metallo	9 mo	1	0	SI	L
Scudo medio legno	5 mo	2	0	+2	M
Scudo medio metallo	12 mo	2	0	+2	M
Scudo pesante di legno	9 mo	3	1	+1,2	P
Scudo pesante di metallo	20 mo	3	1	+1,2	P

Indossare e Togliere Armature

Indossare e togliere armature è una operazione che richiede tempo ed attenzione, farlo in fretta non aiuta ed anzi tende a peggiorare la protezione data dall'armatura.

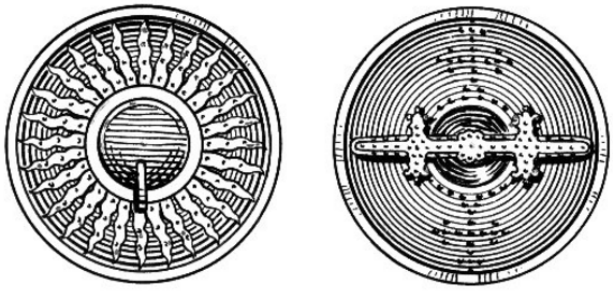
Tabella: Tempi per indossare e togliere l'armatura

Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 Azione	-	1 Azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	1 minuto	3 round	-
Giaco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Mezza armatura, da Campo, Completa	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti

* Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

** Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

Indossare un'armatura in fretta implica penalità di -1 alla Difesa ed una penalità aggiuntiva di +1 alle prove di Competenza di Base.



Buckler, fronte e retro

Merci e Servizi

Ricchezza, Denaro ed Equipaggiamento

- Doc... c'è soltanto bisogno di un pochino di plutonio.

- Ah, sono certo che nell'85 il plutonio si compra nella drogheria sotto casa, ma nel '55 la faccenda è molto più complicata! (Ritorno al futuro, Film 1985)

Vendere Tesori

Nei sotterranei che esplorerai avrai ampie opportunità di trovare tesori, equipaggiamento, armi, armature e altro ancora. Di solito, potrai vendere tesori e ninnoli quando raggiungerai un paese o altro insediamento, purché tu riesca a trovare acquirenti e mercanti interessati al tuo bottino.

Armi, Armature e Altro Equipaggiamento
Come regola generale, le armi, le armature ed il resto dell'equipaggiamento non danneggiato quando viene venduto viene pagato la metà del valore originale. Difficilmente le armi e le armature utilizzate dai mostri sono in condizioni ottimali per la vendita.

Oggetti Magici
La vendita di oggetti magici è un problema. Trovare qualcuno che voglia comprare una pozione o pergamena non comporta grandi difficoltà ma la maggior parte degli oggetti sono fuori della portata delle tasche di chiunque salvo dei nobili più ricchi. Inoltre, a parte alcuni oggetti magici comuni, è difficile riuscire a trovare oggetti magici o incantesimi in vendita. Il valore della magia trasale la semplice moneta e dovrebbe essere sempre trattata con riguardo.

Gemme, Gioielli e Oggetti d'Arte
Questi oggetti sono di più facile scambio e puoi decidere di scambiarli per soldi o usarli come moneta corrente nelle transazioni. Nel caso di tesori di eccezionale valore, il Narratore potrebbe richiedere che tu riesca prima a trovare un acquirente in un grosso paese o addirittura una comunità più grande. Una gemma viene sempre scambiata al suo valore pieno e non a metà come l'equipaggiamento.

Merci
Sulle terre di confine, la maggior parte delle transazioni avvengono tramite baratto. Molte merci di pratico consumo come lingotti di ferro, sacchi di sale, bestiame e così via possono essere scambiate come moneta corrente al loro pieno valore.

Attrezzature Perfette
Un attrezzo perfetto oltre a costare 10 volte tanto la versione normale, concede un +1 alla prova in cui si utilizza.

Equipaggiamento da Avventura

Questo è un breve e non esaustivo elenco di equipaggiamento che i vostri personaggi potrebbero essere interessati a comprare. L'elenco non è certo esaustivo o completo ma potrà fornirvi linee guida sui prezzi.

Come Narratore usate sempre il buon senso nelle richieste valutate bene la tipologia di richiesta, la necessità dell'oggetto, il luogo dove si compra e come lo si compra.

In base alla tipologia di compagna potrebbero essere disponibili ulteriori oggetti quali armi da fuoco o alchemici.

Oggetto	Costo	Ing.
Abaco	2 mo	L
Abito da Monaco	5 mo	1
Abito da artigiano	1 mo	1
Abito da contadino	1 ma	1
Abito da cortigiano	30 mo	1
Abito da esploratore	10 mo	1
Abito da intrattenitore	3 mo	1
Abito da nobile	75 mo	2
Abito da studioso	5 mo	1
Abito da viaggiatore	1 mo	2
Abito invernale	8 mo	2
Abito reale	200 mo	3
Acciarino e pietra focaia	1 mo	
Acido Intenso (ampolla)	10 mo	L
Acqua santa (ampolla)	25 mo	L
Ago da cucito	5 ma	-
Agrifoglio e vischio	-	-
Amo da pesca	1 ma	-
Ampolla (vuota)	3 mr	L
Anello con sigillo	5 mo	-
Anello per veleno	+20 mo	-
Antitossina (boccetta)	50 mo	L
Ariete portatile	10 mo	3
Arnesi da artigiano	5 mo	2
Arnesi da scasso	30 mo	1
Asta (3 m)	5 mr	2
Attrezzi da scalatore	80 mo	1
Banchetto (a persona)	10 mo	-
Bandoliera	3 mo	L
Barca a remi	50 mo	12
Barcone	3000 mo	-
Barile (vuoto)	2 mo	4
Bastone	2 mo	1
Bilancia da mercante	2 mo	1
Birra Boccale	5 mr	L

Oggetto	Costo	Ing.
Birra Caraffa	2 ma	L
Boccale di ceramica	2 mr	L
Boccetta di inchiostro o pozione	1 mo	L
Borsa	5 ma	L
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	L
Borsa per Componenti	25 mo	L
Borsa del guaritore	50 mo	1
Bottiglia di vetro	2 mo	L
Brocca di ceramica (5lt)	2 mr	L
Campanella	1 mo	-
Candela	1 mr	-
Canna da pesca	1 mo	1
Cannocchiale	1000 mo	1
Caraffa di ceramica	2 mr	L
Carne (1 pezzo)	3 ma	L
Carretto	15 mo	10
Carro	35 mo	20
Carrozza	300 mo	-
Carrucola e paranco	20 mo	2
Carta (foglio)	4 ma	-
Cassa (vuota)	2 mo	3
Catena (3 m)	30 mo	1
Ceralacca	1 mo	-
Cerata	5 ma	1
Cesto (vuoto)	4 ma	1
Chiodo da rocciatore	1 ma	L
Clessidra	25 mo	-
Coperta invernale	5 ma	1
Corda di canapa (15 m)	1 mo	1
Corda di canapa grossa (15 m)	2 mo	2
Corda di seta di ragno (15 m)	10 mo	L
Cote per affilare	2 mr	L
Custodia per Dardi o Frecce	1 mo	1
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	1
Esca ed Acciarino	5 ma	L
Fischietto	8 ma	-
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	
Forziere	5 mo	4
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	L
Galea	30k mo	-
Gancio di metallo	1 mo	L
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	-
Giaciglio	1 ma	1
Inchiostro (boccetta da 30 g)	8 mo	-
Laboratorio da alchimista	200 mo	5
Lanterna comune	1 mo	2
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1
Lanterna schermabile	7 mo	1
Legna da ardere (per giorno)	1 mr	4
Lente del cacciatore	100 mo	-
Locanda Buona (dormire)	2 mo	-
Locanda Modesta (dormire)	5 ma	-
Locanda Scadente (dormire)	2 ma	-
Maglio	1 mo	2
Manette	15 mo	L
Martello	5 ma	1
Morso e briglie	2 mo	1
Nave a vela	10k mo	-
Nave da guerra	25k mo	-
Nave lunga	10k mo	-
Olio da lanterna	1 ma	1

Oggetto	Costo	Ing.
Orologio ad acqua	1000 mo	-
Otre	1 mo	2
Pala o badile	2 mo	1
Pane (a pagnotta)	2 mr	-
Pasti (al giorno) Buono	5 ma	-
Pasti (al giorno) Modesto	3 ma	-
Pasti (al giorno) Povero	6 mr	-
Peluche	2 ma	-
Pennino	1 ma	-
Pentola di ferro	8 ma	1
Pergamena (Foglio)	2 ma	-
Piccone da minatore	3 mo	2
Piede di porco	2 mo	1
Pozione di Cura	50 mo	L
Pozione di Cura potenziata	125 mo	L
Profumo	5 mo	L
Rampino	1 mo	1
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	L
Remo	2 mo	2
Rete da pesca (2,25 m)	4 mo	1
Sacche da sella	4 mo	2
Sacco (vuoto)	1 ma	L
Sacco a pelo	3 mo	2
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	-
Scala a pioli (3 m)	2 ma	3
Secchio (vuoto)	5 ma	L
Sella Da galoppo	30 mo	2
Sella Militare	50 mo	3
Sella da carico	15 mo	2
Sella esotica	60 mo	3
Serratura/lucchetto Buona	80 mo	-
Serratura/lucchetto Media	40 mo	
Serratura/lucchetto Semplice	20 mo	-
Serratura/lucchetto Superiore	150 mo	-
Sfere Metalliche (100)	3 mo	1
Simbolo sacro d'argento	25 mo	L
Simbolo sacro di legno	1 mo	L
Slitta	20 mo	3
Specchio piccolo di metallo	10 mo	L
Stallaggio (al giorno)	1 ma	-
Strumento musicale comune	5 mo	2
Tagliola	5mo	3
Tela (per mq)	1 ma	L
Tenda	10 mo	3
Torcia	1 ma	1
Tribolo (20)	1 ma	L
Trucchi per il camuffamento	50 mo	L
Vanga o Badile	1 mo	1
Veste da Devoto	5 mo	1
Vino Buono (bottiglia)	10 mo	1
Vino della casa (caraffa)	2 ma	1
Zaino	2 mo	1

> Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia. (Arthur C. Clarke, da Profiles of the Future)

Acido Intenso. Con un'Azione, puoi spargere il contenuto di questa fiala su di una creatura entro 1 metro da te o lanciare la fiala fino a 6 metri, fracas-

sandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'acido come un'arma improvvisata (-1d6 Tiro per Colpire). Se colpisci, il bersaglio subisce 2d6 danni da acido.

Acqua santa. Con un'Azione, puoi spargere il contenuto di questa ampolla su di una creatura entro 1 metro da te o lanciare l'ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'Acqua santa come un'arma improvvisata. Se colpisci, e il bersaglio è un immondo o un non morto, subisce 2d4 danni da energia positiva.

Ampolla (vuota): piccola anfora in vetro o ceramica con collo sottile.

Anello con Sigillo: cerchietto di metallo, generalmente pregiato, con un'incisione atta ad imprimere sigilli su ceralacca.

Anello per Veleno: +20 mo, rispetto a costo anello, questo anello ha un piccolo scompartimento sotto la gemma, di solito utilizzato per contenere del veleno. Aprirlo e chiuderlo richiede un'Azione; farlo senza essere notati richiede una prova di Mani di Fata con DC 20.

Antitossina. Una creatura che beve da questa fiala di liquido ottiene +1d6 sui Tiri Salvezza contro il veleno per 1 ora. Non conferisce alcun bonus ai non morti e ai costrutti.

Ariete Portatile. Puoi usare un ariete portatile per abbattere le porte con un bonus di +1d6. Un altro personaggio può aiutarti con l'uso dell'ariete, dandoti +2 sulla prova.

Attrezzatura da Pesca. Questo kit comprende un'asta di legno, filo di seta, taglierino di legno, ami d'acciaio, peso di piombo, esche di velluto e un retino.

Bandoliera. Questa cintura specializzata per contenere piccoli oggetti quali pozioni o pergamene si porta al collo. Estrarre e bere un oggetto da essa costa 1 Azione, come fosse dalla cintura.

Biglie di Metallo. Con un'Azione, puoi spargere una singola borsa di queste minuscole biglie di metallo per coprire un quadrato di 3 metri di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 13 o cadere prona. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il Tiro Salvezza.

Bilancia da Mercante. Una bilancia da mercante include un piccolo bilanciere, un piatto, e un assortimento di pesi fino a 1 chilo. Con essa, puoi misurare il peso esatto di piccoli oggetti, come metalli preziosi o merci, per aiutarti a determinarne il valore.

Borsa dei Componenti. Una borsa dei componenti è un piccolo borsello da cinta di cuoio impermeabile munito di compartimenti contenenti tutte le componenti materiali e altri oggetti speciali di cui hai bisogno per lanciare i tuoi incantesimi, eccetto per quelle componenti che hanno un costo specifico o sono materiali particolari.

Borsello. Un borsello di tessuto o cuoio può contenere, tra le altre cose, fino a 20 proiettili da fionda o 50 aghi da cerbottana. Un borsello diviso in compartimenti per contenere componenti per incantesimi viene detto borsa dei componenti.

Candela. Per 1 ora di tempo reale di gioco, una candela proietta luce fioca in un raggio di 1 metro.

Cerata. E' un mantello trattato per essere idrorepellente, ti permette di rimanere asciutto anche sotto la pioggia.

Cannocchiale. Gli oggetti osservati tramite un cannocchiale sono ingranditi al doppio delle loro dimensioni.

Carrucola e Paranco. Una serie di leve collegate da un cavo e un gancio per attaccarsi ad oggetti, carrucola e paranco ti permettono di tirare su fino a quattro volte il peso che puoi normalmente sollevare.

Catena. Una catena ha 15 Punti Ferita e durezza 6. Può essere spezzata superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 24.

Chiodi da rocciatore. Se ne deve usare 1 almeno ogni 6 metri per fissare la corda alla parete.

Colonia di Scarafaggi Necrofagi: 3 mo, questa giara di vetro contiene scarafaggi necrofagi carnivori. Gli scarafaggi devono essere nutriti con almeno 125 grammi di carne al giorno oppure muoiono. Quando rilasciati su un organismo morto, ne divorano le carni in 1d4 giorni, lasciando solo le ossa. Gli scarafaggi necrofagi mangiano soltanto la carne morta e non possono danneggiare le creature viventi. Una volta rilasciati, gli scarafaggi non possono essere rimessi nella giara.

Corda. Una corda, che sia fatta di canapa o seta, ha 2 Punti Ferita e può essere spezzata superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 19. La versione grossa ha 4 Punti Ferita, DC 22.

Corda di Seta (15 m): 10 mo, questa corda di seta di ragno ha 4 Punti Ferita e può essere spezzata con un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 23

Faretra. Una faretra può contenere fino a 12 frecce.

Fuoco Alchemico. Questo fluido appiccicoso si incendia quando entra a contatto con l'aria. Con due azioni, puoi lanciare questa ampolla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. Effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando il fuoco alchemico come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco all'inizio di ciascun suo round. Una creatura può porre fine a questi danni spendendo due Azioni e superando una prova di Acrobatica con DC 15. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Borsa da Guaritore. Questo kit è una borsa di cuoio contenente bende, unguenti e stecche. Il kit può essere usato dieci volte. Concede un +2 alle prove di pronto soccorso.

Kit da Pranzo. 4 mo. Questa piccola scatola di latta contiene una ciotola e delle semplici posate. Le due parti della scatola possono essere staccate, e un lato impiegato come pentola per cucinare e l'altro come piatto o contenitore

Kit da Scalatore. 8 mo. Un kit da scalatore comprende chiodi speciali, punte per stivali, guanti

e un'imbracatura. Puoi ancorarti usando il kit da scalatore con un'Azione; quando lo fai, non puoi cadere per più di 7 metri dal punto in cui ti sei ancorato, e non puoi arrampicarti a più di 7 metri di distanza dal punto a cui ti sei ancorato senza prima disfare l'ancora.

Lanterna. Una Lanterna proietta luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 3 ore di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Una lanterna si accende in un round solo con Esca e Acciarino oppure con una altra fonte di fiamma.

Lanterna a Lente Sporgente. Una lanterna a lente sporgente proietta luce in un cono di 3 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, brucia per 3 di tempo reale di gioco ore con un'ampolla (0,5 litri) d'olio.Una lanterna si accende in un round solo con Esca e Acciarino oppure con una altra fonte di fiamma.

Lanterna Schermabile. Una lanterna schermabile proietta luce in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Una volta accesa, brucia per 1 ora di tempo reale di gioco con un'ampolla (0,5 litri) d'olio. Con un'Azione, puoi abbassare la schermatura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1 metro.Una lanterna si accende in un round solo con Esca e Acciarino oppure con una altra fonte di fiamma.

Lente del Cacciatore: 100 mo, questa complessa lente viene posta su un occhio e occupa lo slot occhi quando è in uso. Quando la si utilizza con un attacco a distanza, si riduce di 1d6 le penalità da attacchi a distanza. Gli oggetti entro 9 metri diventano difficili da vedere, e si subisce penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista e Tiri per Colpire.

Manette. Questi strumenti di metallo possono imprigionare una creatura Piccola o Media. Per romperle bisogna superare un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 24. Ogni set di manette è fornito di una chiave. Senza la chiave, una creatura può usare Artista della Fuga o Disattivare Congegni per aprire la serratura superando una prova DC 18. Le manette hanno 15 Punti Ferita e Durezza 2

Olio. Di solito si compra in un'ampolla d'argilla che contiene 0,5 litri. Con un'Azione, puoi spargere l'olio in questa ampolla su di una creatura entro 1 metro da te o lanciarla fino a 6 metri, fracassandola all'impatto. In entrambi i casi, effettua un Tiro per Colpire a distanza contro la creatura o l'oggetto, trattando l'olio come un'arma improvvisata. Se colpisci, il bersaglio è ricoperto d'olio. Se il bersaglio subisce danno da fuoco prima che l'olio si asciughi (dopo 1 minuto), il bersaglio subisce altri 1d6 danni da fuoco dall'olio infiammato per round. Se infiammato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d6 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o termini il suo round dentro di essa. Una creatura può subire questo danno solo una volta per round. Puoi anche versare un'ampolla d'olio sul pavimento per coprire un quadrato di 1 metro di lato, purché la superficie sia piana.

Piede di Porco. Utilizzare un piede di porco dà +1d6 alle prove di Forza ogni volta si possa applicare la leva del piede di porco.

Pozione di Cura. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 1d8+1 Punti Ferita.

Pozione di Cura potenziata. Questa pozione generica di cura consente di recuperare 3d8+3 Punti Ferita.

?! Per quanto sia personalmente contrario all'acquisto di oggetti magici da parte dei personaggi le Pozioni di Cura devono essere disponibili.

Razioni. Le razioni consistono di cibo secco adatto a lunghi viaggi, e includono carne secca, frutta secca, gallette e noci.

Esca ed Acciarino. Questo piccolo contenitore contiene pietra, acciarino ed esca (di solito uno straccio secco imbevuto d'olio) impiegati per appiccare un fuoco. Utilizzarlo per accendere una torcia (o qualsiasi altro oggetto facilmente incendiabile) richiede due Azioni.

Scatola per Mappe o Pergamene. Questa scatola cilindrica di cuoio può contenere, arrotolati, fino a dieci pezzi di carta o cinque fogli di pergamena.

Faretra per Quadrelli da Balestra. Questa scatola di legno contiene fino a 12 quadrelli per balestra.

Serratura. Insieme alla serratura viene fornita una chiave. Senza la chiave, una creatura può scassinare questa serratura superando una prova di Disattivare Congegni con DC 17. Il Narratore può decidere che per cifre maggiori sono disponibili serrature di qualità migliore.

Simbolo Sacro. Un simbolo sacro è la raffigurazione di un Patrono. Potrebbe essere un amuleto che raffigura il simbolo di un Patrono, lo stesso simbolo accuratamente inciso o intrecciato su di un emblema o scudo, o una minuscola scatola contenente una reliquia sacra.

Tappi per Orecchie 3 mr, fatti di cotone o sughero cerato, i tappi per orecchie concedono Bonus +2 al Tiro Salvezza contro gli effetti che richiedono l'udito ma infliggono penalità -4 alle prove di Consapevolezza basate sull'udito.

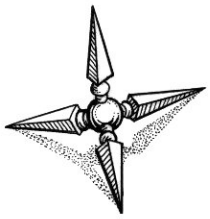
Tenda. Un semplice riparo portabile di tela, una tenda può contenere due persone. Ci vogliono circa 20 minuti per montare una tenda.

Tomo di Magia. Un Tomo di Magia di 50 pagine, ovvero che può contenere 50 livelli di incantesimo costa 250 mo. Solitamente se l'incantatore proviene da una Accademia di Magia o da una congrega di Devoti può acquistarlo a metà del prezzo.

Torcia. Una torcia brucia per **1 ora di tempo di gioco reale**, fornendo luce in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se effettui un Tiro per Colpire con una torcia accesa, arma improvvisata, e colpisci, infliggi 1d4 di danno più 1 danno da fuoco aggiuntivo. Sono necessarie 2 Azioni usando Esca ed Acciarino per accendere una Torcia, altrimenti è necessaria una prova di Sopravvivenza a DC 17.

Trappola da Caccia. 12 mo, 2. Usi due azioni per disporre questa trappola, formata da un anello d'ac-

ciaio seghettato, che scatta quando una creatura calpesta la piastra metallica al centro di essa. La trappola è fissata tramite una catena pesante a un oggetto immobile, come un albero o uno spuntone conficcato nel terreno. Una creatura che calpesti la piastra deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 1d4 danni perforanti e interrompere il movimento. Una creatura può usare 2 azioni per superare un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 15, e se la riesce si libera o libera un'altra creatura a portata. Ogni tentativo fallito infligge 1 danno perforante alla creatura intrappolata.



Tribolo. Con un'Azione, puoi spargere una singola borsa di questi minuscoli triboli per coprire un'area quadrata di 1 metro di lato. Una creatura che attraversa l'area coperta deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 1 danno perforante. Finché la creatura non recupera almeno 1 punto ferita, la sua velocità a piedi è diminuita di 3 metri. Una creatura che attraversa l'area a metà velocità non deve effettuare il Tiro

Veleno Base. Puoi usare il veleno in questa fiala per coprire un'arma tagliente o perforante o fino a tre pezzi di munizioni. Applicare il veleno necessita un'azione. Una creatura colpita da un'arma o munizione avvelenata deve superare un Tiro Salvezza su tempra con DC 12 o subire 1d4 danni da veleno. Una volta applicato, il veleno mantiene la sua efficacia per 1 minuto prima di seccarsi.

Dotazioni di base

Se il personaggio sceglie di acquistare il suo equipaggiamento di partenza, può acquistare una dotazione al prezzo indicato, che generalmente è più conveniente rispetto all'acquisto dei singoli oggetti separati.

Dotazione da Avventuriero (18 mo). Include uno zaino, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, un acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Cacciatore (24 mo): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una corda 18m, un giaciglio, una cerata, un otre, una pentola di ferro, razioni da viaggio (5 giorni), torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Devoto (30 mo): contiene acciarino e pietra focaia, una borsa da cintura, una Borsa per Componenti di Incantesimi, candele (10), corda 18m, un giaciglio, una pentola di ferro, un otre, razioni da viaggio (per 5 giorni), sapone, un simbolo sacro di legno, un testo sacro economico, torce (10) e uno zaino.

Dotazione da Esploratore (15 mo). Include uno zaino, un giaciglio, una gavetta, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Esploratore di caverne (24 mo): contiene un insieme di attrezzi di base per esplorare rovine e città abbandonate include 2 candele, un gessetto, un martello e 4 Chiodi da Rocciatore, 18 metri di corda, una lanterna schermabile con 5 ampolle d'olio, 2 sacchi, 2 torce, razioni da viaggio (per 3 giorni)

Dotazione da Intrattenitore (60 mo). Include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento.

Dotazione da Scassinatore (24 mo). Include uno zaino, un sacchetto con 1000 sfere metalliche, 3 metri di spago, una campanella, 5 candele, un piede di porco, un martello, 10 chiodi da rocciatore, una lanterna schermabile, 2 ampolle di olio, 5 razioni giornaliere, un acciarino e pietra focaia e un otre. La dotazione include anche 15 metri di corda di canapa legata allo zaino.

Dotazione da Studioso (60 mo). Include uno zaino, un libro di studio, una boccetta d'inchiostro, un pennino, 10 fogli di pergamena, un sacchetto di sabbia e un coltellino.

Capienza dei Contenitori

Oggetto	Capienza	CdC	Oggetto	Capienza	CdC
Borsa	1 cubo con spigolo di 30 cm/3 kg di equipaggiamento	1	Barile	160 litri liquidi, 4 cubi con spigolo di 30 cm	35
Boccale	0,5 litri	L	Bottiglia	1 litro di liquido	L
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo con spigolo di 25 cm	3	Canestro	2 cubi con spigolo di 30 cm/20 kg di equipaggiamento	5
Sacco	1 cubo con spigolo di 30 cm/15 kg di equipaggiamento	3	Forziere	12 cubi con spigolo di 30 cm/150 kg di equipaggiamento	35
Fiala	120 ml di liquidi	L	Otre	2 litri liquidi	1
Caraffa	4 litri liquidi	2	Zaino	2 cubi con spigolo di 30 cm/30 kg di equipaggiamento	6

Esiste anche la versione dello Zaino Perfetto (+100 mo) che concede un +1 al valore di Ingombro trasportabile.

Strumenti

L'elenco degli strumenti presentati aiuta i personaggi ad eseguire le prove legate alle loro professioni.

Le prove legate alle professioni sono solitamente legate alla Saggezza.

Ad esempio una prova di *Calligrafia* si risolve con una prova di Saggezza, se il personaggio ha a disposizione gli strumenti idonei (*Scorte da Calligrafo*) ottiene un bonus di +2 alla prova.

Se il personaggio deve effettuare una prova su quella che è la sua professione questa sarà fatta con un bonus pari a metà del livello del personaggio, se ha a disposizione anche gli strumenti la prova un ulteriore bonus di +2.

Oggetto	Costo	Ing.	Oggetto	Costo	Ing.
Arnesi da Scasso/da Falsario	25 mo	1	Borsa da Erborista	5 mo	1
Dadi	1 ma	-	Mazzo di Carte	5 ma	-
Scacchi dei Draghi	1 mo	1	Tre Draghi al Buio	1 mo	-
Sostanze da Avvelenatore	50 mo	1	Scorte da Alchimista	50 mo	2
Scorte da Calligrafo	10 mo	1	Scorte da Mescitore	20 mo	2
Strumenti da Calzolaio	5 mo	2	Strumenti da Cartografo	15 mo	2
Strumenti da Conciatore	5 mo	2	Strumenti da Costruttore	10 mo	2
Strumenti da Fabbro	20 mo	3	Strumenti da Falegname	8 mo	2
Strumenti da Gioielliere	25 mo	1	Strumenti da Intagliatore	1 mo	2
Strumenti da Inventore	50 mo	2	Strumenti da Pittore	10 mo	1
Strumenti da Soffiatore	30 mo	2	Strumenti da Tessitore	1 mo	2
Strumenti da Vasaio	10 mo	2	Utensili da Cuoco	1 mo	2
Strumenti da Navigatore	25 mo	2	Ciaramella	2 mo	1
Cornamusa	30 mo	1	Corno	3 mo	L
Dulcimer	25 mo	2	Flauto	2 mo	0L
Flauto di Pan	12 mo	L	Lira	30 mo	L
Liuto	35 mo	1	Tamburo	6 mo	1
Viola	30 mo	1	Trucchi per il Camuffamento	25 mo	1

Cavalcature e Veicoli

Una buona cavalcatura può consentire a un personaggio di attraversare rapidamente un territorio selvaggio, ma il suo scopo primario è trasportare l'equipaggiamento che altrimenti rallenterebbe il suo padrone.

La tabella *Cavalcature e Altri Animali* indica i costi degli animali da trasporto, per le indicazioni sul movimento e la capacità di trasporto di ogni animale vedi indicazioni in capitolo Tabella Cavalcature e Veicoli (pag. 256).

Nei mondi di fantasy esistono altre cavalcature oltre a quelle elencate in questa sezione, ma si tratta di cavalcature rare che normalmente non sono disponibili per l'acquisto, come certe cavalcature volanti (pegasi, grifoni, ippogrifi e altri animali simili) o perfino alcune cavalcature acquatiche (come per esempio i cavallucci marini giganti).

Per entrare in possesso di una cavalcatura del genere spesso è necessario rubare un uovo e crescere la creatura di persona, stipulare un patto con una potente entità o negoziare con la cavalcatura stessa.

Bardatura. Una bardatura è un'armatura concepita per proteggere la testa, il collo, il petto e il corpo di un animale. Ogni tipo di armatura elencato nella tabella Armature di questo capitolo può essere acquistata come bardatura. Il costo è pari al quadruplo dell'armatura equivalente fabbricata per gli umanoidi, mentre il peso è pari al doppio, in caso di animali di taglia grande. Vedi anche Bardature da Cavalcatura, pag. 256.

Bardatura completa

Sella. Un cavalcatore può agganciarsi a una sella militare per rimanere al suo posto su una cavalcatura attiva, nel corso di una battaglia. Una sella militare conferisce +1d6 alle prove che il personaggio effettua per rimanere in sella. Una sella da carico è una sella solo adatta a permettere il trasporto di bisacce

alla cavalcatura. E' necessaria una sella esotica per cavalcare una creatura acquatica o volante.

Imbarcazioni a Remi. I barconi e le barche a remi sono solitamente usati sui laghi e sui fiumi. Se un'imbarcazione segue la corrente, si aggiunge la velocità della corrente (solitamente 4,5 km all'ora) alla sua velocità. In genere non è possibile remare controcorrente se la corrente ha un'intensità rilevante, ma è possibile far risalire un corso d'acqua a queste imbarcazioni portandole a riva e facendole trainare da una o più bestie da soma. Una barca a remi pesa 50 kg (Ingombro 15) qualora gli avventurieri debbano trasportarla via terra.

Tabella: Cavalcature e Altri Animali

Cavalcatura	Costo
Asino o Mulo	8 mo
Cammello	50 mo
Elefante	500 mo
Mastino	25 mo
Cavallo da Galoppo	75 mo
Cavallo da Guerra	400 mo
Cavallo da Tiro	50 mo
Pony	30 mo

Finimenti e Veicoli da Tiro

Oggetto	Costo	Peso
Bardatura	x4	x2
Biga	250 mo	50 kg
Bisacce	4 mo	4 kg
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Morso e Briglie	2 mo	0,5 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	2 kg

Sella

Oggetto	Costo	Peso
Da Carico	15 mo	7,5 kg
Da Galoppo	30 mo	12,5 kg
Esotica	60 mo	20 kg
Militare	50 mo	15 kg
Slitta	20 mo	150 kg
Stallaggio (al giorno)	1 ma	

Imbarcazioni

Oggetto	Costo	Velocità
Barca a Remi	50 mo	2,25 km orari
Barcone	3000 mo	1,5 km orari
Galea	30000 mo	6 km orari
Nave a Vela	10000 mo	3 km orari
Nave da Guerra	25000 mo	3,75 km orari
Nave Lunga	10000 mo	4,5 km orari

Servizi

Gli avventurieri possono pagare i personaggi non giocanti affinché li aiutino o agiscano in loro vece nelle circostanze più disparate. La maggior parte di questi gregari è dotata di abilità pressoché ordinarie, mentre altri hanno padroneggiato un'arte o un mestiere e alcuni si sono specializzati in qualche abilità da avventuriero.

Altri gregari comuni includono i numerosi abitanti di un tipico paese o città che gli avventurieri possono ingaggiare per svolgere un compito specifico. Per esempio, un incantatore potrebbe pagare un falegname per farsi costruire un pregiato scrigno (e la sua replica in miniatura) da usare per un incantesimo. Un guerriero potrebbe commissionare a un fabbro la forgiatura di una spada speciale.

Servizi

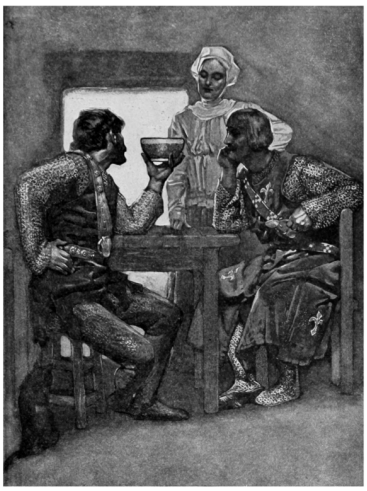
Servizio	Costo
Carrozza all'interno di una città	5 mr/1 km
Carrozza tra due paesi	1 ma/1 km
Gregario Abile	2 mo al giorno
Gregario Inesperto	5 ma al giorno
Messaggero	5 mr/1,5 km
Passaggio in nave	1 ma/1,5 km
Pedaggio di ingresso	5 mr/5 ma

Servizi Magici

Livello Incantesimo x Livello Incantesimo ×100 mo

Questo è il costo per avere un incantatore che manipola la magia, più eventuali componenti dell'incantesimo. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e chiedergli di eseguire una certa magia a proprio piacimento (solitamente gli servono almeno 8 ore per prepararsi). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli usare la magia è necessario negoziare con lui, e la risposta di base è *no*.

Se l'incantesimo ha conseguenze pericolose, l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l'incantesimo richiesto, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.



Non tutti i villaggi e i paesi hanno un incantatore abbastanza capace a manipolare la magia. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore. In un piccolo paese si potrebbe trovare un incantatore in grado di lanciare incantesimi a livello 2, in un grande paese quelli a livello 3, una piccola città per quelli a livello 5, in una grande città per quelli di livello 6, in una metropoli per quelli di livello 8. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare un incantatore capaci di lanciare magie con livello 9 o piu'.

Oggetti e Sostanze Speciali

Antiemetico 25 mo, questo liquido verde dolce e saporito crea un senso di calore e conforto. Lo sciroppo protegge lo stomaco e lo rende più resistente. Per 1 ora dopo averlo bevuto si ottiene Bonus +4 ai Tiri Salvezza per resistere agli effetti che rendono Nauseati o contro i veleni da Ingestione.

Antibiotico (fiala) 50 mo, bevendo una fiala di questo liquido bianco latte dal pessimo sapore si ottiene Bonus +4 ai Tiri Salvezza contro le Malattie, effettuati nell'ora successiva. Se già infetti, si possono effettuare due Tiro Salvezza per resistere alla Malattia in quella determinata giornata (senza il bonus +4) e tenere il risultato migliore. Monodose.

Antitossina (boccetta) 50 mo, se si beve l'antitossina, si ottiene Bonus +4 a tutti i Tiri Salvezza su Tempra contro Veleni per 1 ora. Monodose.

Bastone del Fumo 20, questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri, tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso. Il bastone si consuma in 1 round e il fumo si dissolve poi naturalmente. Tutte le creature nell'area influenzata hanno copertura totale.

Caffettone dell'Alchimista 1 mo, molto amata dai giovani si tratta di una polvere cristallina bruna. Mischiata con l'acqua crea una bevanda amara che cura gli effetti della sbornia. Monodose. Lavoro DC 15

Borsa dell'Impedimento 50 mo, questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa, resina o altra sostanza appiccicosa. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con gittata 3 metri), la borsa si apre e la sostanza contenuta invischia ed Intralcia la vittima, diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria.

La sostanza non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al suolo, ma deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o perde la capacità di Volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo a terra. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Fermasangue 25 mo, questa sostanza rosa e appiccicosa aiuta a curare le ferite. Utilizzarne una dose concede Bonus +4 alle prove di Pronto Soccorso. 4 Usi.

Fiasco Alcalino 15 mo, questo fiasco di liquidi caustici reagisce con gli acidi naturali delle melme. E' possibile lanciare un fiasco alcalino come arma a spargimento con gittata 3 metri. Contro le creature non melme un fiasco alcalino funziona come un'Ampolla d'acido. Contro le melme e altre creature acide il fiasco alcalino infligge i danni raddoppiati indicati da Ampolla d'Acido.

Fumogeno 25 mo, questa piccola sfera di argilla contiene due sostanze alchemiche separate da una sottile barriera. Quando si rompe la sfera, le sostanze si uniscono e riempiono un area di mischia con una nuvola di fumo nerastro e innocuo. Il fumogeno funziona come un bastone del fumo, ma il fumo rimane per 1 round prima di disperdersi. E' possibile lanciare un fumogeno come attacco di contatto con gittata 3 metri.

Fuoco dell'Alchimista 20 mo, si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco di contatto a distanza, con gittata 3 metri.

Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro raggio di mischia dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo al colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. La vittima può sfruttare 1 Azione per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per spegnere le fiamme. Usare 2 Azioni dà al personaggio bonus +2 al Tiro Salvezza. Tuffarsi in acqua o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Gesso per Calchi: 5 ma, questa polvere bianca e secca, mischiata con l'acqua, si addensa nel giro di un'ora per creare un materiale solido. Può essere utilizzato per creare un calco di un'orma o di un bassorilievo, riempire buchi o crepe nei muri o (se applicato ad una copertura di stoffa) per fermare un osso rotto. Il gesso indurito ha Durezza 1 e 5 Punti Ferita ogni 2.5 centimetri di spessore. Un vaso di 2 kg di gesso può coprire un raggio di mischia per la profondità di 2.5 centimetri, creare cinque ingessature per l'avambraccio o il polpaccio di una creatura di taglia Media o due ingessature complete per braccio o gamba. Monodose.

Ghiaccio Liquido (fiala) 40 mo, detto anche *ghiaccio dell'alchimista*, questo fluido blu cristallino inizia ad evaporare appena tolto dal contenitore. Nei successivi 1d6 round è possibile utilizzarlo per congelare un liquido o coprire un oggetto con un sottile strato di ghiaccio. E' possibile anche lanciare il ghiaccio liquido come arma a spargimento. Un colpo diretto infligge 1d6 danni da freddo, mentre le creature entro raggio di mischia subiscono 1 danno da freddo per lo spargimento. La confezione contiene 3 dosi.

Grasso Alchemico 5 mo, ogni vaso di questa sostanza nerastra può coprire una creatura Media o due Piccole. Coprendosi di grasso alchemico si ottiene Bonus +4 alle prove di lotta e per sfuggire alle prese. L'effetto dura 4 ore o finché si lava via il grasso.

Individua Luce 1 mo, questa piastra di metallo grande quanto una mano è coperta da una crema trasparente sensibile alla luce. Se esposta alla luce, la crema si scurisce e diviene opaca a seconda di quanta luce sia presente. La luce intensa la fa scurire in 1 round, quella normale in 3 round, quella fioca in 10 round. La piastra viene venduta avvolta in un panno pesante per evitare esposizioni accidentali.

Individua Luce avanzata 50 mo, questa piastra di metallo simile alla piastra Individua luce è grande circa 50cm*50 cm. Se esposta alla luce imprime su di essa l'immagine dell'ambiente circostante entro 3 metri.

Pietra del Tuono 30 mo, si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con gittata 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con forza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro una distanza di 3 metri devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restano Assordate per 1 ora. Monouso.

Polvere Lampo 50 mo, questa polvere argentea brucia ed esplode quasi istantaneamente se esposta al fuoco, frizionandola o lanciandola con forza contro una superficie (1 Azione). Le creature entro raggio 3 metri sono Accecate per 1 round (Tempra DC 13 nega). La confezione contiene 3 dosi.

Proteggilama 40 mo, questa resina trasparente protegge un'arma dagli attacchi di Melme, Ruggino-fagi ed effetti che corrodono o sciolgono le armi, rendendola immune a tali attacchi per 24 ore. Un vasetto può coprire un'arma grande, 2 medie, 4 leggere o 50 munizioni. Applicarla richiede 2 Azioni. La confezione contiene 3 dosi.

Solvente Universale (fiala) 20 mo, questa gelatina viola ribollente divora gli adesivi. Ogni fiala può coprire un quadretto di 1 metro. Distrugge i normali adesivi (come la pece, la resina o la colla) in 1 round, ma richiede 1d4+1 round per dissolvere adesivi più potenti (borse dell'impedimento, ragnatele, ecc.). Non ha effetti sugli adesivi magici.

Tizzone Ardente 1 mo, la sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando viene sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino, pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente costa 1 Azione (invece che 2 Azioni) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno 3 Azioni. Monouso.

Attrezzature Alchemiche

Carta Reagente 1 mo, questo pezzo di carta può aiutare a identificare i liquidi. Il suo colore cambia a seconda di tratti come acidità, salinità e magia. Consumare un foglio conferisce Bonus +2 alle prove di Lavoro (alchimia) o Arcano per identificare Pozioni o altri liquidi.

Inchiostro Esplosivo (fiala) 40 mo, questo inchiostro infuso alchemicamente aiuta ad assicurarsi che un messaggio segreto venga distrutto dopo essere stato letto. Se la luce colpisce l'inchiostro dopo che quest'ultimo si è asciugato, le sostanze chimiche lo fanno bruciare spontaneamente nel giro di 1 minuto Questa combustione è di piccole dimensioni: non è abbastanza significativa da dar fuoco ad altro che alla carta. L'inchiostro usato su altri materiali come pietra o legno semplicemente svanisce, non lasciando alcuna traccia della scrittura Una fiala di questo inchiostro ne contiene abbastanza da scrivere 10 brevi messaggi di non più di 50 parole ciascuno.

Olio dei Liutai 50 mo, quest'olio dorato profuma di legno antico. Quando lo si applica sulla cassa di uno strumento musicale di legno ne migliora la qualità del suono. Per 1 ora, chiunque suoni lo strumento ottiene Bonus +2 alla prova di Intrattenere appropriata. 3 usi.

Pastiglia dell'Usignolo 50 mo, questa caramella ricoperta di miele è fatta di reagenti calmanti. Se mangiata, ha bisogno di 1 round per iniziare ad avere effetto, dopodiché conferisce Bonus +2 alle prove di Intrattenere (canto) per 1 ora. 3 caramelle.

Pietre di Via 50 mo, questi piccoli sassolini bianchi sono trattati alchemicamente in modo che emanino una luce soffusa quando attivati sfregandoli gli uni contro gli altri. La luminescenza è fioca, appena sufficiente a illuminare la pietra. La durata è di 8 ore. 10 sassolini.

Polvere Tracciante 30 mo, quando sparsa per terra, questa sottilissima polvere blu chiaro rivela le tracce di qualsiasi creatura o individuo che sia passato nell'area nelle ultime 48 ore. La polvere fornisce anche Bonus +8 alle prove di Sopravvivenza per individuare le tracce. Una singola applicazione può coprire un'area di 3 metri. La polvere tracciante viene venduta in piccole borse di cuoio che contengono 10 applicazioni ciascuna.

Rimedi Alchemici

Aiuto Gassato 25 mo, questo pacchetto è pieno di foglie dai bordi spinosi e ha un odore pungente quasi abbastanza forte da far lacrimare gli occhi. Mentre si masticano le foglie, si ignorano gli effetti dell'essere affaticati. Le foglie durano per 10 round, dopodiché ne rimane solo un mucchietto di poltiglia. Quando l'effetto dell'aiuto gassato si esaurisce, si aumenta di 1 grado il livello di affaticamento. Un pacchetto basta per 1 sola volta.

Balsamo Anti-veleno 15 mo, questo balsamo alle erbe può essere applicato direttamente sulla pelle per prevenire gli effetti dei Veleni a contatto. Se una creatura tocca un veleno a contatto, ma applica su di sé il balsamo entro 1 round dal contatto, effettua il Tiro Salvezza due volte e tiene il risultato migliore. Monouso.

Balsamo Coagulante 5 ma, applicare questo balsamo alle erbe su una ferita cura 1 danno, non è possibile suare più di due dosi al giorno sullo stesso paziente. La confezione è per 3 usi.

Amaro Fortificante 20 mo, questo liquido alcolico genera una piacevole sensazione di calore quando in-

gerito. Per l'ora successiva, si ottiene Bonus +2 ai Tiri Salvezza contro Paura. Usare più dosi nell'arco delle stesse 24 ore rende Nauseati per 1 ora. La confezione è per 3 usi.

Lo Zaino Standard®

Lo Zaino Standard® è una lista di oggetti che ho segnato nel tempo andando ad aggiungere ogni cosa che nel corso delle avventure mi era servito. Prendetela come spunto per capire che oggetti avere dietro, non segnateveli tutti altrimenti il Narratore incomincerà seriamente a guardare le regole dell'Ingombro!

Questo il contenuto dello zaino dell'avventuriero: cintura, 3 candele, 6 torce, esca e acciarino, 7 razioni secche, tenda da 2 persone, otre per l'acqua, materasso arrotolato, sacco a pelo, cerata, tenda, 18 metri corda, rete, specchio di metallo, piede di porco, bussola, 3 olio da lanterna, inchiostro, gesso, carboncino, uncino, vanga, amo da pesca, stracci, cavo di metallo 2m, fischietto, 6 fiale da pozione vuota, biglie di marmo, campanella in ottone, 1kg di farina in sacchetto, 3 zeppe, catena di metallo 12 metri, 2 manette, 8 chiodi da rocciatore, martello, carrucola, rampino.

Spese e Stile di Vita

Quando non si calano nelle viscere della terra, non esplorano rovine in cerca di tesori perduti o non muovono guerra alle forze dell'oscurità incombente, anche gli avventurieri devono pensare ai bisogni più comuni. Anche in un modo fantastico, la gente deve soddisfare bisogni basilari come un vitto, alloggio e vestiario. Tutto questo ha un costo e se certi stili di vita costano più di altri.

Per semplificare le spese giornaliere il giocatore può dichiarare di tenere un certo tenore di vita e sottrarre giornalmente le spese in un unicum, senza sottrarre le singole spese effettuate.

I prezzi elencati sono giornalieri, quindi chi desidera calcolare il suo costo di sostentamento per un periodo di trenta giorni dovrà moltiplicare il prezzo indicato per 30.

La scelta dello stile di vita può avere delle conseguenze. Un personaggio che mantiene uno stile di vita ricco può stringere più facilmente contatti con i ricchi e i potenti, ma corre il rischio di attirare qualche ladro. Analogamente, uno stile di vita povero può aiutarlo a evitare i criminali, ma difficilmente gli consentirà di stringere contatti importanti.

Spese dello Stile di Vita

Stile di Vita	Prezzo al Giorno
Miserabile	-
Squallido	1 ma
Povero	2 ma
Modesto	1 mo
Agiato	2 mo
Ricco	4 mo
Aristocratico	Minimo di 10 mo

Lavorare in città

Durante le pause tra un avventura ed un altra o perché deve passare un certo lasso di tempo perché una certa cosa accada, i personaggi possono cercare di mettere a frutto le loro Competenze per guadagnare qualche moneta.

I personaggi effettuano una prova al giorno della loro abilità professionale (es Artigianato oppure Erboristeria od Intrattenere...) in base al successo guadagneranno o meno.

La prova di professione eseguitela con 3d6+Saggezza+1/2 livello, se questa ottiene un valore superiore a 15 allora il personaggio ha ottenuto un compenso. Sottraete alla prova effettuata 15 ed elevate al quadrato questa differenza, saranno le monete d'argento guadagnate nel giorno. ($(15 - Prova)^2$).

Mappa delle fogne di Londra, 1880
fondamentale per tutti i cacciatori di ratti...

Materiali Speciali

> All'uopo il capitano De Medici ha fatto brunire tutte le armature, per sorprendere il nemico anche col buio. (Il mestiere delle armi, Ermanno Olmi, film 2001)

Le armature e le armi si possono costruire con materiali che possiedono delle innate qualità speciali. Se si costruisce un'armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale prevalente. Si può però costruire un'arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso.

Acciaio Vivente

Tipo di oggetto in Acciaio Vivente	Modificatore al costo
Munizione	+40 mo per munizione
Arma	+1000 mo
Armatura leggera	+3000 mo
Armatura media	+8000 mo
Armatura pesante	+12000 mo
Scudo	+600 mo
Altri oggetti	3000 mo/kg

Un albero di acciaio vivente si caratterizza dal un legno particolarmente duro alla stregua dell'acciaio. L'origine di questi alberi rimane un mistero per quasi tutti. Un albero di acciaio vivente è un normale albero piantato da un Devoto di Efrem o Shayalia che è stato dal Devoto benedetto.

Le armature e gli scudi di acciaio vivente sono formalmente di legno ma hanno le medesime caratteristiche dell'adamantio. Questo particolare legno è il preferito da chi combatte e vive per la natura. Non è facile individuare un albero di acciaio vivente per un non esperto ed anche per questo è estremamente raro trovarlo grezzo, al più è possibile trovare armi o armature già fatte.

L'acciaio vivente ha 35 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

Adamantio

Tipo di oggetto in Adamantio	Modificatore al costo
Munizione	+60 mo per munizione
Arma	+1500 mo
Armatura leggera	+5000 mo
Armatura media	+10000 mo
Armatura pesante	+15000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	5000 mo/kg

Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura.

Le armi e le munizioni in adamantio hanno Bonus di +1 ai Tiri per Colpire e la penalità date dall'armatura (Penalità Competenze e Prove di Magia) viene diminuita di 1 (o di un dado) rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l'adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Armi e armature fatte normalmente d'acciaio e costruite con l'adamantio hanno un terzo dei Punti Ferita in più del normale. L'adamantio ha 40 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 20.

Argento Alchemico

Tipo di Oggetto in Argento Alchemico	Modificatore al costo
Munizione	+2 mo per munizione
Arma leggera	+20 mo
Arma media	+90 mo
Arma pesante	+180 mo
Scudo	+100 mo

Il processo di argentatura alchemica può essere applicato solo alle armi metalliche e non funziona sui metalli speciali come ad esempio l'adamantio, il ferro freddo ed il mithral.

Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l'alchimia può legare l'argento a un'arma fatta d'acciaio in modo che oltrepassi la Riduzione del Danno di creature come i Licantropi.

Un arma in argento alchemico mantiene la Durezza e Punti Ferita dell'arma originale.

Ferro Freddo

Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo ed è noto per la sua efficacia contro demoni e folletti. Viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2000 mo addizionali. Questo aumento viene applicato la prima volta che l'oggetto viene potenziato, non una volta per qualità aggiunta.

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruiti in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un randello no (tranne se tutto di metallo). Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

Il ferro freddo ha 30 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10.

Mithral

Tipo di Oggetto in Mithral	Modificatore al costo
Armatura leggera	+1000 mo
Armatura media	+4000 mo
Armatura pesante	+9000 mo
Scudo	+1000 mo
Altri oggetti	+1000 mo/kg

Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all'argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l'acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature e occasionalmente anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria ed è più agevole per il movimento e le altre limitazioni. Le armature pesanti sono trattate come armature medie, e le armature medie sono trattate come leggere, ma le armature leggere restano leggere.

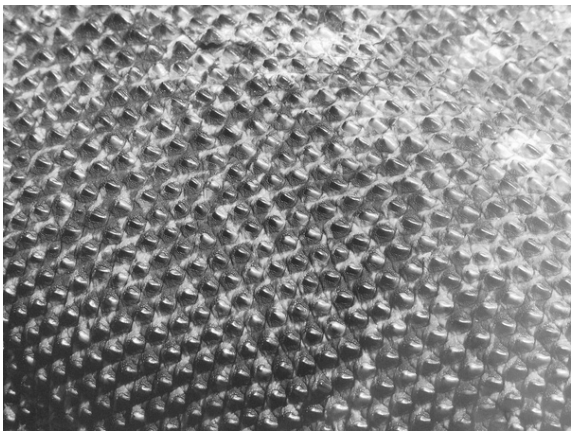
Questa diminuzione non si applica alla competenza necessaria per indossare l'armatura in questionem un armatura pesante in mithril richiede comunque Competenza Armi 3. Occorre essere competenti nel tipo di armatura appropriato, altrimenti si incorre nelle relative penalità come di norma.

Le Prova di Magia per armature e scudi in mithral diminuiscono di 2 dadi (rimanendo comunque necessaria la prova) e la penalità alla prove competenza diminuiscono di 2 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Il mithral ha 30 Punti Ferita per ogni 2,5 cm di spessore e Durezza 15.

Pelle di Drago

I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi. Un drago fornisce scaglie sufficiente per una singola armatura completa, equivalente ad una armatura pesante, per una creatura di una taglia più piccola del drago, oppure due armature medie per una creatura di due taglie più piccole o 4 armature leggere per creature di 3 taglie piu' piccole.



Un armatura o scudo in pelle di Drago non si compra, è sempre necessario portare la materia prima, possibilmente non viva, all'artigiano che si preoccuperà di costruire l'armatura.

In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante in aggiunta all'armatura, purché il drago sia almeno Grande. Se la pelle di drago proviene da un Drago che ha immunità ad un tipo di energia, anche l'armatura è immune a quel tipo di energia, sebbene non conferisca alcuna protezione a chi la indossa. Se allo scudo o all'armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

Un Armatura in Pelle di Drago obbliga a fare una Prova di Magia senza dadi aggiuntivi quando lanci incantesimo, la penalità alla Competenze diminuiscono di 1 (fino a un minimo di 0), le penalità al movimento diminuiscono di 1 metro.

Le armature di pelle di drago costano 10 volte un'armatura di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite. Un armatura di drago non è mai in vendita.

La pelle di drago ha 10 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore e Durezza 10. Solitamente la pelle di drago è spessa da 1,25 a 2,5 cm.

Sfondare ed Entrare

> Nella vita di un uomo prima o poi arriva un giorno in cui, per andare dove deve andare, se non ci sono porte né finestre, gli tocca sfondare la parete. (Bernard Malamud)
>
> Il reato di furto sarà punito con il marchio a fuoco dei ladri, in pieno petto. In caso di reiterazione del reato saranno mozzate prima le orecchie e poi due dita delle mani. (Twoslad, Diritti e Doveri Cittadini)

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'oggetto (arma?) o romperlo con la forza bruta.

Le dimensioni contano...

A seconda delle dimensioni dell'oggetto questo può essere più o meno facile da colpire.

Tabella: Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto

Taglia	Mod. Difesa	Dimensioni
Colossale	-8	18m+
Mastodontica	-6	9-18m
Enorme	-4	4-9m
Grande	-2	2.4-4m
Media	+0	1.2-2.4m
Piccola	+2	60-120cm
Minuscola	+4	30-60cm
Minuta	+6	15-30cm
Piccolissima	+8	5-20cm

Modificatore Difesa

Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da ignorare del danno ad ogni colpo. La Difesa di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di Taglia (vedi Tabella: Colpire un Oggetto) + il suo modificatore di Destrezza (caso mai ne avesse uno).

Se si usano 3 Azioni per prendere la mira si colpisce automaticamente con un'arma da mischia.

Spaccare

Nella Tabella seguente sono indicati materiali ed oggetti con relativa Durezza, Punti Ferita e DC per rompere o sfondare

Quando si tenta di rompere o sfondare qualcosa con forza bruta piuttosto che infliggendo danni bisogna effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza per capire se ci si riesce. Poiché la Durezza non influisce sulla DC per rompere l'oggetto, questo valore dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. La DC indicata è per oggetti comuni, un vetro spesso 20 cm non avrà DC 6 per rompersi.

Vedi anche Tabella: Porte, pag. 232

Tabella: Durezza e Punti Ferita oggetti

Materiale	Durezza	PF	DC	Oggetti di Esempio
Carta, Vetro, Stoffa	0	1	3	Fogli di carta, vetro di finestra, stoffa leggera
Stoffa pesante	1	4	12	Armatura di stoffa, giacca pesante, sacco, tenda
Vetro	1	4	6	Blocco di vetro, tavolo di vetro, vaso pesante
Corda, Cuoio	2	4	19	Corda di canapa
Legno sottile	3	12	14	Sedia
Armatura di Cuoio	4	16	22	Armatura di cuoio, sella, corda di canapa grossa
Pietra sottile	4	16	20	Ardesia, piastrelle di ardesia, rivestimento in pietra
Acciaio o ferro sottile	5	20	23	Corda di seta, scudo d'acciaio, spada corta
Legno	5	20	18	Baule, tavolo
Pietra	7	28	35	Pietra per lastricato, statua
Acciaio o ferro	9	36	26	Catena, Armatura d'acciaio, ferro, spada lunga
Struttura in legno	10	40	20	Muro di legno
Struttura in pietra	14	56	35	Muro di pietra
Struttura in acciaio o ferro	18	90	45	Muro di piastre di ferro

Danneggiare gli oggetti

Durezza: rappresenta la resistenza dell'oggetto a essere scalfitto o danneggiato. Quando si calcola il danno ad un oggetto va sottratta la Durezza del materiale prima di applicare il danno.

Attacchi di Energia: quasi tutti gli oggetti hanno Resistenza al danno verso gli attacchi di energia (fuoco, elettricità..), dividete per 2 i danni prima di applicare la Durezza mentre altri oggetti potrebbero essere particolarmente vulnerabili.

Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere il doppio del danno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano facilmente. Oggetti e creature in cri-

stallo o ceramica potrebbero subire danno doppio (vulnerabilità) contro un attacco sonoro.

Energia Negativa o Positiva non danneggiano gli oggetti, solo le creature viventi o meno.

Armi Inefficaci: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, un'arma contundente non è in grado di tagliare una corda. Allo stesso modo è decisamente difficile abbattere una porta o un muro di pietra con la maggior parte delle armi da mischia a meno che non siano specificamente ideate per farlo come picconi e martelli.

Immunità: Gli oggetti inanimati sono immuni ai Danni Non Letali e ai Colpi Critici (ma non all'esplosione del danno). Anche gli oggetti animati, se non considerati come delle creature, hanno queste immunità.

Oggetti Danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale fino a quando i Punti Ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati da una Professione Artigiano e alcuni Incantesimi.

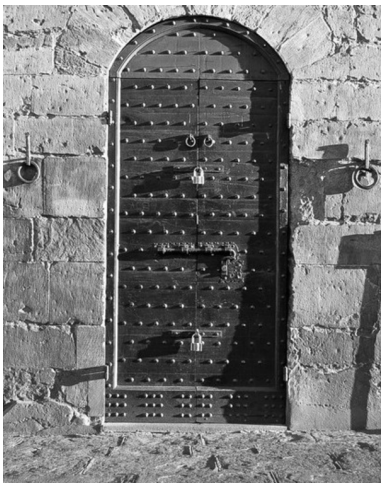
Tiro Salvezza: Gli oggetti non magici incustoditi non effettuano mai Tiro Salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro Tiro Salvezza se disponibile.

Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tenga in mano, lo tocchi o lo indossi) riesce nel Tiro Salvezza se il personaggio riesce nello stesso.

Gli Oggetti Magici hanno sempre Tiro Salvezza. Il bonus ai Tiri Salvezza su Tempra, Riflessi o Volontà di un Oggetti Magico è pari a 2 + livello x2 dell'incantesimo piu' potente che ospitano. Se l'oggetto non ha un incantesimo si considera un bonus di +4 per ogni +1 di bonus posseduto. Gli Oggetti Magici custoditi (indossati) effettuano il Tiro Salvezza solo se il loro possessore fallisce il proprio. Se un effetto influenza specificatamente l'oggetto magico e non chi lo indossa allora è solo l'oggetto magico ad effettuare il Tiro Salvezza.

Un **oggetto incantato** come un arma o armatura ha Durezza, Punti Ferita e DC per romperlo aumentati della metà rispetto all'equivalente non magico.

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la Difesa e Punti Ferita (non sono considerati oggetti inanimati).



Porta rinforzata

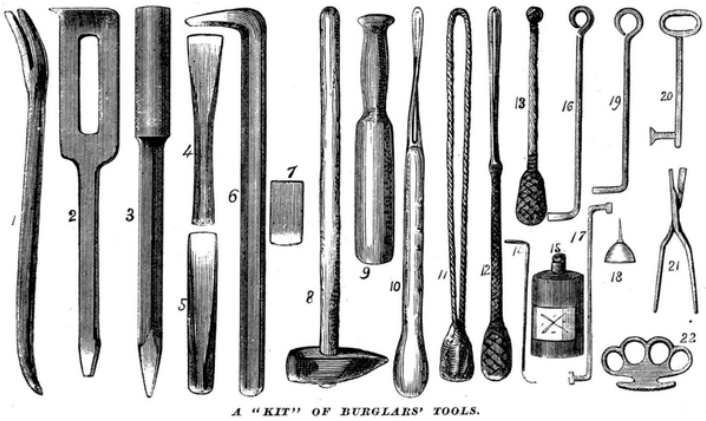
Le Dimensioni contano per Sfondare...

Creature di Taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità dati dalla taglia sulla prova di Forza (TS Tempra con Forza) per sfondare una porta:

Tabella: Modificatori prova di Forza in base alla propria taglia

Taglia	Mod.	Taglia	Mod.
Piccolissima	-16	Grande	+4
Minuta	-12	Enorme	+8
Minuscola	-8	Mastodontica	+12
Piccola	-4	Colossale	+16
Normale	+0		

Un **piede di porco** o un **ariete portatile** aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta di +1d6.



Kit da furfante

Ambiente

> La natura non è crudele, è solo spietatamente indifferente. Questa è una delle più dure lezioni che un essere umano debba imparare. (Richard Dawkins)
>
> L'antidoto principale contro un cattivo ambiente consiste, naturalmente, nel sostituirlo con uno buono. (Robert Baden-Powell)

Dai deserti senza vita ai dungeon zeppi di trappole, l'ambiente aiuta a definire il mondo, renderlo vivo, dinamico e ricco. Consente di creare un'esperienza di gioco emozionante e coinvolgente.

Regole Ambientali

Visione e Luce

In un ambiente naturale l'illuminazione può assumere diverse gradazioni e queste gradazioni aiutano a capire fino a che distanza una creatura può vedere.

Le gradazione di luce possono essere:

- **Oscurità**': buio pesto, può essere naturale o magico
- **Luce Fioca / Scarsa / Penombra / Oscurata leggermente**: poca illuminazione, permette di riconoscere le sagome
- **Luce**: luce intensa, luce brillante, coprente, assolata

Saranno le fonti di luce, o la loro assenza, a stabilire quanta illuminazione c'è e fino a che distanza. La Tabella Fonti di Luce indica per le più comuni fonti di luce il raggio illuminato a pieno, quello illuminato in maniera inferiore (Luce Fioca) e la durata.

Molti incantesimi ed oggetti usano come durata il *tempo di gioco reale*, ovvero non si contano i round o turni per stabilire la durata bensì si segna sulla scheda l'orario di accensione della torcia, lanterna, incantesimo. Un altro metodo può essere quello di impostare un timer nello smartphone. In questa maniera risulterà più facile la gestione e maggiore l'attenzione alle risorse consumabili.

> **?!** Il diverso funzionamento delle fonti di luce vuole rendere più cupo, oscuro e difficile l'esplorazione, specialmente di caverne e zone prive di fonti luminose. Basta gruppi che castano Luce ogni minuto o gridano *Scurovisione!*. L'oscurità aiuta l'immaginazione ed alza il livello di tensione. Enfatizzate il crepitare della fiamma della torcia, l'ondeggiare e a volte quasi spegnersi per le correnti improvvise. Rendete misterioso ciò che c'è intorno ai personaggi!.

Tabella: Fonti di luce

Fonte di Luce	Raggio in metri		Durata
	Luce	Luce Fioca	
Candela	-	1 metro	1 ora
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore
Incantesimi			
Lacrima di Ljust	1	-	10 round
Luce	3 metri	6 metri	30 min.
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora

La durata indicata è espressa come durata di tempo reale di gioco.

Henry Justice Ford

La **Luce fioca** è la luce oltre una fonte di luce. E' il passare in un corridoio di 3 metri se è illuminato solo da leggere candele, è una notte di luna piena, è una zona oscurata leggermente. In linea di massima una fonte di luce crea luce fioca in un raggio doppio rispetto al raggio di luce normale. **Una creatura in Luce Fioca ha un -2 alle prove di Consapevolezza ed un -1 ai Tiri per Colpire**.

Oscurità: è il buio più completo senza alcuna fonte di luce. Per creature con visione normale l'oscurità è ciò che c'è oltre la Luce fioca. Il **personaggio cieco** o che combatte nell'oscurità (e non può vedere nell'oscurità) ha -1d6 alla Consapevolezza e tutti gli avversari sono invisibili (vedi pag. 51).

La **Luce** è la luce all'aperto sotto il sole, ma anche se si tiene una torcia in mano o in un corridoio illuminato da lanterne. Se le fonti di luci non si susseguono si creano zone di penombra se non oscurità.

Tipi di Visione e Illuminazione

- Una creatura con **Visione Normale** vede fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce. Oltre è Luce Fioca e oltre ancora Oscurità.

- Una creatura con **Visione Crepuscolare** vede senza problemi fino alla distanza, come raggio circolare intorno alla fonte di luce, indicato in Luce fioca, o indicato dalla razza se minore, oltre è oscurità.

- Una creatura con **Scurovisione** vede nell'oscurità come se ci fosse Luce Fioca fino alla distanza indicata dalla sua capacità di Scurovisione. La Scurovisione è una visione in bianco e nero.

> **Nota sulle fonti di luce**
>
> Vi sarete accorti o lo farete presto, che le fonti di luce magiche funzionano in maniera diversa, molto spesso durano molto di meno o generano poca luce. Questo è dovuto al volere di un Patrono e come tale solo un Patrono può annullarne gli effetti (od il Narratore!).

Buio

Le torce e le lanterne possono essere spente all'improvviso da una folata di vento, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate ed alcune trappole magiche possono creare aree di buio impenetrabile.

In certi casi, alcuni personaggi o mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono Accecati. Ai fini delle regole che seguono, una creatura Accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere ciò che la circonda.

Accecato

Le creature Accecate perdono la loro capacità di infliggere danni extra causati ad esempio dall'Abilità di pugnalare alle spalle (ma non da esplosione del danno o critico al colpire).

Le creature accecate considerano il terreno come difficile . Devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 12 per Azione di Movimento per muoversi a velocità normale. Se la prova fallisce cadono a terra prone. Le creature accecate non possono caricare.

Una creatura accecata, o che combatte contro una creatura invisibile, può effettuare una prova di Consapevolezza a difficoltà 20 (oppure 10+ prova di Furtività dell'avversario se questo non vuole farsi trovare) per individuare la creatura purché questa sia entro 6 metri dal personaggio.

Una creatura Accecata subisce penalità di -2 alle Prove di Competenza basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Consapevolezza dipenda dalla vista.

Inoltre, una creatura accecata non può usare incantesimi che prevedano l'uso dello sguardo ed è immune agli incantesimi che prevedono lo sguardo.

Per i modificatori in dettaglio vedi in Invisibilità (pag 51).

Cadute

Le creature che cadono si fanno male. Dividi l'altezza di caduta (in metri) per 3, arrotonda per difetto, il numero che risulta sono i d6 di danno subiti. Es 16 metri di caduta sono 16/3=5d6 di danno. Per praticità si suggerisce di applicare 1 di danno ogni 1 metro di caduta.

Le creature che subiscono danni da una caduta, atterrano in posizione prona.

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di ridurre di 3 il danno quando cade da meno di 6 metri.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) riducono di 3 i danni.

Un personaggio può terminare una Azione di Movimento con una caduta, ma solo se non si è fatto danni può proseguire con la stessa Azione, altrimenti prima deve alzarsi da prono.

THE FIRST ROC AIMS A STONE AT THE SHIP

Henry Justice Ford

In un round di caduta libera si precipita di 150 metri (50d6 oppure 150 di danno), nel primo segmento cade a 20 metri, poi a 80m poi a 150m. Un personaggio non può lanciare incantesimi mentre cade, a meno che la caduta non sia superiore o pari a 100 metri. Si è Distratti mentre si prova a lanciare un'incantesimo mentre si cade.

Cadere in Acqua

Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l'acqua ha una profondità di almeno di 3 metri ed il tuffo è da una altezza entro 12 metri non si subiscono danni.

Per determinare il danno da caduta in acqua sottraete all'altezza di caduta 12 metri, aggiungete 1d6 di danno per ogni 3 metri rimanenti ($((H-12)/3)*1d6$).

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Nuotare con DC 15 e se l'acqua è profonda almeno 6 metri. La DC della prova aumenta di 1 ogni metro oltre i 12 metri di altezza.

Effetti dell'Acido

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne nel caso di totale immersione (come in una vasca d'acido) che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l'acido, come quello di una boccetta lanciata o la saliva/soffio di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione.

I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 13 o subiranno 1 danno temporaneo alla Costituzione per round di esposizione. Questo veleno non ha frequenza, pertanto una creatura è salva se si allontana dall'acido.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi Annegamento).

Effetti del Fumo

Un personaggio costretto a respirare del fumo denso deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni round (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passa il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per 2 round consecutivi subisce 1d6 Danni Non Letali per ulteriore round di esposizione. Il fumo oscura la vista, fornendo Copertura leggera (+2 Difesa) ai personaggi che si trovano al suo interno.

Fame e Sete

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privo dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 2 litri di liquidi e 0.5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame, i personaggi di taglia Piccola necessitano della metà. Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Ogni giorno senza cibo è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 11 +1 per giorno senza cibo, se non si ha da bere la difficoltà aumenta di +3.

Se si fallisce il Tiro Salvezza si subiscono 1d4 di danno e si diventa sempre più Affaticati. Le penalità date dall'affaticamento rimangono finché non si mangia e beve abbastanza.

Oggetti cadenti

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori ai 3 metri, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti.

Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

La **Tabella: Danno da Oggetti Cadenti** determina la quantità di danni inflitti da un oggetto in base alla sua taglia. Si presume che l'oggetto sia fatto di un materiale denso e pesante, come la pietra. Gli oggetti fatti di materiali più leggeri potrebbero infliggere la metà o meno del danno indicato, a discrezione del Narratore. Per esempio un masso Enorme che colpisce un personaggio infligge 6d6 danni, mentre un carro di legno potrebbe infliggerne solo 3d6.

Inoltre, se l'oggetto cade da una distanza inferiore ai 3 metri, infligge la metà dei danni indicati. Se un oggetto cade da una distanza superiore ai 20 metri, infligge danni raddoppiati. L'oggetto che cade subisce la stessa quantità di danni che infligge.

Tabella: Danno da Oggetti Cadenti

Taglia dell'Oggetto	Danno
Minuscola o Più Piccola	1d6
Piccola	2d6
Media	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Mastodontica	8d6
Colossale	10d6

Lasciar cadere addosso ad una creatura un oggetto richiede un attacco a tocco a distanza (vedi Attacco a Tocco, pag. 41). Questi attacchi hanno di solito una gittata di 3 metri. Se un oggetto cade su una creatura la creatura deve effettuare, se colpita, un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per dimezzare il danno se è consapevole dell'oggetto che sta cadendo. Gli oggetti cadenti che sono parte di una trappola usano le regole relative alle trappole invece che quelle qui descritte.

Pericoli dell'Acqua

Qualsiasi personaggio può attraversare acque relativamente calme che non abbiano una profondità maggiore alla sua altezza, senza bisogno di prove.

Una creatura con una velocità di Nuotare può muoversi attraverso l'acqua alla sua velocità indicata senza fare prove di Nuotare. Ha un bonus di +2d6 su qualsiasi prova di Nuotare per eseguire un'azione particolare o evitare un pericolo. La creatura può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratti od in pericolo quando si nuota. Non può prendere il 10 solo in caso di acque tempestose. Una tale creatura può utilizzare l'azione di correre mentre nuota, a condizione che nuoti in linea retta.

Un incantatore si considera Distratto se lancia un incantesimo mentre nuota.

Se non si ha il tipo di movimento Nuotare **muoversi nell'acqua** si considera come ***terreno* difficile**, e quindi ci si muovo a metà della velocità indicata da movimento.

Se la creatura sa nuotare non sono necessarie prove per muoversi normalmente in acque calme, tranne in cui voglia *correre* (DC 13) o le acque siano mosse (DC 15) o siano tempestose (DC 20).

Se la creatura non sa nuotare allora deve fare una Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 ogni round che vuole muoversi, se le acqua sono mosse la DC e' 19 e se sono tempestose la DC è 24, se si vuole *correre* la DC aumenta di 4. In caso di fallimento non ci si sposta e si ha un -1 alla prova successiva, in caso di fallimento critico la successiva prova prende -4. Quando le penalità cumulate sono 9 o più si incomincia ad affondare ed annegare (vedi sotto).

Se la prova di nuotare fallisce la creature subisce 1d6 danni letali se le acque scorrono sopra rocce e avvallamenti.

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione nell'ordine di 1d6 danni al minuto ogni 30 metri che separano il personaggio dalla superficie. Un Tiro Salvezza su Tempra superato con successo (DC 15, +1 per ogni prova precedente) indica che il personaggio immerso non subisce danni in quel minuto. L'acqua, oltre i 150 metri di profondità, è molto fredda ed infligge 1d6 Danni Non Letali per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

Henry Justice Ford

Annegamento / Trattenere il fiato

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round, lanciare un incantesimo con componenti Verbali consuma 3 round di aria in più. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 2.

L'incantatore che lanci incantesimi sott'acqua si considera Distratto.

Se il Tiro Salvezza fallisce il personaggio va immediatamente a 0 Punti Ferita e sviene. Dal round successivo incomincia a perdere 1 Punto Ferita a round fino alla morte (o alla rianimazione!)

Si può annegare in sostanze diverse dall'acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine o un silos pieno di farro o semplicemente trattenendo il respiro.

Pericoli del Caldo

Una creatura sottoposta a temperature molto elevate (sopra i 40° C) deve superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni Non Letali. Se indossa abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subisce penalità -1d6 a questi Tiri Salvezza. Un personaggio somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza e può dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso Tiro Salvezza. I personaggi Privi di Sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è Affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera i Danni Non Letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza Tiro Salvezza).

L'acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione.

Prendere Fuoco

I personaggi esposti ad olio bollente, fuochi da campo, fuochi magici non istantanei possono vedere i loro

abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Gli incantesimi specificano se sono in grado di appiccare il fuoco.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 per evitare questo fato. Se i vestiti o i capelli di un personaggio prendono fuoco, egli subisce immediatamente 1d6 danni. Per ogni round successivo il personaggio in fiamme deve effettuare un altro Tiro Salvezza su Riflessi. Il fallimento indica che subisce altri 1d6 danni in quel round. Il successo indica che il fuoco si è estinto (ovvero, una volta che supera il Tiro Salvezza, non sta più andando a fuoco).

Un personaggio che va a fuoco può estinguere automaticamente le fiamme saltando dentro a dell'acqua sufficiente a spegnerle. Se non ci sono grosse quantità d'acqua a disposizione, rotolarsi sul terreno o smorzare la fiamma con mantelli o simili può concedere al personaggio +1d6 al Tiro Salvezza.

Coloro che sono talmente sfortunati dal vedere il loro equipaggiamento o vestiti prendere fuoco devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi (DC 15) per ogni oggetto. Gli oggetti infiammabili che falliscono il tiro, subiscono la stessa quantità di danni del personaggio.

Effetti della Lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne in caso di totale immersione (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni per round (più eventuali danni da caduta e magari trova un anello..).

I danni provocati dal magma continuano per 1d3 round dopo il termine dell'esposizione, ma questi danni addizionali sono solo la metà di quelli inflitti durante l'ultimo round di effettivo contatto (20/10/5). Un'Immunità o una Resistenza al fuoco serve anche come resistenza alla lava od al magma. Tuttavia, le creature Immuni o Resistenti al Fuoco potrebbero annegare se immerse nella lava (vedi Annegamento).

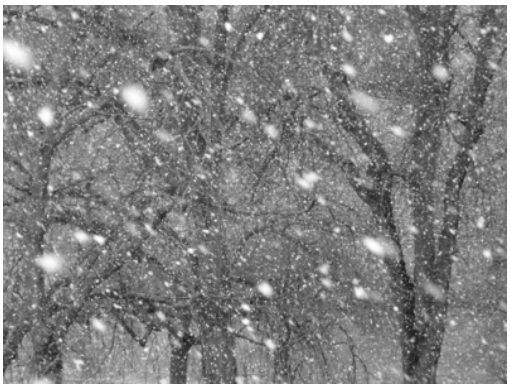
Pericoli del Freddo

I personaggi non ben vestiti in climi freddi (sotto i 5° C) devono superare un Tiro Salvezza su Tempra ogni ora (DC 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subiscono 1d6 Danni Non Letali. In condizioni di freddo estremo o di esposizione sotto i -17° C, un personaggio non adeguatamente vestito deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra ogni 10 minuti (DC 15, +1 per ogni prova precedente), subendo 1d6 Danni Letali per ogni Tiro Salvezza fallito. I personaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l'esposizione solo una volta all'ora.

Un personaggio somma il suo valore di competenza di Sopravvivenza ai Tiri Salvezza e può dare un bonus ai compagni pari alla metà del valore per lo stesso Tiro Salvezza.

Un personaggio che subisce Danni Non Letali a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come Affaticato). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai Danni Non Letali subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i -28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun Tiro Salvezza) se non specificatamente protetti.



Effetti del Ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio è come se camminassero su terreno difficile. Il movimento è dimezzato, eventuali prove di Acrobatica hanno un aumento di difficoltà +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo estremo.

Soffocamento Lento

Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Dopo questo tempo, subisce

1d6 Danni Non Letali ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riducono proporzionalmente la durata dell'aria respirabile. Una volta privi di sensi per l'accumulo di Danni Non Letali, i personaggi iniziano a subire Danni Letali allo stesso ritmo. I personaggi di taglia Piccola consumano metà dell'aria dei personaggi di taglia Media.

Tempo Atmosferico – Meteo

A volte il tempo atmosferico può giocare un ruolo importante nel corso di un'avventura. La Tabella: Tempo Atmosferico Casuale è una tabella generica che può essere utilizzata per stabilire le condizioni atmosferiche locali. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Tabella: Tempo Atmosferico Casuale

d%	Meteo	Clima Freddo	Clima Temperato *	Deserto
01-70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione **	Torrido,calmo
71-80	Anormale	Ondata di Caldo (01-30) / Ondata di Freddo (31-100)	Ondata di Caldo (01-50) - Ondata di Freddo (51-100)	Torrido,ventilato
81-90	Inclemente	Precipitazioni (neve)	Precipitazioni normali per la stagione	Torrido, ventilato
91-99	Tempesta	Tempesta di neve	Tempesta di fulmini / Tempesta di neve	Tempesta di polvere
100	Tempesta violenta	Tormenta	Bufera, tormenta, uragano, tornado	Acquazzone

* Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

** L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d'inverno.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi Precipitazioni sotto), ma offre copertura come la nebbia. Può provocare inondazioni e dura di solito 2d4 ore.

Caldo: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

Freddo: Temperatura tra -17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Moderato: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ondata Caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

Ondata Freddo: Abbassa la temperatura di 6° C.

Precipitazioni: Tirare un d100 per determinare se la precipitazione è nebbia (01-30), pioggia/neve (31-90), o nevischio/ grandine (91-00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 3d6 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia.

Tempesta (di Fulmini/di Neve/di Polvere): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4-1 ore. Vedi Tempeste, sotto, per ulteriori dettagli.

Tempesta (Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella: Effetti del Vento). Inoltre, le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l'impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 × 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ventilato: La velocità del vento va da moderata a forte (da 15 a 45 km/h); vedi Tabella: Effetti del Vento.

Pioggia, Neve, Nevischio e Grandine: La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. acquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

Vincent van Gogh, Paesaggio sotto la pioggia ad Auvers, 1890, olio su tela, cm 50 x 100

La maggior parte delle precipitazioni si manifesta come pioggia, ma nei climi freddi possono manifestarsi anche come neve, nevischio o grandine. Le precipitazioni di qualsiasi tipo, seguite da un calo della temperatura da sopra a sotto gli 0° C possono produrre ghiaccio.

Pioggia intensa: La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza. Ha lo stesso effetto di un vento molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Consapevolezza come vento molto forte.

Neve: Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Consapevolezza ed il terreno è considerato difficile. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 3d6*2.5 centimetri di neve.

Neve Fitta: Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi Nebbia). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 2d4 x 30 centimetri di neve ed il terreno viene considerato doppiamente difficile (movimento/4). Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4 x 1 metro, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio). C'è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi Tempesta di Fulmini). La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme.

Nevischio: Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositatasi.

Grandine: La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Consapevolezza basate sull'udito (penalità -1d6). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno letale (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all'aperto. Una volta depositata, la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

Tempeste

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità -8 a tutte le prove di Consapevolezza. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità -1d6 i Tiri per Colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella: Effetti del Vento per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari.

Le tempeste sono di tre tipi.

Tempesta di Polvere (grado di Sfida 3)

queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 × 2.5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella: Effetti del Vento). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari 10 × il suo punteggio di Costituzione). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3-1) x 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di Neve

oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve depositano 1d6 × 2.5 centimetri di neve sul terreno.

Tempesta di Fulmini

oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma a volte anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all'aperto senza riparo (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un fulmine al minuto per un periodo di un'ora nel cuore della tempesta. Ogni fulmine infligge danni da elettricità tra 4d8 e 10d8. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado.

Tempeste Violente

Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Consapevolezza e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente spente, e c'è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra o devono affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi Tabella: Effetti del Vento). Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi.

Vincent van Gogh, Campo di grano sotto un cielo tempestoso (Auvers-sur-Oise, luglio 1890)

Bufera

Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti a causa della forza del vento.

Tormenta

La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 × 30 cm) e freddo intenso rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano

Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni. Molte attività in un'avventura sono impossibili in queste condizioni.

Tornado

Oltre ai venti molto forti, i tornado possono ferire gravemente ed uccidere quelli che vengono catturati al suo interno.

Nebbia

Sia nella forma di una nube a bassa altitudine che di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale oltre la distanza di 3 metri. Le creature più lontane di 3 metri godono di Copertura leggera (+2 Difesa).

La nebbia rende il terreno difficile.

La nebbia potrebbe essere anche molto fitta in quel caso le creature più lontane di 3 metri godono di Copertura media (+4 alla Difesa) e quelle entro 1 metro hanno comunque copertura leggera.

Venti

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se sono forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella: Effetti del Vento), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune Prove di Competenze.

Tabella: Effetti del Vento Forza del Vento

Intensità	Velocità	Attacchi a Distanza
Leggero	0-15km	
Moderato	16,5-30 km/h	
Forte	31.5-45	-2
Molto forte	45.5-75km/h	-4
Bufera	76.5-111km/h	impossibile
Uragano	12-261km/h	impossibile
Tornado	262-450km/h	impossibile

Vento Leggero

Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

Vento Moderato

Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola fiamma non protetta, come quella di una candela.

Vento forte: Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono penalità -2 ai Tiri per Colpire a distanza ed alle prove di Consapevolezza.

Vento Molto Forte

Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Consapevolezza subiscono penalità -1d6.

Bufera

Abbastanza forti da abbattere i rami o addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono penalità -1d6 ai Tiri per Colpire. Le prove di Consapevolezza basate sull'udito subiscono penalità -2d6 per l'ululare del vento.

Uragano

Estingue tutte le fiamme. Gli attacchi a distanza sono impossibili (eccetto con le armi da assedio che subiscono penalità -2d6 ai Tiri per Colpire). Anche le prove di Consapevolezza basate sull'udito sono impossibili e tutto ciò che i personaggi possono udire è l'ululare del vento. Gli uragani spesso sono in grado di abbattere gli alberi.

Tornado (grado di Sfida 10)

Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Consapevolezza basate sull'udito. Invece di essere portati via (vedi Tabella: Effetti del Vento), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra (DC 20+) vengono risucchiati dentro il tornado.

Coloro che entrano in contatto con il tornado vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente. La creatura viene espulsa da un altezza di 1d6 metri per round di permanenza nel tornado.

Sebbene la velocità rotatoria di un tornado possa raggiungere i 450 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 45 km/h (circa 75 metri per ogni round). Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

Avventure in Acqua

Guardò il mare e capì fino a che punto era solo, adesso. (Il vecchio e il mare, Ernest Hemingway)

L'acqua permette alle società di esistere, ma può anche distruggerle. La vita non potrebbe esistere senza di essa. Il commercio ed il viaggio sono agevolati dalla sua presenza. Eppure, l'acqua può anche uccidere, sia annegando le persone, sia generando alluvioni e tsunami su larga scala. La vita terrestre è dipendente dall'acqua ma allo stesso tempo la teme.

Avventure Acquatiche

Un'avventura acquatica può aver luogo ovunque l'acqua rappresenti l'elemento principale del territorio: come paludi, fiumi, laghi, stagni, oceani, il Piano dell'Acqua e simili. Le avventure Acquatiche, comunque, non richiedono che i personaggi abbiano la capacità di respirare sott'acqua; l'introduzione di sfide Acquatiche per avventurieri di basso livello apportano ad un'avventura un bel pò di tensione e sensazione di pericolo.

Adattarsi agli Ambienti Acquatici

Le regole per il combattimento sott'acqua si applicano alle creature che non sono native di questo pericoloso ambiente, come la maggior parte dei PG. Per avventure Acquatiche prolungate ed esplorazioni particolarmente in profondità, i personaggi necessiteranno dell'uso della magia per proseguire le proprie avventure. incantesimi di Trasformazione o Abiurazione sono di ovvia utilità.

Il danno da pressione può essere totalmente evitato tramite incantesimi che offrano una resistenza.

Combattimento sott'acqua

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott'acqua. L'acqua influenza la Difesa di una creatura, i suoi Tiri per Colpire, i danni e il movimento.

- Una creatura sott'acqua perde il bonus di Destrezza alla Difesa.
- Una creatura sott'acqua che non sia sotto l'incantesimo *Libertà di movimento* effettua i Tiri per Colpire con un -1d6 e l'avversario si considera che abbia Resistenza al danno contro armi da Taglio e Contundente.

  Armi come Tridente, Lancia corta, Spada Corta, Giavellotto non hanno penalità al colpire sott'acqua in mischia.
- Muoversi o nuotare in acqua si considera ***terreno* difficile**.

Queste penalità sono valide solo se non si ha un movimento di tipo Nuotare.

Attacchi a distanza sott'acqua

Le armi da lancio sono inefficaci sott'acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le armi a distanza subiscono -1 al danno per ogni 2 metri d'acqua che attraversano.

Attacchi dalla terraferma

Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l'acqua in superficie, o guadano un tratto in cui l'acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura media.

Una creatura completamente sommersa dispone di copertura completa contro gli avversari sulla terraferma.

Effetti magici in acqua

Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un Tiro per Colpire (vedi sopra) e gli effetti di fuoco.

Il **fuoco** non magico (incluso il fuoco dell'alchimista) non brucia sott'acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici di fuoco sono inefficaci sott'acqua. Una creatura parzialmente sommersa ha resistenza al fuoco.

Lanciare incantesimi sott'acqua

Lanciare incantesimi sott'acqua può essere difficile per chi non ha la capacità di respirare sott'acqua.

Una creatura incapace di respirare sott'acqua spende tre round di trattenere il respiro per lanciare un incantesimo con componente V.

Alcuni incantesimi potrebbero funzionare diversamente sott'acqua, a discrezione dell'Arbitro

Vedi Capitolo Ambiente per le regole sul trattenere il respiro (pag. 222).

The Mermaid and the Boy - Henry Justice Ford

-

Avventure nei Dungeon

> ~~Linux~~ Dungeon is user friendly. It's just very picky about who its friends are. (anonimo)
>
> Il dungeon è inclinato. Le creature sono infuriate perché non riescono a giocare a biglie (Dungeon Keeper 2, Videogioco, 1999)

Di tutti i luoghi strani che un avventuriero può esplorare, nessuno è più letale di un dungeon. Questi labirinti, pieni di trappole mortali, mostri affamati e tesori meravigliosi, provano ogni abilità e capacità dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

> ?!
> Il dungeon, caverna, catacomba, spelonca, ecosistema sotterraneo... chiamatelo come preferite è un cardine dell'avventura!
> Un dungeon è una ricetta fatta di umidità, fetore, aria stantia, sporcizia, fango, resti di creature, trappole, melme, trappole (abbondate...), mostri, nemici, mostri (abbondare!), oscurità, rumori sinistri, funghi, scricchiolii, guaiti, urla, gemiti.. ma anche di paura, tensione, brivido terrore & raccapriccio, enfasi, rabbia, dolore, delusione e tesori!!!
> Il vostro dungeon non è mai solo una caverna. MAI!

Che siano caverne, antri, cave, grotte, tane, spelonche i *Dungeon* rappresentano spesso il centro focale dell'avventura, dell'esplorazione e sopravvivenza.

I personaggi passeranno molto tempo in questi ambienti ed il Narratore deve essere preparato e pronto sull'ambiente che incontreranno.

Quando si prepara una caverna è necessario ragionare in maniera intelligente sul tipo di caverna e sulle creature che si andranno ad incontrare, ogni caverna è un complesso ecosistema. Mettere un gruppo di lucertoloidi senza pensare a cosa mangiano, dove dormono, che tipo di organizzazione hanno è pericoloso, per non parlare di inserire una chimera. Avrà le ali atrofizzate perché la caverna è alta 3 metri e larga 3 e fa fatica a muoversi ? Di cosa si è nutrita in questo periodo ? Piuttosto meglio usare una gorgone che si nutre di minerali...

Se progettato con attenzione e cura una caverna può diventare un'ottima esperienza di incontri, situazioni ed avventura.

Il sottosuolo

Le condizione naturali del sottosuolo dipendono da vari fattori ma ci sono sicuramente dei punti comuni a tutti.

- Nessuna luce per illuminare gli spazi. Possono esserci sporadici funghi fluorescenti, che irradiano luce fioca nelle vicinanze, ma nulla che possa illuminare tutto l'ambiente
- Ambiente umido
- Temperatura ambiente solitamente fresca, raramente ci sono caverne con temperature estreme sia nel caldo che nel freddo.

Illuminazione

In una caverna non ci sono fonti di luci artificiali o naturali se non quelle introdotte da creature senzienti. Possono esserci gruppi di funghi, licheni, che illuminano debolmente il terreno dove crescono, entro 1 metro, ma null'altro intorno. Oltretutto se strappati dal terreno perdono la bioluminescenza dopo 2d4 Turni.

Le creature che vivono nelle caverne si abituano all'oscurità sviluppando qualche forma di visione alternativa, quale scurovisione, senso tellurico o vista cieca.

Anche la stessa torcia può dare un sollievo limitato dato che il suo raggio di luce è di 3 metri più 3 metri di luce fioca e dura un ora prima di spegnersi.

Controlla le sezioni su Coperture ed Invisibilità (pag. 51) per maggiori informazioni.

Movimento

Se non si hanno mezzi per vedere il terreno si considera difficile e buche, precipizi ed ostacoli vari possono essere molto pericolosi.

In caso di totale buio ed in un ambiente naturale va fatta una prova di Acrobatica a DC 12 ogni Azione di Movimento o inciampare e subire 1 di danno temporaneo.

Tipologie di caverne

Si possono individuare diverse tipologie di caverne:

- **creati dallo scorrere dell'acqua**. In questo caso il tunnel può essere parecchio caotico nel suo dipanarsi a causa del tipo di rocce che l'acqua ha incontrato. Ci possono essere ancora fiumi e laghi sotterranei.
- **creati dalla erosione**. In questo caso l'acqua probabilmente non c'è più se non in minima parte, le caverne risultanti possono essere anche molto grandi con sale di decine se non centinaia di metri di ampiezza.
- possono essere stati **creati da un vulcano** con lo scorrere della lava. In questo caso il tunnel scavato dalla roccia è spesso lineare e in qualche maniera levigato, la lava una volta rappresa si è poi sbriciolata nei millenni.
- possono essere **caverne artiche**, scavate nel ghiaccio dall'acqua. In questo caso valutate bene l'ambiente circostante e la temperatura gelida.
- possono essere **caverne artificiali**, costruite da creature di diverso tipo.

Le quattro tipologie di Dungeon

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati da nuovi abitanti per scopi diversi.

Struttura in Rovina: Un tempo abitato, questo luogo è ora abbandonato (completamente o in parte) dai suoi creatori originari ed è occupato da altre creature. Molte creature sotterranee vanno alla ricerca di costruzioni sotterrane ed abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, è possibile trovare bestie erranti.

The Red Romance Book, Henry Justice Ford

Struttura Occupata: Questo dungeon viene ancora utilizzato. Delle creature (di solito intelligenti) ancora lo abitano, anche se potrebbero non essere i creatori del dungeon. Una struttura occupata potrebbe essere una casa, una fortezza, un tempio, una miniera attiva, una prigione, un quartier generale...

Questo tipo di dungeon è meno probabile che abbia trappole o bestie erranti, e più probabilmente dispone di guardie organizzate, sia di guardia che di pattuglia. Le trappole e le bestie erranti che si possono incontrare sono spesso sotto il controllo degli occupanti. Le strutture occupate dispongono di arredo adatto agli abitanti, così come decorazioni, riserve di cibo, e la possibilità per gli abitanti di muoversi.

Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l'esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originari costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana o fortificazione all'interno del dungeon abbandonato.

Riparo Sicuro: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l'oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all'interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo riparo sicuro è quello che avrà più trappole e meno bestie erranti. E' normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che all'aspetto, anche se a volte viene decorato con statue e pareti dipinte, specie per le tombe di personaggi importanti.

A volte, però, una sala del tesoro o una cripta vengono costruite in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che occorre tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon che scompaiono quando terminano il loro compito.

Complesso di Caverne Naturali: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura delle profondità. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna potenza intelligente che lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori probabilità di presentare trappole o porte.

Molteplici varietà di funghi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce, dove si aggirano predatori sotterranei a caccia di chi si nutre di questi vegetali. Alcune varietà di funghi producono un bagliore fosforescente in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre zone, l'uso di incantesimi di Luce Diurna può garantire luce sufficiente per la crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon spesso offre un percorso che le creature sotterranee possono usare per raggiungere un dungeon artificiale e popolarlo.

Esplorazione

Muoversi all'interno di un dungeon richiede attenzione e sangue freddo. Pavimenti accidentati, rumori sinistri, botole e trappole, luci che appaiono e scompaiono rendono non facile avventurarsi in sicurezza in questi ambienti pericolosi.

I personaggi dovranno stare attenti, cercare attivamente trappole, osservare in lontananza e tenere un atteggiamento prudente. Tutto questo significa che il movimento è dimezzato se i personaggi *mettono in essere precauzioni* per evitare problemi, ovvero avere un minimo bonus alle prove di Consapevolezza.

Descrivere ciò che il personaggio fa per cercare trappole, passaggi.. *problemi* o richiedere una prova (Sopravvivenza oppure Consapevolezza) a DC 13 può dare indicazioni generiche sulla *sensazione* che ci sia qualcosa che non va.

Terreno del Dungeon

Le regole seguenti riguardano i terreni di base che si possono trovare in un dungeon.

Pareti

A volte pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra tenute insieme con la calce) dividono i dungeon in corridoi e stanze. Le pareti dei dungeon possono anche essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietra liscia e semplice come si trova nelle caverne naturali. Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

Tabella: Pareti

Tipo di Parete	Spessore	Sfondare	Durezza	Punti Ferita	DC per Scalare
Mattoni di pietra	30 cm	35	8	90	20
Mattoni di pietra superiori	30 cm	35	8	120	25
Mattoni di pietra rinforzati	30	45	8	180	20
Pietra Scolpita	90	50	8	540	25
Pietra grezza	150 cm	65	8	900	25
Ferro	7.5 cm	30	10	90	25
Carta	variabile	1	–	1	30
Legno	15 cm	20	5	60	21

Tabella: Scavare un tunnel

Minatore	Materiale da Scavare - 1 minuto		
	Terreno	Pietra morbida	Pietra dura
Umano	30 cm	15 cm	7 cm
Gnomo	45 cm	30 cm	15 cm
Nano/Orco	55 cm	45 cm	20 cm
Gigante della Pietra	3 m	1.5 m	75 cm
Xorn	6 m	6 m	6m
Elementale della Terra	9 m	9 m	9 m

Le distanze scavate indicate si presume che siano ottenute con strumenti idonei come vanghe o picconi, altrimenti ridurre ad un terzo.

Pareti in Mattoni di pietra: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in pietre di solito sono spesse almeno 30 centimetri. Spesso queste antiche pareti presentano fori e fessure, all'interno dei quali possono annidarsi fanghiglie e piccole creature, che aspettano lì le loro prede. Le pareti di mattone di pietra sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti. E' necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.

Pareti in Mattoni in Pietra di Qualità Superiore: A volte le pareti in mattoni di pietra sono costruite meglio (più lisce, con pietre meglio incastrate e meno danneggiate) e occasionalmente queste pareti di

qualità superiore sono coperte da calcina o stucco. Queste pareti sono spesso abbellite da dipinti, bassorilievi o altre decorazioni. Le pareti in mattoni di qualità superiore non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da Arrampicarsi (DC 25).

Pareti rinforzate Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all'interno della parete stessa per rinforzarla. La Durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i Punti Ferita vengono raddoppiati e la DC per sfondarla viene incrementata di 10.

Pareti di Pietra Scolpita: Queste pareti generalmente si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta minuscole sporgenze su cui possono crescere funghi e crepe all'interno delle quali possono vivere parassiti, pipistrelli o serpenti sotterranei.

Quando una parete di questo tipo ha un altro lato (la parete separa due stanze in un dungeon), la parete è spessa almeno 90 centimetri; se fosse più sottile rischierebbe di far crollare tutto perché non sarebbe in grado di sostenere il peso della volta di pietra. E' necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 25 per scalare una parete di pietra scolpita.

Pareti di Pietra Grezza: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono in genere il prodotto di infiltrazioni d'acqua. Quando una parete di questo tipo da un altro lato, la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri.

E' necessaria una prova di Arrampicarsi con DC 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

Pareti di Ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

Pareti di Carta: Le pareti di carta sono l'opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

Pareti di Legno: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per dividere in una serie di stanze più piccole una più grande.

Pareti Trattate Magicamente: Queste pareti sono più forti della media, con una Durezza maggiore, con più Punti Ferita e per sfondarle bisogna superare una DC maggiore. La magia può di solito raddoppiare la Durezza e i Punti Ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua DC per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un Tiro Salvezza contro Incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al Tiro Salvezza pari a 2 + metà del livello dell'incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

Pareti con Feritoie: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una Copertura superiore che fornisce loro bonus +8 alla Difesa, bonus +1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi.

Pavimenti

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Lastricato: Come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all'interno di queste fessure. In certi casi l'acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

Lastricato Irregolare: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Acrobatica con DC 10 per correre o Caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimento di Pietra Scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Acrobatica con DC 10 è necessaria per correre o Caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o Caricare in quel round.

Pietrisco Scarso: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla DC delle prove di Acrobatica.

Pietrisco fitto: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Il pietrisco si considera terreno difficile. Un pavimento cosparso di pietrisco fitto aggiunge 5 alla DC delle prove di Acrobatica, e aggiunge 2 alla DC delle prove di Consapevolezza contro Furtività.

Pavimento di Pietra Liscia: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche levigati si trovano solo nei dungeon creati da costruttori capaci e attenti.

Pavimento di Pietra Naturale: Il pavimento di una caverna naturale è irregolare quanto le pareti. E' difficile che queste caverne presentino ampie superfici piane; è più probabile che i loro pavimenti siano disposti su più livelli.

Alcune superfici potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all'altro non sia più difficile del salire un gradino di una scala, ma in certi punti il pavimento potrebbe scendere o salire di oltre 1.5 metri, obbligando il personaggio a una prova di Arrampicarsi (pag 31) per spostarsi da una superficie a un'altra.

A meno che non ci sia un percorso scavato dal tempo o ben battuto il terreno è considerato diffi-

cile e quindi il movimento è dimezzato, per praticità gradoni sotto i 50cm considerateli terreno difficile e quelli entro 1.5m terreno doppiamente difficile. La Carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui percorsi in questione.

Scivoloso: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la DC delle prove di Acrobatica di 5.

Grata: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. Una tipica grata di ferro spessa 3 centimetri ha 25 Punti Ferita, Durezza 10, e DC 27 per sfondarla o smuoverla.

Sporgenze: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un'area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un'ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall'alto.

Le sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra, 3 Azioni di Movimento, delle prove di Acrobatica (DC 15). Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza.

A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono bonus +1d6 alle prove di Acrobatica per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha Bonus +2 alla propria Prova Contrapposta di Forza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Pavimenti Trasparenti: I pavimenti trasparenti, fatti di vetro rinforzato o di materiali magici permettono di osservare un ambiente pericoloso dall'alto. I pavimenti trasparenti sono di solito posti al di sopra di pozze di lava, arene, tane di mostri e stanze di tortura. Possono essere usati dai difensori per sorvegliare un'area.

Pavimenti Scorrevoli: Un pavimento scorrevole è un tipo di botola, creato per essere spostato e rivelare qualcosa che si trova al di sotto. In genere un pavimento scorrevole si muove tanto lentamente che chiunque vi si trovi sopra può evitare di cadere nell'apertura, purché abbia spazio per spostarsi. Se un pavimento di questo tipo scorre velocemente che c'è la possibilità che un personaggio cada in quello che si trova sotto di esso (lance acuminate, una vasca con olio bollente, o una pozza infestata da squali, acido...) allora si tratta come una trappola.

Pavimenti Trappola: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l'applicazione della giusta quantità di peso o l'azionamento di una leva nelle vicinanze, spuntoni sbucano dal pavimento, fiammate o sbuffi di vapore partono da fori nascosti, o l'intero pavimento si muove. Questi strani pavimenti si trovano di solito dentro alle arene, progettati per rendere i combattimenti più appassionanti e letali. Questo tipo di pavimento si gestisce come una trappola.

Le porte

Le porte all'interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

Tabella: Porte

Tipo di porta	Spessore tipico (cm)	Durezza	Punti Ferita	DC per aprire	
				Bloccata	Chiusa a chiave
Legno semplice	2.5	5	10	15	18
Legno buono	3.75	5	15	18	21
Legno robusto	5	5	20	25	28
Pietra	10	8	60	31	34
Ferro	5	10	60	30	33
Saracinesca di legno	7.5	5	30	27	30
Saracinesca di ferro	5	10	60	28	31
Serratura	-	15	30	-	-
Cardini	-	10	30	-	-

Bloccata / Incastrata: DC per Sfondare (TS Tempra con Forza, +1d6 con un piede di porco)
Chiusa a Chiave: DC per Scassinare (prova di Disattivare Congegni)
Sfondare una porta a spallate/calci costa 1 Azione. Forzarla con un piede di porco costa (+1d6 alla prova) 2 Azioni.
Il **fallimento critico** in una prova di Forza (TS Tempra con Forza) significa essersi fatti male nella manovra di sfondamento. Finché non passano almeno 10 minuti non è più possibile sfondare una porta.

Porte di Legno: Costruite con spesse assi inchiodate, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall'umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (DC 15 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati.

Le porte di buona fattura (DC 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (DC 25 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle. Cardini di ferro sorreggono la porta e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla. A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su uno o entrambi i lati che funziona come maniglia.

Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.

Porte di Pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra.

Le porte segrete nascoste lungo una parete di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo sono studiate per diventare resistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi al di là di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse a chiave o sbarrate.

Porte di Ferro: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse a chiave o sbarrate.

Sfondare: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate.

Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una porta con un pesante attrezzo come un maglio, numerosi incantesimi ed oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

DC 13 o inferiore: Una porta che chiunque può sfondare.

DC 13 –15: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare con un solo tentativo, e che una persona di forza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.

DC 16–20: Una porta che praticamente chiunque potrebbe sfondare, avendo a disposizione il tempo necessario.

DC 21–25: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.

DC 26 o superiore: Una porta che solo una persona dotata di una forza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile la competenza Disattivare Congegni. Le serrature sono incassate sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature di solito controllano una sbarra di ferro o legno che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene.

I lucchetti fissano tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa.

La DC per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni spesso ricade tra 15 e 30, anche se esistono serrature con DC maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente.. Scassinare serratura senza attrezzi da scasso comporta una penalità di -1d6 alla prova.

Un fallimento critico nell'apertura di un porta o lucchetto causa la rottura degli attrezzi da scasso.

Le serrature sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all'infuori per pungere le dita del ladro.

Spaccare una serratura

Una porta speciale potrebbe avere una serratura senza chiave, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla.

Porte Bloccate: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si suppone che all'incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.

Porte Sbarrate: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 25, e la DC sale a 30 nel caso di una sbarra metallica.

I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro. Usare un piede di porco per forzare una porta incastrata/bloccata concede un +1d6 alla prova.

Sigilli Magici: Incantesimi messi su una porta possono rendere ostico l'attraversamento di una porta.

Una porta su cui è stato lanciato un blocco magico si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. E' necessario un incantesimo che scassina o Distruggi magie oppure una prova riuscita di Forza per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

Cardini: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilità).

Cardini Standard: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l'altra direzione).

Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando varie prove di Disattivare Congegni (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una DC di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti o bloccati.

Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha Durezza 10 e 30 Punti Ferita. La DC per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta

Cardini a Inserimento: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I personaggi non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

Perni: I perni non sono veri cardini, ma semplici pioli che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell'ampiezza della porta vi può passare attraverso.

Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un'altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un'estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall'altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale.

Le porte segrete all'interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria di essere usati come porte segrete.

Porte Segrete: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza.

Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Consapevolezza (con DC 20 per una porta segreta comune e DC 30 per una porta molto ben nascosta).

Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio.

Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l'utilizzo della porta.

Porte Magiche Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una Durezza maggiore o un numero maggiore di Punti Ferita, oltre che un bonus al Tiro Salvezza migliorato. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d'ordine o di chiavi speciali per aprirsi. Le porte magiche sono apribili solo tramite comando specifico o annullando la magia che le pervade, pochissime hanno una serratura. In tal caso il Narratore potrebbe decidere di aumentare la prova di Disattivare Congegni di 10, portandola a 30 o più.

Saracinesche: Queste porte speciali sono fatte con aste di ferro o di spesso legno rinforzato che calano da un recesso nella parte superiore di un arco. A volte una saracinesca dispone di barre orizzontali a formare una griglia, altre volte no. Sollevate di solito con un argano o simile macchinario, le saracinesche possono esser fatte scendere in fretta, e le sbarre terminano in punte per scoraggiare chiunque dal passarci sotto (o dal tentare di attraversarle in corsa mentre calano). Una volta scesa, una saracinesca si chiude, a meno che non sia così grande che nessuna persona normale sarebbe in grado di sollevarla. In ogni caso, sollevare una tipica saracinesca richiede un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 25.

Pareti, Porte ed azioni di Individuazione

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte delle Divinazioni. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte di queste Azioni.

Scale Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Un personaggio può salire o scendere una scala come parte del suo movimento senza penalità ma non può correre. Aumentate la DC di qualsiasi prova di Acrobatica effettuate su una scala di 4. Alcune scale, particolarmente ripide, vengono trattate come terreno difficile.

Pericoli nei Dungeon

Nei dungeon e nelle caverne oltre ai mostri ci sono anche altri pericoli tra crolli, muffe, funghi e altro.

Crolli e Cedimenti (grado di Sfida 8)

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un'uscita.

Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta con raggio 3 metri e una zona di scorrimento detriti con raggio di 1 metro all'estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Conoscenza Ingegneria con DC 20 o Professione Muratore con DC 20.

Un soffitto pericolante può crollare sotto l'impatto di una grossa forza. Un personaggio può provocare un crollo distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto.

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi sepolti, se falliscono il Tiro Salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15. Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni letali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati sepolti possono estrarre i loro compagni da sotto le macerie. In 1 minuto, usando solo le mani, un personaggio può spostare una quantità di roccia e detriti pari a cinque volte il proprio limite di carico pesante. La quantità di roccia smossa che riempie un'area di 1 metro cubo pesa all'incirca 1 tonnellata (1000 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio sepolto di liberarsi da solo superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza con DC 30.

Henry Justice Ford

Fanghiglie, Muffe e Funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano, temete le colonne di muffa! Per quanto riguarda gli incantesimi ed altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un grado di Sfida e i personaggi guadagnano Punti Esperienza per averle incontrate.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga per troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è pericolosa. Le muffe e i funghi abbondano nei luoghi bui, freddi e umidi. Sebbene alcuni siano innocui quanto le normali fanghiglie dei dungeon, altri sono alquanto pericolosi. Funghi commestibili, vesce, lieviti, muffe e altri tipi di funghi fibrosi, bulbosi o intere distese di spore fungine possono essere rinvenuti nella maggior parte dei dungeon. Di solito sono innocui e spesso sono anche commestibili (anche se la maggior parte è poco invitante o ha uno strano sapore).

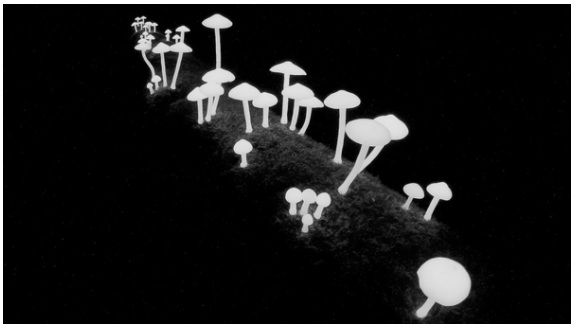
Boleto Stridente: Questi funghi viola di grandezza umana emettono un suono penetrante che dura 1d3 round ogni volta che c'è un movimento o una sorgente di luce entro raggio 3 metri. Questo grido rende impossibile sentire altri suoni o rumori entro raggio di mischia. Il suono attira le creature nelle vicinanze che sono disposte ad investigare. Alcune creature

che vivono vicino ai boleti stridenti hanno imparato che il rumore significa molto spesso cibo.

Fanghiglia Verde (grado di Sfida 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata ed appiccicosa, si distribuisce a chiazze su pareti, pavimenti e soffitti e si riproduce consumando materiale organico. Si lascia cadere dalle pareti e dai soffitti quando individua del movimento (e possibile nutrimento) sotto di sé.

La fanghiglia verde infligge 1 danno alla Costituzione per ogni round in cui divora la carne. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell'oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo di rimuovi malattia distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la Durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra. Difesa 10, Punti Ferita 30, Tiri Salvezza T 3, R 0, V 1.

Fungo Fosforescente: Questo strano fungo sotterraneo emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei come una candela. Rare macchie di questo fungo illuminano come una torcia. Strappato dal suo ambiente si spegne in un 1d4 turni.



Sono luminosi al buio, credetemi! e fritti sono ancora meglio!

Muffa Gialla (grado di Sfida 6): Se disturbata nel raggio di 3 metri rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro raggio di 3 metri dalla muffa devono superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subiscono 1d3 danni a Costituzione. Un altro Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 è necessario una volta per round per i successivi 5 round o per evitare di subire altri 1d3 danni a Costituzione. Un Tiro Salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte. Difesa 10, Punti Ferita 25, Tiri Salvezza T 3, R 0, V 1, Vulnerabilità al Fuoco.

Muffa Marrone (grado di Sfida 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze con diametro di dimensione di 1 metro e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 3 metri. Le creature viventi entro 1 metro da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro 1 metro dalla muffa questa raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un cono di freddo, la distruggono all'istante. Difesa 10, Punti Ferita 12, Tiri Salvezza T 3, R 0, V 1, Vulnerabilità Freddo, converte i danni da fuoco subiti in Punti Ferita.

Esempio di Trappole da dungeon

Viene indicato il nome della trappola, la DC per la prova di Sopravvivenza per trovare la trappola e le indicazioni d'uso della stessa.

Stanza stritolante, DC 15: se i personaggi non notano la piastra a pressione sul pavimento questa farà sigillare la porta di ingresso e fortissimi rumori di stridii ed ingranaggi riempiranno la stanza. Le pareti incominceranno ad avvicinarsi tra loro come il soffitto al pavimento. Se i personaggi non trovano la mattonella nascosta (DC 17) subiranno 10d6 di danno da stritolamento. La trappola è più facile da rilevare di altre perché le pareti sono più spesse rendendo la stanza più piccola.

Soffitto schiacciante, DC 18: se i personaggi non notano il sistema di attivazione (piastra a pressione, cavo, raggio di luce interrotto..) una sezione di soffitto di 3m x 3m cadrà sui i personaggi con un danno di 3d6.

Tunnel di ragnatele, DC 12: questo tunnel è evidentemente pieno di ragnatele fitte, dense, robuste. Se i personaggi entrano si considerano Intralciati. Dopo 1d4 round di permanenza un attivatore genererà una scintilla dando fuoco alle ragnatele per 1d4 round. Ogni round all'interno del tunnel si subiscono 2d4 di danno da fuoco.

Fossa, DC 15: il personaggio disattento farà crollare una sezione di 3m x 3m di pavimento su una fossa. Questa può essere una semplice fossa (1d6 di danno da caduta), con spuntoni (1d6+2d4), con acido (1d6 per round), con non morti...

Garrotte, DC 14: questa trappola può essere molto insidiosa. Un filo affilato magicamente è a 1 metro da terra, tra una parete e quella opposta e scorre verso i giocatori. E' necessario una prova di Atletica DC 13 oppure subire 2d6 di danno da taglio.

Porta schiacciante, DC 16: questa porta appena toccata rotea su dei cardini centrali e roteando picchia il personaggio (o personaggi se un grande portone). Causa 1d6 di danni contundenti e continua a roteare per 1d6 round.

Trincia Dito, DC 14: questa trappola è molto subdola. Si presenta con un foro di circa 1 cm di diametro e profondo 7 cm. Qualsiasi cosa che ne tocchi il fondo farà scattare la trappola, causando 2d4 di danno al dito/oggetto inserito. La lama potrebbe anche essere avvelenata.

Pericoli in Avventura

> Un'avventura è un risultato ragionevole. Due sono meglio, tre meritano di essere tramandate, e quattro... nessuno potrà mai contestare quattro avventure. (John Steinbeck)
>
> Corre meno pericoli colui che, anche se è al sicuro, sta in guardia. (Publilio Siro)

Il mondo è pieno dì pericoli oltre che di draghi ed immondi famelici. I pericoli sono minacce presenti nell'ambiente e che hanno molto in comune con le trappole, ma che di solito fanno parte del posto anziché venir costruite. I pericoli si dividono in tre categorie principali: ambientali, viventi e magici.

I pericoli ambientali includono frane, incendi e simili. I pericoli viventi includono creature che pur non essendo considerate mostri, rappresentano una minaccia per gli avventurieri *incauti*, come fanghiglie, funghi e muschi. I pericoli magici sono i più imprevedibili e possono essere residui di esperimenti arcani, strane radiazioni sotterraneo o antichi incantesimi falliti.

Zona di Antimagia (grado di Sfida 6)

Zona di entropia magica che distruggono le magie, le zone di Antimagia si formano sui siti di grandi duelli magici, attraverso la distruzione di potenti artefatti o da vortici di energia mistica ai margini delle zone di antimagia. Le dimensioni variano da piccole bolle di appena pochi metri fino a grandi aree delle dimensioni di una città.

Una prova riuscita di Arcana con DC 20 rivela la vicinanza di una Zona di Antimagia con un formicolio nell'aria. Una magia attiva portata in una zona antimagica potrebbe venir dissolta, qualsiasi incantesimo lanciato al suo interno è soggetta ad un contro incantesimo immediato. Se si ottiene un critico nella Prova di Magia questo riesce a passare il contro incantesimo ma non genera ulteriori effetti.

Se l'incantesimo fallisce il rilascio di energia magica infligge 2d6 danni da forza in un'esplosione in un raggio di 3 metri centrata su chi ha tentato l'incantesimo; un Tiro Salvezza su Riflessi a DC 15 permetti di dimezzare questo danno.

Una magia manifestata da un oggetto, che non sia un Artefatto, fallisce sempre.

Se più scoppi sovrapposti colpiscono lo stesso bersaglio, si applica solo quello più dannoso. Una magia che ha resistito ad un tentativo di dissoluzione, non viene influenzato nuovamente a meno che non esca e rientri dalla zona.

Le zone antimagiche più potenti sono ancora più distruttive. Ogni +1 di incremento del grado di Sfida aumenta di 1d6 il danno e la DC del Tiro Salvezza di 1.

Aria Viziata (grado di Sfida 1 o 4)

Le sacche di gas sono un rischio per minatori, speleologi e avventurieri che investigano nelle caverne. I gas ininfiammabili hanno grado di Sfida 1 e richiedono una prova di Sopravvivenza con DC 25 per essere notati. Le creature che respirano quell'aria devono superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 15 +1 per ogni tiro precedente) ogni ora o diventano Affaticati. Le creature che trattengono il fiato possono evitare questi effetti.

I vapori infiammabili sono molto più pericolosi (grado di Sfida 4). Questo gas sostituisce l'aria respirabile nei polmoni, provocando affaticamento: inoltre, qualsiasi fiamma aperta o scintilla causa un'esplosione che infligge 6d6 danni (TS su Riflessi con DC 15 dimezza) a chi è nella caverna o entro 3 metri da un ingresso. Il fuoco brucia l'ossigeno nell'aria, rendendola irrespirabile per 2d4 minuti. Dopo un'esplosione, il gas infiammabile generalmente impiega molti giorni per ritornare a livelli pericolosi.

Parassiti

Parassiti come *cercaorecchie* o *larve necrofaghe* provocano parassitosi, un tipo particolare di Malattia. Le parassitosi possono essere guarite solo attraverso trattamenti specifici; indipendentemente da quanti Tiri Salvezza si effettuano, la parassitosi continua ad affliggere il bersaglio. Anche se un Rimuovi Malattia (o un effetto simile) uccide immediatamente una parassitosi, l'immunità alle Malattie non offre protezione, dato che è causata da parassiti.

Cercaorecchie (grado di Sfida 5)

I cercaorecchie sono minuscoli vermi bianchi che vivono nel legno marcio o altri detriti organici. Si pos-

sono notare con una prova di Consapevolezza (DC 15). Altrimenti, una creatura vivente che frughi nella loro tana, si trasferisce inavvertitamente addosso uno o più cercaorecchie, i quali poi cercano una zona calda sul corpo della creatura, prediligendo il condotto uditivo, e li depongono 2d8 uova prima di morire.

Le uova si schiudono 4d6 ore dopo e le larve divorano la carne intorno. Alla morte del loro ospite, i vermetti strisciano fuori e ne cercano uno nuovo.

Rimuovi Malattia uccide tutti i cercaorecchie o le uova non ancora schiuse su un ospite. Alcuni cercaorecchie preferiscono vivere nel legno corrotto, spesso nascondendosi nelle porte dei sotterranei. I piccoli fori lasciati da questa variante sono molto difficili da notare (Consapevolezza DC 20).

Cercaorecchie
Tipo: Parassitosi
TS: Tempra DC 15
Insorgenza: 4d6 ore
Frequenza Tiro Salvezza: 1 ogni ora
Effetti: 1d3 a Costituzione se fallisce il Tiro Salvezza

Larve Necrofaghe (grado di Sfida 4)

Una volta occupato un corpo vivente, le larve scavano verso il cuore, il cervello e altri organi interni chiave dell'ospite, provocandone infine la morte.

Nel primo round di parassitosi, applicando del fuoco nel foro di ingresso si possono uccidere le larve e salvare l'ospite, ma questo subisce 1d6 danni da fuoco.

Anche estrarle funziona, ma più a lungo le larve restano nell'ospite, più danni provoca questo metodo. Per estrarre le larve occorre un'arma tagliente ed una prova di Pronto Soccorso con DC 20, infliggendo 1d6 danni per ogni round che l'ospite è stato afflitto da parassitosi. Se la prova di Pronto Soccorso riesce una larva viene rimossa. Rimuovi Malattia uccide tutte le larve necrofaghe presenti in un ospite.

Larve Necrofaghe
Tipo: Parassitosi
TS: Tempra DC 17
Insorgenza: immediata
Frequenza: 1/round
Effetti: 1 danno a Costituzione per larva

Cristalli magici (grado di Sfida 3)

I cristalli mnemomagi sono grandi (3-12 metri d'altezza) grappoli di cristalli di quarzo viola che irradiano un'aura di alterazione forte. Per identificarli occorre una prova di Arcana con DC 25.

I cristalli magici accumulano energia magica per crescere e difendersi. Un cristallo magici assorbe gli incantesimi lanciati nei 3 metri intorno a lui. L'incantatore deve effettuare una Prova di Magia con un Successo Critico per evitare l'effetto.

Danneggiando o rompendo i cristalli le magie assorbite vengono espulsi con un'esplosione di energia magica che infligge 1d4 danni per Punti Magia assorbiti (solitamente 10d4) a tutti coloro che si trovano entro 6 metri di raggio.

I cristalli magici sono molto fragili (Durezza 0, 4 Punti Ferita). In aree ricche di cristalli, le creature che vi passano attraverso devono superare una prova di Acrobatica con DC 10 per evitare di camminarci sopra o sfiorarli rompendoli.

Magnete (grado di Sfida 2)

Le strane energie del mondo sotterraneo possono caricare pietre e vene di minerali con potenti campi magnetici, creando un pericolo per chi porta o indossa metalli ferrosi. Tutti gli oggetti di ferro o acciaio portate entro raggio di 3 metri dal minerale sono trascinate verso di esso.

Neodimio

Ogni creatura che abbia più di 4 di ingombro in metallo viene inesorabilmente attirato verso il minerale magnetico. E' concesso un Tiro Salvezza su Tempra con modificatore Forza a DC 25 per non avvicinarsi o riuscire a staccarsi dalla grossa calamita.

Pozzo Maledetto (grado di Sfida 3)

Un pozzo maledetto attira gli avventurieri nelle sue profondità attraverso un illusione (TS su Volontà con DC 16 per non crederci) di uno meraviglioso tesoro sul fondo profondo solo 3 metri. Qualsiasi creatura che giunga al *tesoro* attiva la maledizione.

Una creatura all'interno del pozzo deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 18 o è colpita dalla maledizione, che distorce la sua percezione del pozzo. L'acqua sembra addensarsi in un viscosa melma che spinge la creatura verso il fondo a 12 metri.

E richiesta una prova di Nuotare a DC 16 ogni round, il fallimento indica che si incomincia ad affogare.

Un pozzo maledetto irradia una forte magia, e può essere distrutta da Dissolvi Magie o da Rimuovi Maledizione.

Quercia Velenosa (grado di Sfida 1 o 3)

Il contatto con una quercia velenosa (grado di Sfida 1) causa una dolorosa, 1d4 Punti Ferita di danno, eruzione cutanea che rende la vittima Affaticata finché i danni non guariscono. Un pieno contatto col corpo o l'inalazione del fumo di una quercia velenosa che brucia potrebbero essere fatali (grado di Sfida 3)

causando 2 gradi di Affaticato ed 1d8 di danno. Una prova di Natura (o Erboristeria) con DC 15 rivela i pericoli insiti nella pianta. Questo pericolo può essere usato anche per piante nocive simili (edera velenosa, sommaco velenoso od ortiche pungenti..)

Quercia Velenosa

Tipo: Veleno, contatto

TS: Tempra DC 13

Insorgenza: 1 ora

Effetti: 1d4 danni, la creatura è affaticata finché i danni non guariscono

Cura: 1 TS

Prepararsi per il riposo

Ogni avventuriero deve riposarsi ogni tanto, lo deve fare con attenzione e stando attento a non incorrere in brutte e pericolose sorprese.

Ogni volta che un personaggio termina un periodo di 24 ore senza dormire almeno 8 ore, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17, altrimenti diventa Affaticato.

Ogni riposo mancato ulteriore lo renderà ancora più Affaticato cumulando le penalità relative. Se il personaggio resta sveglio per più giorni, lottare contro il sonno diventa più difficile. Dopo le prime 24 ore, la DC aumenta di 4 per ogni periodo consecutivo di 24 ore trascorso senza aver dormito 8 ore. La DC torna a 17 quando il personaggio completa un riposo di almeno 8 ore.

Dormire in armatura media o pesanti rende Affaticati, tranne se hai l'Abilità Seconda pelle.

Non si riesce a dormire le 8 ore ad intervalli minori di 16 ore.

Se il personaggio viene svegliato e coinvolto in una attività impegnativa come combattere, lanciare incantesimi, cavalcare... se questa si protrae per più di 10 minuti obbliga il personaggio a riprendere completamente il riposo.

Organizzare i Turni di Guardia

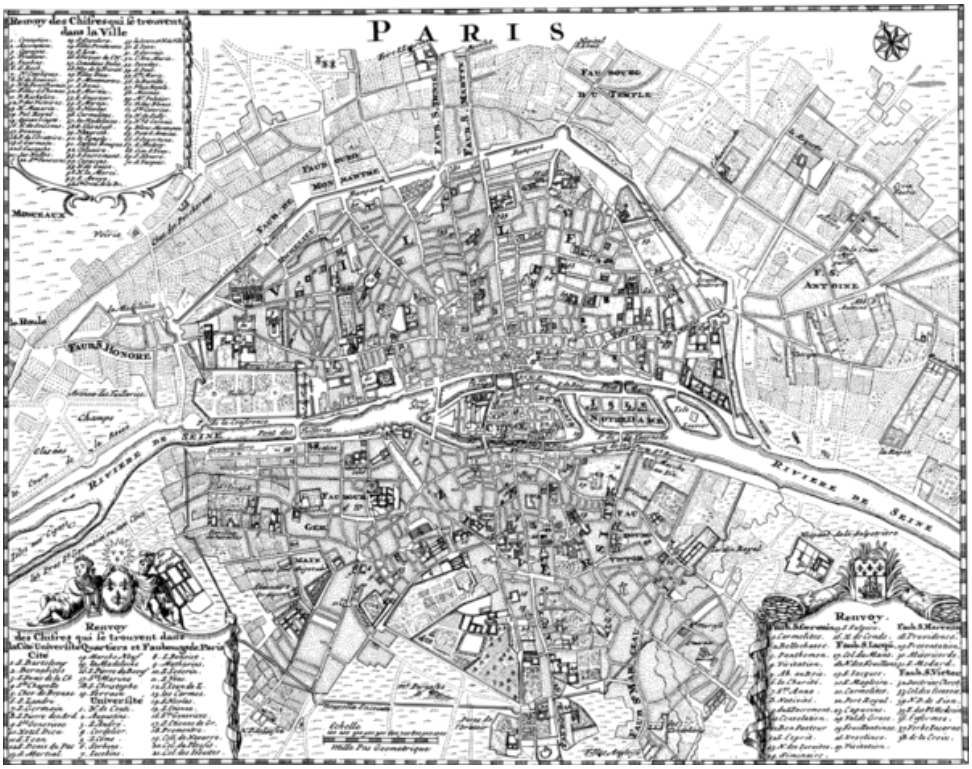
Se il gruppo è numeroso i turni di guardia per vegliare e controllare l'ambiente diventano più corti.

Tabella: Durata turni di guardia

In questa tabella vengono indicate la durata dei turni di guardia ed il tempo totale di riposo del gruppo, nell'ipotesi di riposare almeno 8 ore.

Membri del gruppo	Durata del Turno	Durata Totale
2	8 h	16 h
3	4 h	12 h
4	2 h e 30 min.	10 h e 30 min.
5	2 h	10 h
6	1 h e 30 min.	9 h e 30 min.

Un **rumore brusco** concede una prova di Consapevolezza a DC 15, oppure pari alla prova di Furtività +8 dell'avversario, per svegliarsi.



Antica mappa di Parigi

Avventure e Trappole

> Chi pone la trappola sempre allo stesso posto non prenderà alcun'iguana. (Proverbio Africano)

Quasi ovunque si può incontrare una trappola. Le trappole possono essere di natura magica o meccanica. Le trappole meccaniche comprendono fosse, frecce, massi che cadono, stanze piene d'acqua, lame rotanti e qualsiasi altra cosa che dipenda da un meccanismo per operare. Le trappole magiche sono congegni magici trappola o incantesimi trappola. I congegni magici trappola quando attivati generano gli effetti di un incantesimo, mentre gli incantesimi trappola sono incantesimi come glifo di interdizione e simbolo che funzionano come trappole.

Quando gli avventurieri si imbattono in una trappola, dovreste sapere come la trappola si attiva e cosa faccia, oltre ad avere un'idea di come i personaggi possano individuare la trappola e riuscire a disarmarla o evitarla.

Attivare una Trappola

La maggior parte delle trappole si attivano quando una creatura giunge in un punto o tocca qualcosa che il creatore della trappola voleva proteggere. Normali sistemi di attivazione sono pedane a pressione o false sezioni di pavimento, tirare un cavo, girare una maniglia e usare la chiave sbagliata nella serratura. Le trappole magiche spesso si attivano quando una creatura entra in un'area o tocca un oggetto. Alcune trappole magiche (come l'incantesimo glifo di interdizione) possiedono delle condizioni di attivazione più complesse, tra cui l'impiego di parole d'ordine per impedire l'attivazione della trappola.

Individuare e Disabilitare una Trappola

Di solito, alcuni elementi di una trappola sono ben visibili a un'attenta ispezione.

La descrizione della trappola specifica le prove e le DC necessarie per individuarla, disabilitarla o entrambe. Un personaggio che cerchi attivamente una trappola può tentare una prova di **Sopravvivenza** contro la DC della trappola.

Il Narratore può anche comparare la DC per individuare la trappola contro il punteggio di Sopravvivenza (a tiro dadi 8) dei personaggi al fine di determinare se un membro del gruppo noti la trappola. Se gli avventurieri notano la trappola prima di attivarla, potrebbero tentare di disarmarla, in maniera permanente o abbastanza a lungo da permettergli il passaggio.

Il Narratore potrebbe richiedere una prova di Disattivare Congegni. Se non si hanno attrezzi da scasso o adeguati la prova la fai con un -1d6 di penalità. Può essere usata anche l'abilità Sopravvivenza seppure con un -1d6 per disattivare una trappola, lucchetto..., in questo caso la durata dell'operazione è pari ad 1 Azione per DC della trappola.

Se si vuole disattivare temporaneamente una trappola aggiungete 6 alla difficoltà. Questo disattiverà la trappola per 2d4 minuti.

Una trappola magica può essere disattivata con una prova di Disattivare Congegni purché il valore di Arcana sia almeno 1/4 della DC della trappola in aggiunta a qualsiasi altra prova indicata nella descrizione della trappola. L'incantesimo Dissolvi Magie ha una probabilità di annullare la maggior parte delle trappole magiche.

Se la prova per disattivare o disabilitare la trappola fallisce e si ottiene un fallimento critico (due 1 o 2 due ed un 1 nella prova) la trappola scatta.

Di solito, la descrizione della trappola è abbastanza chiara da permettere al Narratore di giudicare se le azioni di un personaggio riescano a individuare o disattivare la trappola.

Usate il buon senso e basatevi sulla descrizione della trappola per determinare cosa accade. Nessun progetto di trappola può prevedere ogni possibile azione che i personaggi potrebbero tentare.

Il Narratore dovrebbe consentire a un personaggio di scoprire una trappola senza dover effettuare prove di competenza, se le sue azioni o la descrizione di ciò che fa rivelano chiaramente la presenza della trappola.

Disattivare le trappole può essere un po' più complicato. Prendiamo, ad esempio, un forziere protetto da una trappola. Se il forziere viene aperto senza tirare le due maniglie laterali, un meccanismo interno spara una raffica di aghi avvelenati verso chiunque si trovi di fronte.

Dopo aver ispezionato il forziere e fatto qualche prova, i personaggi non sono ancora sicuri che sia trappolato. Invece di aprirlo direttamente, puntano uno scudo davanti al forziere e lo aprono a distanza con un'asta di ferro. In questo caso, la trappola si attiva, ma la raffica di aghi colpisce lo scudo senza ferire nessuno.

Le trappole sono spesso progettate con meccanismi che permettono di disattivarle o aggirarle.

Effetti delle Trappole

Gli effetti delle trappole possono essere da semplici inconvenienti a letali. La descrizione di una trappola specifica cosa accade quando viene attivata. Il bonus di attacco di una trappola, la DC del Tiro Salvezza per resistere ai suoi effetti, e il danno che infligge possono variare in base alla pericolosità della trappola.

Usare la tabella DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole e la tabella Gravità del Danno per Livello come suggerimenti sui tre livelli di gravità delle trappole.

Tabella: DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole

Pericolosità della Trappola	DC Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Contrattempo	13-14	+4 a +6
Pericolosa	16-20	+8 a +10
Mortale	21-26	+12 a +15

Tabella: Gravità del Danno per Livello

Livello Personaggio	Contrattempo	Pericolosa	Mortale
1°-4°	1d10	2d10	4d10
5°-10°	2d10	4d10	10d10
11°-16°	4d10	10d10	18d10
17°-20°	10d10	18d10	24d10

Trappole Complesse

Le trappole complesse funzionano come le trappole normali, eccetto che una volta attivate eseguono una serie di azioni ogni round.

Una trappola complessa trasforma il processo dell'affrontare una trappola in qualcosa di più simile a un incontro di combattimento. Quando si attiva una trappola complessa, tirare la sua iniziativa.

La descrizione della trappola comprende un bonus di iniziativa. Durante il suo round, la trappola si attiva di nuovo, effettuando spesso un'azione, che sia un attacco, un effetto che muta nel tempo, una sfida dinamica. Altrimenti, la trappola complessa può essere individuata e disabilitata nei soliti modi.

Trappole di Esempio

Ago Avvelenato

Trappola meccanica

Un ago avvelenato è nascosto all'interno della serratura di un forziere, o altro oggetto che si possa aprire. Aprire il forziere senza la chiave adeguata farebbe scattare l'ago, che dispensa una dose di veleno.

Quando la trappola viene attivata, l'ago si estende per 7,5 centimetri dalla serratura. Una creatura a gittata subisce 1 danno perforante e 11 (2d10) danni da veleno, e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 20 o prendere -1d6 al Tiro per Colpire e -1d6 alle prove di Competenza di Base per 1 ora.

Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 22, può dedurre la presenza della trappola dalle modifiche apportate alla serratura per ospitare l'ago. Una prova superata di Disattivare Congegni facendo uso di attrezzi da scasso, disarma la trappola rimuovendo l'ago dalla serratura. **Una prova fallita per scassinare la serratura fa scattare la trappola**. Dichiarare di incastrare un bastone nella serratura è altrettanto efficace nel disattivare la trappola.

Dardi Avvelenati

Trappola meccanica

Quando una creatura calpesta una pedana a pressione nascosta, dei dardi avvelenati vengono sparati da un meccanismo a molla o da tubi pressurizzati astutamente nascosti all'interno delle pareti circostanti. Un'area potrebbe presentare più pedane a pressione, ciascuna collegata alla propria serie di dardi.

I minuscoli fori nelle pareti sono celati da polvere e ragnatele, oppure astutamente celati tra i bassorilievi, murali o affreschi che adornano la stanza. La DC della prova per notarli (Sopravvivenza) è 18.

Il personaggio che superi una prova di Sopravvivenza con DC 18, può dedurre la presenza della pedana a pressione nascosta dalle differenze nella pavimentazione di cui è composta rispetto al resto del pavimento.

Incuneare una punta di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione previene l'attivazione della trappola. Riempire i fori di tessuto o cera impedisce la fuoriuscita dei dardi contenuti all'interno.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo così sparare quattro dardi. Ogni dardo effettua un attacco a distanza con un bonus di attacco +10 contro un bersaglio casuale entro 3 metri dalla pedana a pressione (la visuale non ha alcun impatto su questo tiro di attacco).

Se non ci sono bersagli nell'area, il dardo non colpisce nulla. Un bersaglio colpito subisce 2 (1d4) danni perforanti e deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 e subire 11 (2d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Fosse

Trappola meccanica

Presentiamo di seguito quattro tipi base di fosse.

Fossa Semplice

La fossa semplice è un buco scavato nel terreno. Il buco è coperto da un grosso tessuto ancorato ai margini della fossa e mimetizzato con terra e detriti. La DC per notare la fossa è 12. Chiunque metta piede sul tessuto cade all'interno della buca e si tira dietro il tessuto, subendo danni in base alla profondità della fossa (di solito 3 metri, ma alcune fosse sono più profonde).

Fossa Nascosta

Questa fossa possiede una copertura fatta di materiale identico a quello del pavimento circostante. Superando una prova di Consapevolezza con DC 18 si nota l'assenza di tracce nella sezione di pavimento che forma la copertura della fossa.

È necessario superare una prova di Sopravvivenza con DC 18 per confermare che quella sezione di pavimento copra in realtà una fossa.

Quando una creatura mette piede sulla copertura, questa si spalanca come una botola, facendo precipitare l'intruso nella fossa sottostante. La fossa è profonda solitamente tra i 3 e i 6 metri, ma può esserlo anche di più.

Una volta che la fossa è stata individuata, uno spuntone di ferro o simile oggetto può essere conficcato tra la copertura della fossa e il terreno circostante per impedire che la copertura si apra, rendendo sicuro il passaggio. La copertura può anche essere tenuta chiusa magicamente tramite l'incantesimo Serratura Magica o magie simili.

Fossa a Scatto

Questa fossa è identica alla trappola fossa nascosta, con un'eccezione fondamentale: la botola che copre la fossa nasconde un meccanismo a molla. Dopo che una creatura è caduta nella fossa, la copertura si richiude di scatto per intrappolare la vittima al suo interno.

È necessario superare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 20 per aprire a forza la copertura. La copertura può essere anche distrutta. Un personaggio all'interno della fossa può anche tentare di disabilitare il meccanismo a molla dall'interno superando una prova di Disattivare Congegni on DC 18 e utilizzando attrezzi da scasso, purché possa raggiungere e vedere il meccanismo in questione. In alcuni casi, un altro meccanismo fa riaprire la fossa.

Fossa con Spuntoni

La fossa è una fossa semplice, nascosta o a scatto, sul cui fondo si trovano delle punte di legno o degli spuntoni di ferro. Una creatura che caschi nella fossa subisce 11 (2d10) danni perforanti dagli spuntoni, oltre al danno da caduta.

Versioni più crudeli di questa trappola sono munite di veleno cosparso sulle punte collocate in fondo alla fossa. In quel caso, chiunque subisca danni perforanti dagli spuntoni deve anche effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 16 e subire 22 (4d10) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Rete che Casca

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per liberare una rete appesa al soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra due colonne o alberi. La rete è nascosta da ragnatele o fogliame. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto e la rete è 15. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.

Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Quando la trappola viene attivata, la rete viene rilasciata coprendo un'area quadrata di 3 metri di lato. Tutte le creature nell'area vengono intrappolate dalla rete e sono intralciate, mentre quelle che falliscono un Tiro Salvezza su Tempra, con modificatore Forza, con DC 13 cadono anche prone.

Una creatura può usare 2 Azioni per effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 13, liberando se stessa o un'altra creatura a portata se la supera.

La rete ha Difesa 10 e 20 Punti Ferita. infliggere 5 danni taglienti alla rete ne distrugge una sezione quadrata di 1 metro di lato, liberando qualsiasi creatura intrappolata in quella sezione.

Sfera Rotolante

Trappola meccanica

Quando 10 o più chili vengono posti sulla pedana a pressione della trappola, una botola nascosta nel soffitto si apre, rilasciando una sfera di 3 metri di diametro interamente fatta di pietra.

Superando una prova di Sopravvivenza con DC 20 un personaggio può notare la botola e la pedana a pressione. Se un esame del pavimento è accompagnato da una prova superata di Sopravvivenza con DC 20, rivelerà la presenza della pedana a pressione tramite la differenza di struttura della pavimentazione che la accomoda. La stessa prova effettuata mentre si controlla il soffitto, rivelerà la presenza di una botola. Incuneare uno spuntone di ferro o un altro oggetto sotto la pedana a pressione impedirà l'attivazione della trappola.

L'attivazione della sfera fa sì che tutte le creature presenti tirino per l'iniziativa. La sfera tira l'iniziativa con un bonus di +8.

Durante il suo round, la sfera si muove di 18 metri in linea retta. La sfera può muoversi attraverso lo spazio di una creatura, e le creature possono muoversi attraverso lo spazio che occupa, considerandolo terreno difficile.

Ogni qualvolta la sfera entri nello spazio di una creatura o una creatura entri nel suo spazio mentre la sfera sta rotolando, la creatura deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 15 o subire 55 (10d10) danni contundenti e cadere prona.

La sfera si ferma quando colpisce un muro o una barriera simile. Non può girare gli angoli, ma gli abili costruttori di sotterranei incorporano lievi curve e svolte curvilinee nei passaggi limitrofi che permettono alla sfera di continuare a muoversi.

Con 2 Azioni, una creatura entro 1 metro dalla sfera può tentare di rallentarla superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 20. Se la prova viene superata, la velocità della sfera viene ridotta di 3 metri. Se la velocità della sfera scende a 0, arresta il movimento e non è più una minaccia.

Soffitto che Crolla

Trappola meccanica

Questa trappola usa un cavetto per fare crollare i sostegni che sorreggono una sezione instabile di soffitto.

Il cavetto è collocato a 7 centimetri dal terreno e si estende tra i due sostegni. La DC (Sopravvivenza) per notare il cavetto è 13. Una prova superata di Disattivare Congegni con DC 20 usando gli attrezzi da scasso disabilita il cavetto.

Un personaggio privo degli attrezzi da scasso può tentare comunque la prova con -1d6 usando un'arma o un attrezzo affilati. Se la prova fallisce, la trappola si attiva.

Chiunque ispezioni i sostegni può facilmente dedurre che sono solo appoggiati. Con un'Azione, il personaggio può far cadere un sostegno e attivare la trappola.

Il soffitto sopra il cavetto è in cattivo stato, e chiunque possa vederlo può capire che rischia di crollare. Quando la trappola viene attivata, il soffitto instabile crolla. Tutte le creature nell'area sotto la sezione instabile devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 20, subendo 22 (4d10) danni contundenti se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano. Una volta attivata la trappola, il pavimento dell'area è pieno di macerie e diventa terreno difficile.

Statua Soffia Fuoco

Trappola magica

Questa trappola si attiva quando un intruso calpesta una pedana a pressione nascosta, liberando una vampata di fiamme magiche da una statua vicina.

La DC (Sopravvivenza) per notare la pedana a pressione o segni di bruciature sul pavimento e le pareti è 20. Un incantesimo o altro effetto che può percepire la presenza di magia, come individuazione del magico, rivela un'aura magica di invocazione intorno alla statua.

La trappola si attiva quando più di 10 chili di peso vengono posti sulla pedana a pressione, facendo sì che dalla statua scaturisca un cono di fuoco di 9 metri. Tutte le creature nel cono devono effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se lo falliscono o la metà di questi danni se lo superano.

Infilare uno spuntone di ferro o altro oggetto sotto la pedana a pressione impedisce alla trappola di attivarsi. Una prova di Disattivare Congegni a DC 20 (ed è necessario avere 3 in Arcana) disattiva la trappola. Un dissolvi magie (DC 17) lanciato sulla statua distrugge la trappola.

Trappole ad incantesimo e Dissolvi Magia

Le trappole di cui sopra possono essere dotate di un incantesimo che si attiva con la trappola. I Tiri Salvezza per resistere all'incantesimo sono i medesimi dell'incantesimo lanciato da oggetto o come indicato nella descrizione della trappola.

Un Dissolvi Magia cancella l'incantesimo sulla trappola se questa ha Grado di Sfida 2 o meno e ne disabilita l'effetto magico per 10 minuti se di Grado di Sfida 3. Un Dissolvi Magie Avanzato cancella l'incantesimo sulla trappola se questa ha GS 4 o meno e ne disabilita l'effetto magico per 10 minuti se di GS 5. In caso di Critico Magico nel lancio dell'incantesimo si agisce su un grado maggiore di trappola.

Altri esempi di trappole

Sono qui presentata ulteriori trappole per la vostra gioia.

Piccola legenda:

Grado di Sfida: indica quale è il grado di sfida della trappola

Tipo: se la trappola è di tipo meccanico o magico

DC Sopravvivenza: quale è la prova e difficoltà per rivelare la trappola

DC Disattivare Congegni: quale è la prova e difficoltà per disattivare la trappola.

Attivatore: se si attiva a contatto o distanza

Ripristino: se è possibile ripristinare la trappola una volta scattata

Effetto: quale è l'effetto della trappola

Dardo Avvelenato

grado di Sfida: 1 - Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco a distanza 12 metri +10 (1d3 di danno più Bava fermentata di Lucos, pag 249)

Freccia

grado di Sfida: 1 - Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: contatto

Ripristino: nessuno

Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d8+1/×3)

Fossa

grado di Sfida: 1 - Tipo: meccanico

DC Sopravvivenza: 20

DC Disattivare Congegni: 20

Attivatore: posizione

Ripristino: manuale

Effetto: fossa profonda 3 metri (2d6 danni da caduta)

TS: Riflessi DC 20 evita

Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli raggio di 3 metri)

Trancia Dita
grado di Sfida: 1 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 17
DC Disattivare Congegni: 14
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: trancia la prima falange (1d8+1)
Bersaglio: il dito infilato nel foro viene mozzato da una lama

Lama Falciante
grado di Sfida: 1 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +10 (1d8+1/×3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea entro 3 metri)

Fossa con Spuntoni
grado di Sfida: 2 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda 3 metri m (2d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +10, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Onda rovente
grado di Sfida: 2 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 26
DC Disattivare Congegni/Arcana: 26/6
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 2d4 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 11 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 6 metri di lunghezza e 3 metri di finale)

Giavellotto
grado di Sfida: 2 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 12 metri +15 (1d6+6), entro raggio 6 metri

Fossa con non morti
grado di Sfida: 2 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 17
DC Disattivare Congegni: 16
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Sul fondo della fossa (2d6 di danno da caduta) sono presenti due zombi

Freccia Acida
grado di Sfida: 3 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 27
DC Disattivare Congegni/Arcana: 27/7
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco distanza di 16 metri (2d4 danni da acido per 4 round)

Fossa Celata
grado di Sfida: 3 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: fossa profonda media (3d6 danni da caduta)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Arco Elettrico
grado di Sfida: 4 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni/Arcana: 20/5
Attivatore: contatto
Ripristino: nessuno
Effetto: Arco elettrico, 4d6 danni da elettricità
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea a distanza 6 metri)

Falce a Parete
grado di Sfida: 4 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: automatico
Effetto: Attacco in mischia +20 (2d4+6)

Blocco in Caduta
grado di Sfida: 5 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Colpo Infuocato
grado di Sfida: 6 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni/Arcana: 30/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 8d6 danni da fuoco, distanza 3 metri
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di raggio 3 metri)

Freccia Avvelenata
grado di Sfida: 6 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 20
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco a distanza 18 metri +15 (1d6 più Veleno ×3)

Zanne Gelide
grado di Sfida: 7 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25

DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 3 round
Ripristino: nessuno
Effetto: distanza 3 metri (spruzzo di acqua gelata, 3d6 danni da freddo)
TS: Riflessi DC 20 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 3x3x3 metri)

Trappola a Gas
grado di Sfida: 8 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: riparabile
Effetto: Gas velenoso
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza 3x3x3 metri)

Raffica di Frecce
grado di Sfida: 9 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 25
Attivatore: visivo (Occhio Arcano)
Ripristino: riparabile
Effetto: Attacco a distanza +20 (6d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 6 metri)

Fossa Celata con Spuntoni
grado di Sfida: 8 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (Attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno)
TS: Riflessi DC 20 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cubo con lato 3x3x3 metri)

Pavimento Folgorante
grado di Sfida: 9 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 26
DC Disattivare Congegni/Arcana: 26/7
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco di contatto in mischia +9, 4d6 danni da Elettricità
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 6x6x3 metri)

Risucchio di Energia
grado di Sfida: 10 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni/Arcana: 34/9
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: Attacco di contatto a distanza 18 metri +10, Punti Ferita max calano di 10d4 + Affaticata.
TS: Tempra DC 23 nega dopo 24 ore

Stanza di Lame
grado di Sfida: 10 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Durata: 1d4 round
Ripristino: riparabile
Effetto: Attacco in mischia +20 (3d8+3)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di 3x3x3 metri)

Cono di Schegge di Ghiaccio
grado di Sfida: 11 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni/Arcana: 30/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: cono di lance di ghiaccio, 15d6 danni da freddo
TS: Riflessi DC 17 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 18 metri di lunghezza e 6 metri finali)

Lancia Mortale
grado di Sfida: 18 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni: 30
Attivatore: visivo
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco a distanza 36 metri +20 (1d8+6 più veleno)

Inferno di fuoco
grado di Sfida: 13 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 31
DC Disattivare Congegni/Arcana: 31/8
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: 60 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 14 dimezza
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di 6 metri di raggio)

Masso Schiacciante
grado di Sfida: 15 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 30
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Attacco in mischia +15 (16d6)
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3 metri di lato)

Attacco Potenziato
grado di Sfida: 16 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 33
DC Disattivare Congegni: 33/8
Attivatore: visivo (Visione del Vero)
Ripristino: nessuno
Effetto: +9 contatto a distanza 18 metri, 30d6 danni, TS: Tempra DC 19 riduce a 5d6 danni

Galleria di Fulmini
grado di Sfida: 17 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 29
DC Disattivare Congegni: 29/7
Attivatore: prossimità (Allarme)
Durata: 1d6 round
Ripristino: nessuno

Effetto: 8d6 danni da Elettricità)
TS: Riflessi DC 16 dimezza
Bersaglio: tutti i bersagli in una corridoio di 12x3x3 metri

Fossa Avvelenata
grado di Sfida: 12 - Tipo: meccanico
DC Sopravvivenza: 25
DC Disattivare Congegni: 20
Attivatore: posizione
Ripristino: manuale
Effetto: Fossa profonda 15 m (5d6 danni da caduta) + spuntoni (attacco in mischia +15, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno più veleno)
TS: Riflessi DC 25 evita
Bersaglio: bersagli multipli (tutti i bersagli in un quadrato di 3x3 metri)

Sciame di Meteore
grado di Sfida: 19 - Tipo: magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni: 34/9
Attivatore: visivo
Ripristino: nessuno
Effetto: 4 meteore a bersagli separati, +9 contatto a distanza 27 metri, 2d6 da impatto più 6d6 danni da fuoco
TS: Riflessi DC 23 dimezza danni da fuoco
Bersaglio: bersagli multipli (quattro bersagli, due dei quali non possono trovarsi ad una distanza superiore ai 12m l'uno dall'altro)

Distruzione
grado di Sfida: 20 - Tipo magico
DC Sopravvivenza: 34
DC Disattivare Congegni: 34/9
Attivatore: prossimità (Allarme)
Ripristino: nessuno
Effetto: disintegrazione
TS: Riflessi DC 28 riduce a 5d12 danni altrimenti 10d12

Tups e la trappola

In questo esempio vi porto l'approccio vecchia scuola quando si presumeva che ci fossero delle trappole. Nulla vieta al Narratore di permettere prove di Sopravvivenza o Disattivare Congegni. Posso solo dire che questo approccio è però più coinvolgente.

Narratore: un corridoio largo 3 metri porta a nord, nell'oscurità.
Tups: Avanziamo tastando il pavimento con la nostra pertica di 3 metri.
Narratore: la pertica è stata lasciata incastrata nello scontro con l'idolo di pietra. [*Se avesse usato la pertica la trappola sarebbe stata scoperta facilmente.*] Prosegui nel corridoio?
Tups: No, sono sospettoso. Posso vedere qualche crepa nel pavimento, magari di forma quadrata ?
Narratore: No, ci sono milioni di crepe, non riesci a vedere una fossa così chiaramente [*il Narratore valuta che la fossa è ben mimetizzata e Tups ha scarsa illuminazione per vedere bene*]
Tups: Ok, prendo la mia fiasca d'acqua dallo zaino. Vado a versare un pò d'acqua sul pavimento. Sembra infilarsi nel pavimento in qualche punto o rivelare qualche forma di trama ?
Narratore: Si, l'acqua sembra convogliare intorno ad una forma quadrata, leggermente rialzata sul pavimento.
Tups: Sembra una fossa coperta ?
Narratore: potrebbe essere
Tups: posso disattivarla ?
Narratore: come ? [*Il Narratore volutamente non fa fare una prova, ma coinvolge il giocatore*]
Tups: ci incastro il piede di porco così ché il meccanismo non faccia aprire la botola [*Tups non chiede di tirare un dado per capire come disarmarla o disarmarla direttamente, spiega al Narratore come lo fa e basta*]
Narratore: attraversi la zona adesso in sicurezza e vedi che si apre su una piccola stanza con due porte di legno rinforzato...

Liberamente ispirato da **Quick Primer for Old School Gaming**

?! Una trappola visibile/ovvia obbliga i giocatori ad interagire con essa, a sforzarsi per capirne il funzionamento ed ingegnarsi per evitarla o disattivarla. Evitate quando potete risoluzioni solo basate sul tiro di dado (Cerco trappole/Disattivo trappole), piuttosto premiate l'ingegnosità anche semplice ma creativa del giocatore per evitare il pericolo... e magari prima o poi si ricorderanno di recuperare il piede di porco...!

Veleni, Pozioni e Malattie

Un giorno, un uomo fu colpito da una freccia avvelenata. Gli amici e i parenti, in ansia, chiamarono un medico. Quando gli si avvicinarono per prendere la freccia, l'uomo disse loro: "Prima di farlo, vorrei sapere chi mi ha trafitto con questa freccia... Era uno schiavo, un re, o un bramino? Era grande? Piccolo? Di che colore era la sua pelle? Dove viveva? E la freccia com'è stata costruita? Quale veleno è stato impiegato? ..."
Mentre si stava ponendo tutte queste domande... il veleno fece il suo effetto e l'uomo ferito finì per morire. (Budda)

Tipo di Veleno e Pozione

I veleni e pozioni possono distinguersi in base all'effetto scatenato. Non tutti i veleni sono tossici se ingeriti o inalati.

Per identificare una pozione naturale è necessario una prova di Erboristeria a DC 12 + la rarità della pianta oppure in caso di Veleni la difficoltà è pari al Tiro Salvezza dello stesso. Costa 1 Azione ogni 10 di DC oppure, con Erboristeria a 6 o più, costa 1 Azione ogni 15 DC, con 12 punti costa 1 Azione ogni 20 DC. Le pozioni se non descritto diversamente devono essere bevute (ingestione).

Contatto: sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. I veleni a contatto hanno solitamente un tempo di insorgenza di 1 round. Un veleno a contatto può essere un unguento, balsamo, liquido di qualsiasi densità o anche polvere se specifica per contatto e non inalazione.

Ingestione: si attivano quando una creatura le mangia o le beve. I veleni ad ingestione hanno solitamente un tempo di insorgenza di 10 minuti.

Ferimento: vengono trasferiti soprattutto con gli attacchi di alcune creature e tramite armi cosparse di veleno. I veleni a ferimento hanno solitamente un tempo di insorgenza istantaneo.

Inalazione (R): si attivano nel momento in cui una creatura entra in un'area che contiene tali veleni. Molti veleni ad inalazione riempiono un volume pari ad un cubo con lato di 3x3x3 metri per dose. Le creature possono tentare di trattenere il fiato mentre si trovano all'interno dell'area per evitare di inalare la tossina. Vedi regole per trattenere il fiato e soffocare in Ambiente (pag. 222).

Insorgenza ed Effetto

Per insorgenza si intende quanto tempo ci mette il veleno o pozione a fare effetto. Se il tempo di insorgenza è 1 Turno significa che per gli effetti del veleno/pozione ed il Tiro Salvezza si aspetta 10 minuti. Se nella tabella del veleno/pozione insorgenza non è specificata significa che l'effetto è immediato dopo l'entrata in contatto con il veleno.

L'effetto di un veleno/pozione è immediato dopo l'insorgenza. Verificare la descrizione del veleno per capirne l'effetto. Se il Tiro Salvezza su Tempra riesce il veleno non ha fatto effetto e si può ritenere neutralizzato.

Ci sono alcuni casi in cui è presente la voce Frequenza, in queste occasioni il Tiro Salvezza va ripetuto ogni volta che passa la Frequenza indicata, in caso di fallimento del Tiro Salvezza gli effetti indicati vengono nuovamente applicati.

?! I veleni qui proposti sono alcuni dei tanti presenti e possibili. Usali come linee guida. Se per tua etica e stile non ti piacciono i veleni, specialmente quelli più cattivi, suggerisco di usare le Pozioni Generiche che trovi in fondo al capitolo. Sono veleni più blandi e meno personali, probabilmente più facilmente usabili anche dai giocatori.

Avvelenati

Prima dose: Quando si viene esposti a un veleno per la prima volta (durante la propria azione o quella di qualcun altro), è necessario effettuare un Tiro Salvezza all'insorgenza per evitare di venire avvelenati.

Successo: Si resiste al veleno. Non si subiscono effetti negativi e non sono necessari ulteriori Tiri Salvezza.

Fallimento: Siete stati avvelenati e si subisce subito l'effetto indicato.

Più dosi: Se si vieni esposti a più dosi dello stesso veleno prima dell'insorgenza la difficoltà del Tiro Salvezza aumenta di 1 per dose aggiuntiva.

In tempi diversi: se si viene esposti al veleno in tempi diversi dopo la prima insorgenza, ogni volta ci sarà un nuovo Tiro Salvezza e si subiranno gli eventuali effetti previsti, se invece l'esposizione avviene prima dell'insorgenza allora il Tiro Salvezza è unico e si conta come *Più Dosi*.

Se si viene esposti a veleni diversi è necessario effettuare un Tiro Salvezza per ogni tipo di veleno assunto.

Veleno ?

Il veleno è un arma a doppio taglio. Finché la usi tu va bene ma se te la usano contro, magari lo stesso, diventa un problema. Ci sono anche degli aspetti etici nell'usare i veleni, valuta se i tuoi Tratti ti permettono di usare dei veleni e di che tipi.

Applicare il Veleno

Applicare il veleno ad un'arma o ad una munizione richiede 1 Azione.

Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l'uso deve effettuare una Prova di Erboristeria e se ottiene un fallimento critico nella prova è entrato in contatto con il veleno e deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno come di regola. Ciò non consuma la dose di veleno.

Ogni volta che un personaggio attacca con un'arma avvelenata, se esegue un fallimento critico con il Tiro per Colpire si espone agli effetti del veleno. Ciò consuma il veleno sull'arma. Un pozione di veleno è sufficiente per coprire di veleno un arma media oppure 3 frecce. Il veleno viene così consumato e rimane attivo sull'arma finché questa non colpisce.

Una creatura sotto gli effetti di un veleno, anche se non manifestato, ha la condizione di Avvelenato.

Rimuovere il veleno

L'incantesimo Rimuovi Veleno (pag. 156) neutralizza i veleni, e quindi la condizione avvelenato purché la DC del Veleno sia inferiore alla DC dell'incantesimo Rimuovi Veleno. Se la DC del veleno non è espressa allora si considera che sia sufficiente il semplice lancio dell'incantesimo per annullarne gli effetti.

Ogni Critico Magico ottenuto con la Prova della magia nel lancio dell'incantesimo equivale a +4 nel calcolo della DC vedi (Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 96) per superare quello del veleno.

Una prova di Pronto Soccorso, 3 Azioni, che sia almeno la metà della DC del veleno entro il tempo dell'insorgenza, permette di effettuare subito un Tiro Salvezza. Questo Tiro Salvezza se riesce annulla gli effetti del veleno, se fallisce la creatura rimane avvelenata. Una volta fatta la prova di Pronto Soccorso non è più possibile rifarla se non dopo l'insorgenza. Un trattamento continuativo di Pronto Soccorso per 8 ore permette di effettuare un nuovo Tiro Salvezza con +1d6 bonus dopo l'attivazione del veleno.

Creare Veleni Naturali

I veleni naturali possono essere realizzati usando Erboristeria. La DC per preparare un veleno è uguale alla DC del Tiro Salvezza -4. Se gli ingredienti si comprano il costo per preparare il veleno è metà del costo di vendita indicato, se si cercano in natura il costo di produzione scende ad un quarto. Il tempo per preparare queste veleni/droghe è pari alla DC/2 in ore.

Ottenendo un fallimento critico con la prova di Erboristeria ci si espone al veleno durante la sua preparazione. Se la prova di DC Erboristeria ha successo se ne preparano 1d2+1 dosi.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni. Tutti i costi sono espressi in Monete d'Oro.

I Veleni sono presentati, specialmente nel Mostruario con questa dizione: Nome Veleno, Uso (I/R/F/C), tempo Insorgenza, DC del Tiro Salvezza, Effetto.

?!

I veleni fanno parte della lunga tradizione dei problemi ed avversità nei giochi di ruolo. Quando volete usare un veleno pensate innanzitutto perché si trova lì, per chi doveva essere usato, per quale scopo. Non è detto che tutti i veleni debbano uccidere, un abile ladro potrebbe anche usare veleni stordenti o che indeboliscono la volontà del suo obiettivo giusto quel tanto che basta a farsi aprire la cassaforte.

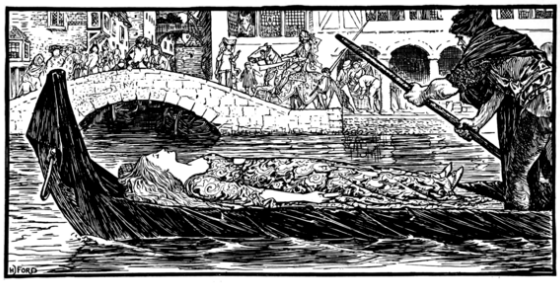


Tabella: Veleni

Nome Veleno	Uso	TS	Ins.	Effetto (danno)	MO
Bacca Viola di Barsar	I	18	1 round	Incapace di violenze per 3d8 ore	40
Bacche Azzurre di fosso	I	21	1 Turno	-1d3 Intelligenza e Saggezza per 6 ore	55
Bava fermentata di Lucos	F	15	-	1d8 Punti Ferita	25
Cenere di Corteccia Gialla	F	15	6 round	Privo di sensi per 1d3 ore	25
Concentrato Viola	F	15		2d6 Punti Ferita	15
Dita di Daraka	F	17	-	-1d6 Forza, per 1 ora	35
Erba puntuta rosa	I	22	1 round	-1d6 Destrezza, per 1 ora	60
Fegato di Toporagno Viola	I	25	1 ora	2d6 di danno a Saggezza e Intelligenza. Permanente	75
Fiocco bianco di Mucot	C	20	-	Dorme per 2d12 ore	20
Fumi di Curna	R	18	-	-1d3 Saggezza	40
Gelo blu	F	18		3d6 Punti Ferita da freddo	25
Grasso di Toporagno Viola	C	13	1 round	2d12 Punti Ferita	15
Lingua di Kreex	F	20	-	La ferita sanguina. +1 danno da sanguinamento. 1 uso nelle 24 ore.	50
Mistura Rossa	F	13	-	-1d6 TC/TS per 10 minuti	10
Muschio Giallo	I	20	1 round	la creatura guadagna una taglia. -2 Int e Sag. Durata 10 minuti	50
Nocciolo di Dennar	I	13	1 round	-1d2 Forza, per 3gg	15
Olio di Nabar	R-F	20	-	Confuso per 2d6 round	50
Pelle di Rospo Azzurro	C	22	1 minuto	Paralizzato per 1d6 turni	60
Polline di Rosa di Omro	I	15	-	-1d3 Costituzione e Destrezza, per 1 ora	25
Profumo di Ragmor	R	16	-	-1d3 Carisma, per 1 giorno	30
Sangue di Thrun	C	26	-	-1d3 Costituzione	80
Succo di Ythis	I	14	1 Turno	-1d2 Intelligenza, per 1g	20
Veleno di Ottalm	F	20	-	Morte o -1d2 Costituzione permanente	50
Veleno di Serpe del Sangue	F	25	-	Paralisi per 1d6 ore -1d4 punti Forza per 7 giorni	75

Applicazione: **I**(ngestione), **F**(erimento), **C**(ontatto), **R**(espirazione).
Il Tiro Salvezza è sempre su Tempra se non specificato diversamente
I punti caratteristica persi si recuperano al ritmo di 1 al giorno se non permanenti o indicato diversamente.

Pianta di Mandragola

Pozioni naturali

> Io credo che una foglia d'erba non sia meno di una giornata di lavoro compiuto dagli astri. (Walt Whitman)

Il tempo per **preparare** queste pozioni/droghe è pari alla DC/2 in ore, mentre la difficoltà della prova di Erboristeria è pari alla DC -4. Se gli ingredienti si comprano il costo per preparare la pozione è metà del costo di vendita indicato, se si cercano in natura il costo per produzione scende ad un quarto.

Se la prova di DC Erboristeria ha successo se ne preparano 1d2+1 pozioni (da 1 dose).

Non si può beneficiare di più di una dose di pozioni naturali (per tipo) al giorno, a differenza di quelle magiche.

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Arduuar	I	1 round	25	Rimuove Veleni	SZ7	75
Arkasun	C	1 Turno	25	Cura 1d6 Punti Ferita a Turno per 3 turni	MT7	75
Attarna	I	1 Turno	20	Concede un nuovo Tiro Salvezza per Malattie con un +1d6	TF7	50
Bacche di Ljust	I	1 round	16	Preso la sera recuperi il doppio dei Punti Ferita minimo 4)	AZ6	10
Bacio di Ljust	C	1 round	35	Cura 100 Punti Ferita	HO8	500
Barannie	I	1 minuto	15	Rimuove nausea	MD6	3
Burthelas	I	1 Turno	32	Rigenera le mani	HD7	410
Callynthine	C	1 ora	24	Rinsalda le fratture, cura 2d8+8 PF	CF7	200
Corteccia Dagmathir	R	1 round	25	Rimuove un livello di Affaticamento	SS5	15
Corteccia di Aklent	I	1 Turno	10	La corteccia masticata per almeno 10 round concede per le 24 ore successive un +1 Tiro Salvezza vs Veleno	MT6	1
Culcoa	C	1 round	16	Recuperi 2d6 da danno da fuoco	TS7	15
Darsirion	C	1 round	25	Cura 1d4 Punti Ferita	CM4	5
Delrean Plus	I	1 round	18	Allontana insetti per 3 giorni	CC6	5
Delrean	C	1 round	15	Allontana insetti per 1 giorno	CC6	2
Draaf	C	1 round	20	Cura 1d8 Punti Ferita	SO6	50
Eldrin'tail	I	1 round	15	Concede un nuovo Tiro Salvezza su Veleni	FH7	18
Estratto di Bacca Illa	I	1 round	15	+2 Iniziativa, +2 Destrezza, -1d6 Tiro Salvezza su Volontà, per 10 minuti	MS6	5
Estratto radice Gisenosa	I	3 turni	15	Cura tosse e raffreddore	MT6	3
Febfendi	C	1 Turno	25	Rigenera orecchie	CF7	75
Garioe	I	1 round	25	Cura 2d6 Punti Ferita	AZ7	95
Geffnull	I	5 round	28	Cura 3d8+3 Punti Ferita	EV8	150
Gusterbloon	C	1 round	20	La pelle diventa più scura concedendo un +1d6 alla prove di Furtività	CM5	8
Gylvert	I	1 minuto	25	Concede respirare sott'acqua per 4 ore	MO7	3
Harfy	C	- I	12	-1 al sanguinamento	SS6	3
Harfindar	I	1 Turno	15	Fa abortire	SS7	3
Jojopo	C	1 round	15	Recuperi 2d6 da danno da freddo	FM6	18
Kelventare	I	1d4 round	28	Recuperi 2d6 Punti Ferita	TT7	100
Klagul	C	1 Turno	20	Pulisce i denti	SS4	2
Klandor	I	I	15	Rimuove paralisi. Aumenta di 1 il livello di affaticamento	HB6	18
Klynkyx	C	6 Turno	15	Fa cadere tutti i capelli per 1d6+4 gg	MO6	4
Lievito Muschio Bianco	I	1 minuto	12	I prodotti da forno che usano questo lievito causano meteorismo incontrollabile ed incredibilmente puzzolente per 12 ore	CA3	1
Lingua Rossa di Xabax	C	1 Turno	20	Cura 2d6 Punti Ferita ma se c'è malattia o veleno la rimuove causando 2d6 PF di danno	TA7	13

Melandrir	I	1 round	15	Concede un nuovo Tiro Salvezza per Malattie con +5	CF7	100
Mirenna	I	1 round	20	Cura 5 Punti Ferita	CM6	30
Miscela 31	I	1 Turno	20	La cavalcatura è estremamente resistente. +6 ore di galoppo al giorno	SM6	15
Muschio argentato	I	I	25	Rimuove Malattie magiche	MU8	250
Musekiss	C	1 ora	30	Rigenera arti inferiori	TH9	550
Nazamuse	I	I	30	Rimuove Veleni e Malattie naturali	EW9	175
Nelthalion	I	I	15	Fa vomitare	SR3	1
Petali di Lisbeth	I	1 Turno	15	+2 Intelligenza, -2 Destrezza per 10 minuti	MC6	20
Polline di Rosa Verde	R	3 turni	25	Recuperi 2d4 danni Intelligenza e Saggezza	FA8	35
Radice secca di Kathaus	R	1 round	20	+2 Forza e Destrezza per 1 ora	FW6	50
Rewky	I	1 Turno	25	Cura 2d8 Punti Ferita	TD6	20
Silea	C	5 round	15	Cura 1d6+3 Punti Ferita	TT5	50
Siranmuse	I	1 giorno	30	Rigenera organi interni	SS8	850
Ucsaboo	C	1 Turno	30	Rigenera occhi	MO8	400
Uovo di Urk	I	1 Turno	12	1 giorno di cibo	FH7	1
Uscaboo	R	1 Turno	25	Rimuove cecità	MO7	125
Wickalim	I	1 ora	15	Cura 2 Punti Ferita	TD3	5
Yaveth	I	1 Turno	20	Cura 2d8 Punti Ferita	MO5	100

Note sui Veleni e Pozioni

Fegato di Toporagno Viola: avvelenamento riconoscibile dai tipici occhi iniettati di sangue

Bava fermentata di Lucos: Lucos è una lucertola erbivora e pacifica. La bava raccolta va fatta fermentare al buio per 1 settimana prima di essere utilizzabile.

Toporagno Viola: secondo molti il Toporagno è l'animaletto preferito di Cattalm. Aggressivo, violento, pericoloso in ogni sua fibra.

Dita di Daraka: le Dita di Daraka sono il frutto dell'albero di Daraka. Il baccello di forma allungata e nera ricorda le dita dell'antica dea dell'oscurità.

Olio di Nabar: le piccole bacche di Nabar sono esclusivamente mangiate dai Toporagni, immuni ai loro malefici effetti. Bollito a lungo diviene un ottimo unguento per la pelle.

Uovo di Urk: Urk è un grosso coleottero, l'uovo è poco più grande di una nocciola. Solitamente viene prima affumicato con legno di faggio, mangiato crudo il sapore è di muffa e terra.

Miscela 31: un insieme studiato di droghe per i cavalli. Terminato l'effetto la creatura deve fare un Tiro Salvezza su Tempra DC 23 o cadere svenuto per 12 ore.

Bacca Viola di Barsar: curiosità, il Toporagno viola è schifato da queste bacche.

Veleno di Ottalm: l'Ottalm è una variante di Toporagno viola dotato di un pungiglione velenoso.

Cenere di Corteccia Gialla: la corteccia va prima macerata e battuta in acqua e sale. La poltiglia risultante va seccata e poi fatta scaldare senza bruciarla direttamente.

Lingua Rossa di Xabax: è il petalo lungo della Xabax. Dei 7 petali solo quello lungo ha i sostanze necessarie a preparare l'unguento.

Radice secca di Kathaus: piccolo tubero nero estremamente duro e legnoso. Solitamente si lascia seccare al sole prima di macinarla.

Petali di Lisbeth: estremamente profumati, assomigliano a quelli di rosa.

Fumi di Curna: la Curna è l'inflorescenza del cardo comune.

Corteccia di Aklent: chiamato anche *Cespuglio Puzzola* per il suo pungente e caratteristico odore.

Estratto di radice Gisenosa: pianta tipo carciofo, estremamente spinosa. Tende a crescere circondata dal *Tribulus terrestris* o *baciapiedi*.

Muschio Argentato: molto simile, per un non esperto, al Muschio Bianco. Si raccolgono le bacche.

Dove trovare le piante

Es: Gusterbloon FT5. La prima Lettera indica il CLIMA, la Seconda indica l'AMBIENTE, la Terza indica la RARITA'. La rarità indica la possibilità, su un d10, di trovare l'erba/pianta ricercata. Tirare 1d10 e fare di più del numero indicato, chiaramente se c'è corrispondenza di clima ed ambiente.

Tabella: della corrispondenza Pozioni - Luoghi

1' lett.	Clima	2' lett.	Ambiente	2' lett.	Ambiente
A	Arido	A	Alpino	B	Gole
C	Freddo	C	Foresta di Conifere	D	Foresta Decidua
E	Ghiacci perenni	F	Argini fiumi e torrenti	G	Campi ghiacciati
F	Freddo severo	H	Campi secchi	J	Giungla, Foreste piovose
H	Umido e caldo	M	Montagna	N	Oceano, distese salate
M	Temperato	S	Erba bassa	T	Erba alta
S	Semi arido	U	Caverne e sotterranei	V	Vulcanica
T	Temperato fresco	W	Discariche / Rifiuti	Z	Deserto
X	Sconosciuto	X	Sconosciuto		

Pozioni generiche

Il Narratore è libero di usare tutte le pozioni e veleni già elencate oppure usare delle pozioni generiche pronte all'uso. Nella tabella sono indicati i costi ed effetti di queste pozioni generiche.

L'insorgenza è sempre immediata, la durata per le cure è immediata, per le altre è 1 ora (quindi la pozione Rimuovi Veleno ti immunizza per 1 ora contro un veleno). Per le pozioni che causano danno il Tiro Salvezza è per annullarne gli effetti.

Tabella: delle pozioni generiche

Nome Pozione	Effetto	Costo (mo)	Applicazione
Cura	recuperi 1d8+1 Punti Ferita	50	Ingestione
Cura potenziata	recuperi 3d8+3 Punti Ferita	125	Ingestione
Cura maggiore	recuperi 3d10+30 Punti Ferita	300	Ingestione
Indebolente	-2 TC. TS DC 15 Tempra	35	Ingestione
Indebolente potenziata	-1d6 TC. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Veleno	subisci 2d6+2 di danno. TS DC 15 Tempra	30	Ingestione
Veleno potenziata	subisci 2d8+4 di danno. TS DC 18 Tempra	50	Ferimento
Veleno maggiore	subisci 4d10+8 di danno. TS DC 24 Tempra	125	Ferimento
Rimuovi Veleno	concede un nuovo TS con +1d6	75	Ingestione
Pozione Generica*	vedi Creare Pozioni (pag. 272)	Lv*Lv*50	Ingestione

Se il personaggio dedica 1 minuto a bere una Pozione di Cura questa avrà effetto massimizzato.

Opzionale - Droghe

Tabella: Elenco Droghe

Nome	Uso	Ins.	DC	Effetto	Loc.	Costo
Foglie fermentate di Luside	I	1 Turno	17	+4 Carisma ed Intelligenza per 1d4 ore	SF7	5
Ferpillon	I	1 round	20	Fa dormire per 24 ore	SC5	50
Unto Grigio	I	1 round	24	Rimuove condizionamenti mentali causati da incantesimi di livello inferiore al 5	AH9	80
Cenere di Arpasur	R	1 round	20	Rimuove 2 livelli di affaticato	FT6	10
Estratto alcolico di Melzaa	I	1 round	20	+2 For, +2 Des, -2 Sag. Per 1d4 ore	AF6	25
Essenza profumata di Inut	R	I	15	+4 Destrezza per 1d8 ore	HB6	15
Polline di Julnnaus	R	I	20	+3 Costituzione per 2 ore	FO6	25
Polline del fiore di Erain	R	1 round	20	+2 For Int Des, +3d6 PF temporanei per 1 ora	FT7	75

L'utilizzo delle droghe è completamente opzionale, è il Narratore a decidere la loro presenza e disponibilità anche in base alla sensibilità dei giocatori.

Le droghe danno dipendenza. Terminato l'effetto entro 24 ore effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a difficoltà 15 o prenderne un altra dose, il successivo Tiro Salvezza avrà difficoltà +1 e così via.

Ogni qual volta si prende una nuova dose entro 2 settimane dalla prima il Tiro Salvezza per non diventare dipendente aumenta di 1. Non prendere una dose aumenta il livello di Affaticamento di uno.

Sono necessari 7 Tiri Salvezza riusciti di seguito per terminare l'effetto di dipendenza.

Opzionale - Bere troppo

Una creatura può bere un numero di boccali di birra pari al suo punteggio di Costituzione. Un eventua-

le nuovo boccale costringe la creatura a fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 11, ogni successivo boccale aumenta il Tiro Salvezza di +2. Quando il Tiro Salvezza fallisce la creatura è ubriaca e si considera sotto l'effetto dell'incantesimo Confusione per un numero di Turni pari al modificatore addizionale alla difficoltà.

Birre o liquori a maggiore gradazione impongono un modificatore più alto al Tiro Salvezza.

Il Narratore può decidere di gestire una creatura *alticcia* solo attraverso il *roleplaying*.

Malattie

Le malattie in linea di principio si gestiscono come dei veleni, si esegue un Tiro Salvezza per verificare se ci si è contagiati ed altri Tiri Salvezza per guarire. Solitamente il tempo di scatenamento di una malattia non è così immediato come un veleno eppure quelle magiche possono essere dirompenti ed agire in pochi minuti.

Ogni malattia deve aver indicato il tempo di insorgenza, il Tiro Salvezza iniziale, ogni quanto va rifatto il Tiro Salvezza, quanti successi al TS sono necessari per guarire, gli effetti che si subiscono.

Es. Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza

La Febbre Demoniaca minore costringe al Tiro Salvezza su Tempra a DC 18 dopo un solo minuto che la si è presa. Successivamente ogni 6 ore va rifatto il Tiro Salvezza e la malattia permane finché non si sono fatti almeno 3 successi consecutivi al TS. Ogni 6 ore il malato perde 1 punto di Costituzione e Saggezza.

Per guarire da una malattia, non naturale, come quelle afflitte dai mostri è necessario superare i Tiri Salvezza richiesti oppure avere a disposizione un incantesimo di Rimuovi Malattie (pag. 156). Non è necessario riuscire i Tiri Salvezza in maniera consecutiva, ma bisogna raggiungere il numero ovviamente prima di morire.

Una prova di **Pronto Soccorso**, con DC pari almeno alla metà della DC della malattia (o 15 se non indicata), effettuata tra un Tiro Salvezza e successivo, permette di avere un +1 al Tiro Salvezza per resistere agli effetti della malattia. Un trattamento per una intera notte concede +1d6 al Tiro Salvezza successivo.

L'incantesimo Rimuovi Malattie garantisce la guarigione dall'afflizione purché la DC di lancio dell'incantesimo sia superiore alla DC della malattia.

Ogni Critico Magico ottenuto con la Prova della magia nel lancio dell'incantesimo equivale a +4 nel calcolo della DC vedi (Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 96) per superare quella della malattia.

Essere colpiti più volte dalla stessa malattia non ne aumenta la difficoltà di guarigione ne cambia i tempi ed effetti della stessa.

Esempi di Malattie:

Influenza Demoniaca: 1 minuto, TS Tempra DC 16, 12 ore, 2 successi, -1 Costituzione

Corruzione di Rezh: 1 giorno, TS Volontà DC 18, 1 ora, 2 successi, -1d6 Punti Ferita Massimi

Piaga Funginea: 8 ore, TS Tempra DC 24, 12 ore, 2 successi, -1 punto a Destrezza e Intelligenza

Torpore Violento: 24 ore, TS Volontà DC 12, 12 ore, 1 successo, +1 al Danno con Armi da Mischia e -1 Saggezza

Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza

Sangue Nero: 10 minuti, TS Tempra 28, 12 ore, 1 successo, perdita metà Punti Ferita rimasti

Peste T: 1 minuto, TS Tempra 30, 2 ore, 3 successi, esegui 3 successi consecutivi altrimenti vieni trasformato in uno zombi. Si trasmette attraverso il ferimento.

Engraving of the Plague Doctor , Paul Furst, 1656

Movimento e Trasporto

> Il mio piede sinistro funziona benissimo, ma non riuscirei comunque a camminare se non ci fosse il destro! (Madagascar 3 - Ricercati in Europa, Film)
>
> Quando non puoi più correre, cammina veloce; quando non puoi più camminare veloce, cammina; quando non puoi più camminare, usa il bastone; però non trattenerti mai. (Madre Teresa di Calcutta)

Il movimento si può distinguere in base a quale situazione si applica.

- Tattico, quando si combatte, si usano le distanze precise, mappa ed i quadretti di 1 metro di lato
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via Terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di Movimento

Quando si muovono nelle differenti situazioni di movimento (Tattico, Locale Via Terra), le creature generalmente camminano o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di circa 4 km all'ora per un umano non ingombrato. Per Azione di Movimento la creatura percorre la distanza indicata in Movimento.

Correre: Significa muoversi di circa 12 km all'ora per un umano.

Correre come Azione di Movimento raddoppia la velocità di movimento. Il personaggio che corre ha penalità di 1d6 nel Tiro per Colpire e di 4 nella Difesa fino all'inizio del suo round successivo. Solo in situazioni di non combattimento la corsa triplica il movimento, ovvero quando si usa il Movimento locale o Via Terra.

Tabella: Movimento e Distanza e Velocita': a Piedi

Questa tabella mostra i valori base di movimento a terra in situazioni di non combattimento.

Tipo di movimento	Movimento		
	6m	9m	12m
Movimento (Tattico)			
Camminare	6m	9m	12m
Correre (x2)	12m	18m	24m
Un minuto (Locale)			
Camminare	36m	54m	72m
Correre (x3)	108m	162m	216m
Un'ora (Via Terra)			
Camminare	3km	4km	6km
Correre (x3)	9km	12km	18km
Un giorno (Via Terra)			
Camminare	24km	32km	54km

Movimento Tattico

Durante un combattimento si utilizza il Movimento tattico. Le distanze vengono misurate in quadretti da un metro, il movimento è gestito tramite le Azioni di Movimento.

Un personaggio può usare 1 Azione (di Movimento) per muoversi fino a tutto il proprio movimento. Può effettuare più volte nel round, fino a 3 volte, l'Azione Movimento, spostandosi quindi del triplo del suo movimento.

Può anche effettuare una Azione di Scatto ovvero **Correre** e quindi muoversi del doppio del suo Movimento in una sola Azione. Incappa così però nelle penalità per chi corre (-1d6 al Tiro per Colpire, -4 Difesa).

Un personaggio può effettuare fino a 3 Azioni di Scatto, ovvero corre per tutto il round percorrendo quindi il suo movimento * 6.

Movimento Ostacolato

Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato ci si muove a metà della velocità, sono necessarie 2 Azioni per coprire la propria distanza di 9 metri (se si è umano senza ingombro..), oppure con una Azione di Movimento si copre solo 4 metri.

Se esiste più di una condizione particolare, aggiungere tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili, ovvero se un terreno è difficile e ci si muove a carponi significa muoversi di un quarto del proprio movimento.

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la distanza percorribile per Azione è minima, in tal caso si possono utilizzare tutte e 3 le Azioni per muoversi di solo 1 metro in qualsiasi direzione.

Non applicate questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.

Non si può **Scattare** (Correre) o **Caricare** agevolmente attraverso un **percorso che ostacola il movimento**, ovvero terreno difficile. Il giocatore può tentare una prova di Acrobatica a DC 20 per riuscire a caricare o correre, comunque percorrendo solo la metà della distanza.

Muoversi da prono, Nuotare o Strisciare è considerato terreno difficile, Arrampicarsi è doppiamente difficile.

Il terreno dove sono presenti dei corpi di creature si considera difficile.

Attraverso i nemici

Un personaggio può **attraversare** ma non sostare in **una zona occupata** da un compagno senza essere **ristretti**.

Per attraversare il terreno dove c'è una creatura ostile è necessario eseguire una Prova Contrapposta su Atletica o Acrobatica (a scelta) con la creatura al quale si vuole **attraversare** il terreno. Costa 1 Azione la prova per attraversare oltre all'Azione di Movimento. Il terreno occupato dalla creatura ostile si considera difficile.

Se si fallisce si rimane ne quadretto immediatamente precedente al nemico, con il rischio di essere ristretti. Si considera terminata sia l'Azione di Movimento che quella di oltrepassare. Se il nemico ha l'Abilità Opportunista oltre ad ostacolare il passaggio può eseguire un attacco (costo una Reazione).

Una creatura di taglia media o più piccola può condividere lo stesso quadretto con una creatura di taglia piccola.

Tups nel cunicolo

Tups è con i suoi compagni in uno stretto cunicolo in fila indiana. E' alla quarta posizione.
Improvvisamente un nemico si para davanti e Tups è il più veloce a reagire, usando una Azione di Movimento ***attraversa*** i 3 compagni che ha davanti rimanendo **ristretto** con il primo della fila.
Potrebbe decidere di (tra le varie possibilità):

- ritardare l'Azione e stare fermo, lasciare fluire prima i compagni davanti a lui.

- rimanere ristretto ed attaccare. Rimangono 2 Azioni.

- spingere il compagno (1 Azione) nel quadretto precedente, facendolo stringere con un altro compagno. Rimane 1 Azione.

- spingere il compagno (1 Azione) nel quadretto successivo! facendo attraversare a lui il quadretto del nemico. Rimane 1 Azione.

- tornare indietro (1 Azione) al suo quadretto iniziale. Rimane 1 Azione.

- provare ad attraversare l'avversario (1 Azione), ma se fallisce sarebbe ristretto con il compagno, danneggiando entrambi e gli rimarrebbe soltanto 1 altra Azione

Essere ristretti con qualcuno

Due creature ristrette, ovvero che condividono lo stesso quadretto (e non sono di taglia piccola) subiscono un -1d6 al Tiro per Colpire ed un -4 alla Difesa finché ristretti.

Scambiarsi di posto

Un personaggio a contatto con un altra creatura può usare **una Azione** per **scambiarsi di posto** con questa. Se la creatura è ostile è necessaria una Prova Atletica per riuscire a scambiarsi. Per ogni taglia di differenza, chi ha quella maggiore prende +1d6 di bonus alla prova. Costa 1 Azione.

Passare per strettoie o restringimenti

Passare attraverso uno spazio di una taglia più piccola equivale a muoversi in terreno difficile. Es. una creatura media, che occupa 1 quadretto, che deve passare per una strettoia da mezzo quadretto (mezzo metro) tratta quel percorso come terreno difficile.

Non è possibile attraversare restringimenti più stretti di una taglia.

Movimento Locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

In queste situazione non è fondamentale misurare la distanza in maniera precisa ma appena la situazione diventa *problematica* o richiede attenzione la mappa si converte in movimento tattico, quadrettata e misurata.

- Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in Movimento locale per 8 ore al giorno.
- Correre: Un personaggio può Correre per un numero di minuti pari al triplo del proprio punteggio di Costituzione in Movimento locale senza bisogno di riposarsi (minimo 1 round).

Movimento Via Terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento Via terra. Il movimento Via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela rappresenta 24 ore di movimento.

Camminare più a lungo può sfinire (vedi Marcia forzata, sotto).

Andare Veloci

Si può andare veloci (movimento*2) per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 Danno Non Letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce Danni Non Letali da andatura veloce è considerato Affaticato per quel giorno.

Un personaggio Affaticato non può Correre o Caricare.

Correre

Non è possibile Correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di Correre e riposarsi a cicli funzionano come Andare Veloci.

Marcia Forzata

In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

Se si cammina di più di 8 ore è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a difficoltà 11 +1 per ogni giorno consecutivo di marcia forzata o si diventa Affaticati. Il Tiro Salvezza viene effettuato ogni 2 ore oltre le 8 di cammino altrimenti aumenta il livello di Affaticato.

La marcia forzata può essere tenuta per un numero di giorni pari al valore di Costituzione+1 prima di incorrere nell'Affaticamento indipendentemente dall'esito del Tiro Salvezza.

Terreno

Il terreno su cui si viaggia influenza quanta distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno. A seconda dell'ambiente, clima, qualità della strada il Narratore può valutare che il movimente può essere normale, ridotto di un terzo, ridotto di metà oppure talmente impervio e difficile da ridurlo ad un quarto del movimento totale possibile.

Movimento in sella

Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretta a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente ed i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate Affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

Bardature da Cavalcatura

Una cavalcatura può essere bardata con un armatura. Un armatura leggera conferirà un bonus alla Difesa di +2, una armatura Media concederà un bonus di +4 alla Difesa riducendo il movimento del 25%, una armatura Pesante darà un +6 alla Difesa abbassando il movimento del 33%.

Tabella: Cavalcature e Veicoli

Cavalcatura o Veicolo	Ingombro trasportato (CdC)	Movimento All'ora	Movimento Al giorno
Cane da Galoppo	30	6km	36km
Cavallo Leggero	60	8km	48km
Cavallo Pesante	80	7km	42km
Pony	30	5km	30km
Asino o Mulo	55	6km	48km
Cammello	50	8km	48km
Elefante	160	6km	36km
Imbarcazione			
Zattera o Chiatta (pertica o rimorchio)	225	0.75km	7.5km
Barcone a Remi**	425	1.5km	15km
Barca a Remi**	200	2.25km	22.5km
Nave a Vela	800	3km	72km
Nave da Guerra (vele e remi)	2200	3.5km	90km
Nave Lunga (vele e remi)	600	5km	108km
Galea (remi e vele)	3300	6km	144km

Una cavalcatura può portare in groppa una creatura solo se di taglia inferiore alla sua. Il movimento al giorno si intende per 6 ore di cavalcata, oltre queste ore la cavalcatura si sfianca richiedendo un giorno intero di riposo.

**Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con pertiche o remi per 10 ore, l'imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 100 km nelle 24 ore. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da soma sulla riva.

Le Zattere e Chiatte attrezzate per il trasporto sono delle piccole locande che permettono un pasto frugale del pescato giornaliero ed un pò di frutta e verdura portata da riva. Non ci sono stanze per dormire. A chi ne fa richiesta, dietro un piccolo compenso, vengono stese delle stuoie e srotolati vissuti materassi e se il clima lo rende necessario vengono fornite coperte.

La guida della Zattera o Chiatta avviene su turni di 8 ore giornalieri, per permettere anche la continua navigazione. Quando è notte la navigazione si ferma o prosegue con la sola forza della corrente se non impetuosa e non ci sono pericoli noti. Pagando un sovrapprezzo è possibile navigare anche sulle 24 ore.

Se il viaggio dura più giorni diventa una occasione di conoscenza tra i personaggi quando nelle lunge sere si raccolgono assieme agli altri ospiti e marinai per consumare il pasto e raccontarsi storie.

Fuga ed Inseguimento

Nel movimento round per round è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento.

Quando l'inseguimento avviene in città o comunque in un ambiente che permette di nascondersi o fare perdere le proprie tracce, se la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale occorre che inseguitore ed inseguito effettuino 3 Tiri Salvezza consecutivi su Riflessi contrapposti. Chi vince la sfida riesce a fare perdere le proprie tracce od agguantare il fuggitivo.

Se l'inseguimento avviene all'aperto dove non c'è modo di nascondersi o fare perdere le proprie tracce eseguite 3 Tiri Salvezza su Tempra contrapposti per determinare quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Chi vince la sfida riesce a seminare l'inseguitore od agguantare il fuggitivo.

Capacita' di Carico e Trasporto: Ingombro

Peso e Ingombro

Portare tesori, pezzi di drago, armature complete per non parlare di armi sproporzionate o arieti da sfondamento, carrucole e paranco, rendono difficile il movimento.

Quando valutate il peso trasportato ragionate anche sull'ingombro! Portare un rotolo di 12 metri x 6 metri di seta non è una attività fisica impegnativa, saranno pochi chili, ma l'ingombro è tale da non poter permettere ulteriore carico.

Ci possono essere oggetti leggeri ma estremamente ingombranti (tronchi cavi, tappeti di seta appunto..) oppure piccoli ma pesantissimi (sfere di mercurio, vestiti intessuti d'oro), per tutti questi oggetti il valore del peso deve essere ragionato anche in funzione dell'ingombro.

Ogni oggetto ha un proprio valore di Ingombro, in linea di massima **ogni 3 kg si ha 1 come fattore di Ingombro**. Questo valore può diventare anche 5Kg se l'oggetto è facilmente trasportabile. I valori di Ingombro degli oggetti si sommano tra di loro per dare il carico totale portato che si confronta con la Capacità di Carico della creatura.

Gli oggetti con scarso peso e volume hanno ingombro **Leggero** (L). Questi oggetti contano come 1 di Ingombro ogni 10 oggetti. Ogni 500 monete si ha 1 di Ingombro.

Capacita' di Carico

La Capacità di Carico di una creatura è data dalla **somma di Taglia, Forza e la Costituzione**.

La Taglia di una creatura concede un bonus alla **CdC** (Capacità di Carico) pari a 9 se Piccola, 16 se Media, 25 se Grande. L'Ingombro di una creatura se trascinata di peso è pari alla metà della sua Capacità di Carico, data dalla taglia, più il suo ingombro. Se trasportata di peso la CdC sarà pari all'Ingombro che ha la creatura.

Quando la CdC totale viene superata allora muoversi ed effettuare prove di competenza basate sulla Destrezza diventa problematico. Si diviene appesantiti e la capacità di movimento scende della metà e le prove di Competenza basate su Destrezza hanno un -3 di penalità.

Se la CdC viene doppiata allora non ci si può più muovere per l'ingombro dei pesi portati.

Ricordate che l'armatura e scudo quando indossati hanno un Ingombro dimezzato rispetto a quando trasportate.

Es. Tups ha indosso una Armatura ad Anelli (ingombro 2 essendo indossata), una spada lunga (arma media, ingombro 2), una mazza chiodata (ing. 2), 18 oggetti leggeri (ing. 1), uno zaino (ing. 1), una tenda (ing. 2), una lanterna (ing 1). Totale Ingombro = 11.

Tups è una creatura Media con Forza -1 e Costituzione -1 (è un pò gracile e debole..) questo gli concede una Capacità di Carico di 16-1-1=14.

La CdC di Tups è superiore al suo ingombro ma deve stare attento, forse è meglio se lascia la tenda sul cavallo...

Se il carico viene appoggiato su un carro puoi spingerlo a movimento pieno se entro la tua CdC, a metà movimento se entro il doppio della CdC ed ad un quarto del movimento se entro il quadruplo della CdC.

In caso più creature spingano o trainino un carro considerate come CdC quella più alta ed aggiungete metà delle altre creature. Un carro può essere spinto da 2 creature +1 per taglia del carro superiore a media.

Creature Più Grandi e Più Piccole

Nella **Tabella: CdC trasportato in base alla taglia** viene riportata la Capacità di Carico in base alla taglia. Al valore dato dalla taglia vanno sommati i valori di Forza e Costituzione.

Taglia	Ing.	Taglia	Ing.
Piccolissima	1/4	Grande	25
Minuta	1	Enorme	36
Minuscola	4	Mastodontica	49
Piccola	9	Colossale	64
Media	16		

Creature con 4 zampe o più possono trasportare carichi maggiori.

Tabella: modificatori trasporto per creature con più zampe

Zampe Creatura	CdC
4 zampe	x2
6 zampe	x2.5
8 zampe	x3
12 zampe	x4
ogni altre 2 zampe	+0.5

Queste Tabelle sono da usare per gli animali insoliti non indicati o assimilabili a quelli nella Tabella: Cavalcature e Veicoli.

Altri Tipi di Movimento

Nuotare

Vedi Capito Ambiente per prove nuotare (pag. 221) e combattimento sott'acqua (pag. 227).

Scalare

Una creatura con una velocità di Scalare ha un bonus di +2d6 su tutte le prove di Arrampicarsi, quando necessario. La creatura se deve fare una prova di Arrampicarsi per arrampicarsi su qualsiasi parete o pendenza può sempre scegliere di prendere 10, anche se di fretta o minacciata durante la salita.

Se una creatura con una velocità di Scalare tenta una scalata rapida (vedi sopra), è come se eseguisse una Azione di Scatto e fa una singola prova di Arrampicarsi a DC 13. Se la creatura non ha un punteggio di Scalare indicato si considera il valore pari al suo GS + Movimento in metri per Scalare.

Una creatura con Velocità di Scalare non ha penalità alla Difesa durante la salita e non ha penalità ai Tiri per Colpire mentre attacca.

Se non si ha il tipo di **movimento Scalare** si considera come **terreno doppiamente difficile**, e quindi ci si muove ad un quarto del del Movimento.

Scavare

Una creatura con una velocità di Scavare può scavare tunnel attraverso la terra, ma non attraverso la roccia a meno che il testo descrittivo non dica il contrario. Le creature non possono caricare o correre mentre scavano.

La maggior parte delle creature scavatrici non lascia tunnel che altre creature possono utilizzare (sia perché il materiale attraverso cui scavano riempie il tunnel dietro di loro o perché in realtà non spostano materiale quando scavano), vedere la descrizione della singola creatura per i dettagli.

Camminare – Velocità Su Terreno

La Velocità sul terreno é la normale velocità per personaggi che non scalano, nuotano o volano.

Volare

Volare per una creatura dotata di questa abilità è come camminare per una creatura terrestre. Una creatura dotata di volo usa le sua azioni per muoversi ma difficilmente sarà influenzata dal terreno difficile.

Una creatura volante che viene danneggiata in un singolo colpo della metà dei suoi Punti Ferita massimi deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 17 o cadere a terra.

Masterizzare

Chi comanda al racconto non è la voce: è l'orecchio. (Italo Calvino)

Per fare ciò che si vuole bisogna nascere re o stupidi. (*o Narratore*, NdA) (Lucio Anneo Seneca)

Il gioco di ruolo di Dungeons & Dragons (*ed anche OBSS*) è sulla narrazione in mondi di spade e stregoneria. Condivide elementi con i giochi di finzione dell'infanzia. Come quei giochi, D&D è guidato dall'immaginazione. Si tratta di immaginare l'imponente castello sotto il tempestoso cielo notturno e immaginare come un avventuriero fantasy potrebbe reagire alle sfide che la scena presenta. (DnD 5e Basic Rules)

Non è compito del solo DM (*Narratore*) intrattenere i giocatori e assicurarsi che si divertano. Ogni persona che gioca è responsabile del divertimento del gioco di tutti. Tutti accelerano il gioco, aumentano il dramma, aiutano a stabilire quanto il gruppo si sente a suo agio nel gioco di ruolo e danno vita al mondo di gioco con la loro immaginazione. Tutti dovrebbero anche trattarsi reciprocamente con rispetto e considerazione: i litigi personali e le liti tra i personaggi ostacolano il divertimento.
Persone diverse hanno idee diverse su ciò che è divertente in D&D. Ricorda che il *modo giusto* di giocare a D&D è il modo in cui tu e i tuoi giocatori siete d'accordo e vi divertite. Se tutti si mettono al tavolo pronti a contribuire al gioco, tutti si divertono". (Dungeon Master Guide , 4ed)

Il Narratore

Mentre il giocatore interpreta un personaggio in un'avventura, il Narratore è colui che la gestisce. Ha certamente molto più lavoro, ma creare un mondo intero affinché i propri amici lo esplorino, può dare molte soddisfazioni.

Il ruolo del Narratore non è facile ma concede enormi privilegi. Vedere i propri amici giocare, divertirsi, ammattirsi dietro dubbi, indovinelli e situazioni da te create dà tantissimo divertimento e momenti di vera convivialità.

Il tuo ruolo è quello del grande orchestratore, pianificatore o anche paesaggista se preferisci, con poche semplici pennellate delinei la struttura e saranno poi i giocatori ad aggiungere dettagli e situazioni.

?! OBSS vuole aiutare te e gli altri giocatori a divertirsi. Usa sempre il buon senso quando devi applicare una regola. Il tuo scopo non è ammazzare i personaggi ma creare mondi e campagne che si evolvono attorno ai personaggi ed al mondo che crei, alle loro azioni e decisioni. Incorpora le cose che interessano i giocatori, tienili partecipi, fagli comprendere che il mondo è vivo e ne fanno parte. Se sei bravo le tue avventure, le situazioni riecheggeranno in altre sessioni e fuori dal tavolo.

Il tuo *lavoro e divertimento* è fondamentale ed importantissimo, la bontà della sessione di gioco dipende anche da te. Il tuo scopo è innanzitutto divertirti, essere creativo, improvvisare, recitare, creare ingegnose situazioni. Finché tu ti diverti è estremamente probabile che anche i giocatori si stiano divertendo!

Ricorda che non sei tu il protagonista ne l'avventura, ma i personaggi, non rubare la scena ma come un gran ballo sii il direttore d'orchestra dove gli strumenti sono le possibilità offerte dal OBSS, la musica è l'avventura ed i ballerini i personaggi.

Punti Esperienza

In OBSS i Punti Esperienza che prendono i personaggi servono a determinare il livello e quindi le capacità ed abilità a loro disposizione.

I personaggi prenderanno Punti Esperienza in base ai mostri sconfitti ma anche ad altri fattori quali obiettivi, idee, azioni particolari, difficoltà superate.. ma anche tesori recuperati!

Il suggerimento principale è premiare i personaggi che più si sono impegnati per il gruppo, quelli che maggiormente hanno contribuito al buon esito dell'avventura e della sessione. I Punti Esperienza non misurano solo il successo ma anche la partecipazione al gioco. E' quindi possibile avere personaggi con Punti Esperienza diversi e potenzialmente anche livelli diversi.

I Punti Esperienza che assegna la sconfitta di un mostro sono indicati nel Mostruario es. Sfida 13 (10000 PX). Questi Punti Esperienza vanno divisi tra tutti i personaggi che hanno partecipato allo scontro in qualsiasi maniera.

La Tabella Punti Esperienza per Livello indica i Punti Esperienza necessari per passare da un livello a successivo.

Non esagerate mai nell'assegnazione dei Punti Esperienza altrimenti rischierete di sbilanciare il gioco e dover modificare anche in maniera significati-

va l'avventura. Siate chiari anche con i giocatori all'inizio della campagna, nella Sessione Zero, come i Punti Esperienza saranno calcolati, distribuiti e cosa è possibile fare per poterne avere di più.

Tabella: Punti Esperienza per Livello

Livello	Punti Esperienza	Livello	Punti Esperienza
1	0	11	300000
2	2000	12	390000
3	8000	13	490000
4	15000	14	600000
5	35000	15	740000
6	60000	16	890000
7	90000	17	1050000
8	120000	18	1250000
9	170000	19	1470000
10	220000 +prec*0.2	20	1730000

Non dovete però tenere conto solo dei Punti Esperienza concessi dalle sfide ma dovete valutare i personaggi e gruppo durante la sessione.

Ogni qual volta il personaggio od il gruppo:

- **Raggiunga gli obiettivi prefissati** (premio al gruppo od al personaggio);
- **Sfrutti a pieno ed anzi sia alternativo nell'uso delle proprie Abilità e capacità** (premio al personaggio);
- **Risolva i problemi in maniera creativa, fantasiosa e funzionale** (premio al personaggio);
- **Proponga piani e azioni e funzionanti ed alternative a quanto previsto** (premio al personaggio);
- **Scopra o avvii indizi di avventura e creazione di nuovi plot** (premio al personaggio);
- **Usi in maniera intelligente e furba una competenza od oggetto** (premio al personaggio);
- **Usi in maniera geniale (ed alternativo) un incantesimo** (premio al personaggio);
- **Compia una azione che mette a repentaglio la propria vita per il gruppo** (premio al personaggio);
- **Compia azioni seguendo il credo del proprio Patrono (per Devoti). Queste dovrebbero dare punti Tratto** (premio al personaggio);
- **Converta un PNG, di livello equivalente, al suo Patrono (solo per Devoti)** (premio al personaggio);
- **Raccolga almeno 500*Livello in monete d'oro (o tesoro equivalente)** (premio al gruppo, una volta per sessione massimo);

Vi suggerisco anche di valutare queste azioni per premiare l'impegno del giocatore

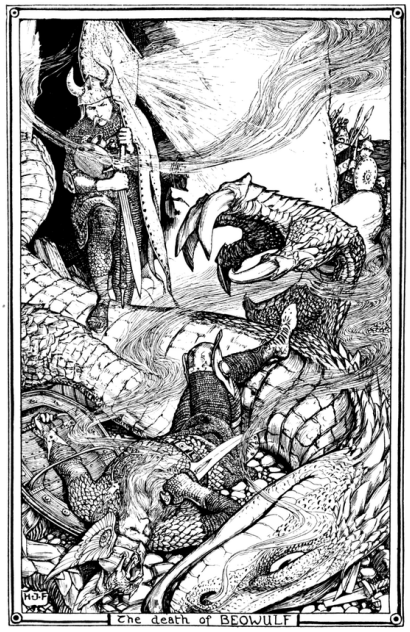
- **Sia collaborativo con gli altri giocatori** (premio al gruppo od al personaggio);
- **Aiuti un giocatore in difficoltà** (premio al personaggio od al gruppo);

Concedete 200 Punti Esperienza * Livello del personaggio.

Un ulteriore approccio, ma da considerare solo nei gruppi più affiatati e maturi, è a fine sessione chiedere ai giocatori di scegliere chi tra loro ha giocato meglio, in un insieme di ruolo, ispirazione, incisività e collaborazione. Premiate il suo personaggio con 200 PX per Livello del Personaggio.

Questi Punti Esperienza potranno essere assegnati al gruppo e quindi a tutti i personaggi od al singolo personaggio. Non c'è bisogno di dare i Punti Esperienza a fine sessione di gioco, tenetene traccia e informate i giocatori quando c'è un momento di pausa, di riflessione su quanto accaduto e fatto. In questo sistema sono necessarie circa 8/12 sessioni per passare di livello, potenzialmente anche molte meno se i giocatori si dimostrano bravi ed affrontano le situazioni in maniera brillante.

Costruite la sessione perché tutti i personaggi possano essere partecipi e nessuno si senta escluso.



Henry Justice Ford

Quando dico *incontro* non pensate al semplice scontro con i mostri, per incontro si intende qualsiasi evento di ruolo che sfidi e metta alla prova i personaggi. Questa sfida può essere una arguta discussione con il nobile che non li vuole pagare al termine di una missione, alla sfida di un indovinello, rebus, delle trappole ben piazzate. In base alla difficoltà della sfide ricavate i Punti Esperienza.

Un mostro non deve essere per forza ucciso per averne i Punti Esperienza, è sufficiente sconfiggerlo, catturarlo, vincere in maniera diversa. In caso di ritirata da parte dei personaggi o nemico accordate la metà dei Punti Esperienza previsti per lo scontro se c'è almeno stato il tentativo di sfida.

Nel limite del possibile ogni sessione dovrebbe includere una parte di ruolo, una parte di esplorazione, tre parti di combattimento (anche molte più di tre), una parte di riposo.

?!

Può sembrare anacronistico quando c'è già in sviluppo la sesta edizione del più famoso gioco di ruolo tornare a premiare i personaggi in base all'oro preso ai mostri.
Posso però garantirvi che qualora il vostro gruppo sia particolarmente *povero* di giocate di ruolo o semplicemente preferisca uno stile più combattivo, sapere che l'oro raccolto equivale ad esperienza può rendere molto più dinamico ed avvincente l'andare in avventura.
OBSS si rifà ai principi dell'OSR e come tale la fase di esplorazione e combattimento ha un proprio peso importante e vitale.

Sia chiaro che nulla vi vieta di approntare un passaggio di livello basato su punti fissi (milestone) durante l'avventura. Vostro il tavolo, vostre le regole!

Incontri

> Che è la vita senza speranza? Una gittata di dadi fra le tenebre, fra i deliri. (Ambrogio Bazzero)

Un incontro è un momento di tensione e speranza, paura e sfida. E' l'occasione di mostrare e manifestare le proprie capacità e di lavorare come gruppo.

Un incontro non è l'occasione per fare sfoggio del proprio potere assoluto, sia come Narratore, che come Giocatore. Il Narratore saprà ~~punire~~ educare il giocatore che vuole essere oltre il gruppo e non parte di esso.

Troverete nelle pagine seguenti le istruzioni per creare delle sfide facili, medie, alte, straordinarie, mortali ed epiche.

Attraverso gli strumenti forniti dal manuale e dalla vostra esperienza con il gruppo saprete quale livello la sfida propone e ne valuterete sia l'impatto come punti esperienza che come ricompense.

Un incontro è un evento che mette i personaggi di fronte ad un problema specifico che devono risolvere. Molti sono combattimenti con i mostri o i PNG ostili, ma ce ne sono altri tipi: un corridoio irto di trappole, un'interazione politica con un re sospettoso, un passaggio pericoloso sopra un ponticello di corda traballante, un argomento scomodo con un PNG amichevole che ritiene che un personaggio lo abbia tradito, o qualsiasi cosa che aggiunga un pò di drammaticità al gioco.

Rompicapi, sfide interpretative e prove di abilità sono i metodi classici per la risoluzione degli incontri. Gli incontri più complessi da costruire e bilanciare saranno gli incontri di combattimento. Fidatevi del vostro istinto e dei suggerimenti forniti in OBSS.

Uno scontro può anche nascere palesemente sbilanciato, sarà l'accortezza dei giocatori a capire quando scappare!

Nel progettare un incontro di combattimento in primo luogo decidete che livello di sfida volete far fronteggiare ai PG, quindi seguite i punti descritti qui di seguito.

Determinare APL: Determinate il livello medio dei personaggi: questo è il Livello Medio del Gruppo (APL in breve, Average Party Level). Dovreste arrotondate questo valore al numero intero più vicino (questa è una delle poche eccezioni alla regola dell'arrotondamento per difetto).

Si noti che questa guida di riferimento alla creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque personaggi. Se il vostro gruppo ha sei o più giocatori, aggiungete uno al loro livello medio. Se il vostro gruppo contiene tre o meno giocatori, sottraete uno dal loro livello medio. Per esempio, se il vostro gruppo consiste di sei giocatori, due di 5° livello e quattro di 7° livello, il APL è il 7° (38 livelli totali, diviso per sei giocatori, arrotondando all'intero più vicino, ed aggiungendo uno al risultato finale).

Determinare il grado di Sfida: Il Grado di Sfida (GS) è un numero di convenienza usato per indicare i rischi relativi presentati da un mostro, una trappola, un pericolo o un altro incontro: più il grado di Sfida è alto, più pericoloso è l'incontro. Riferitevi alla Tabella: Determinare gli Incontri per determinare il Grado di Sfida che il vostro gruppo dovrebbe affrontare, in base alla difficoltà della sfida che volete e al APL.

Tabella: Determinare gli Incontri

difficoltà	Grado di Sfida
Facile	APL
Media	APL +2
Alta	APL +3
Straordinaria	APL +4
Mortale	APL +6
Epica	APL +8

Quanti scontri affrontare

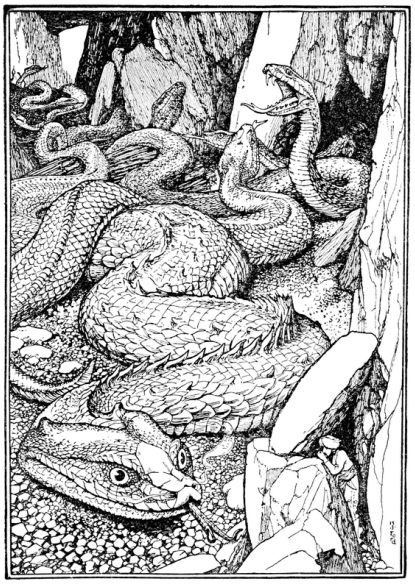
Non c'è una risposta unica. E' a vostra scelta, il sistema trova un suo equilibrio tra i 3 ed i 5 scontri al giorno. Ovvio che non devono essere tutti a difficoltà Alta!.

Gli scontri sono alla fine una gestione di risorse da usare contro un nemico. Queste risorse sono i Punti Ferita, gli incantesimi, le pozioni, pergamene ed oggetti consumabili posseduti.

Se piazzate una sfida Straordinaria come primo incontro è probabile che i giocatori poi decidano di riposarsi per recuperare le energie, diversamente potreste optare per stancarli pian piano con incontri medi e poi provarli con una difficoltà maggiore. Ricorda

infine che uno *scontro* non deve essere per forza fisico, ma anche trappole, puzzle/indovinelli, sfide alternative.. qualsiasi cosa che faccia consumare risorse e ragionare.

Valutate sempre dove si muovono e cosa c'è intorno, verrà naturale trovare il giusto numero e tipi di scontri e nemici.



SINDBAD IN THE VALLEY OF SERPENTS

Henry Justice Ford

> L'essenza del mondo è il gioco ... noi giochiamo il serio, giochiamo l'autentico, giochiamo la realtà, il lavoro e la lotta, giochiamo l'amore e la morte e giochiamo perfino il gioco. (Eugen Fink)

Costruire l'Incontro

Per costruire un incontro come prima cosa calcolate il valore dell' APL (il livello medio del vostro gruppo).

Per sviluppare il vostro incontro, aggiungete le creature, le trappole ed i pericoli finché non arrivate a vostro APL programmato.

Parti calcolando le sfide con grado di Sfida più alto dell'incontro, completando il resto con sfide minori.

Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei personaggi di 7° livello abbia una sfida Media ed affronti alcuni Gargoyle (grado di Sfida 2 ciascuno), degli Xorn (grado di Sfida 5) e il loro capo, un Gigante delle Pietre (grado di Sfida 7). I personaggi hanno APL 8 e la Tabella: Determinare gli Incontri stabilisce che una sfida Media per un APL 8 è un incontro di grado di Sfida 10 (Difficoltà Media = APL+2).

Partendo da un grado di Sfida stabilito (10) seguite questa tabella per stabilire quanti mostri inserire nello scontro.

Tabella: Peso grado di Sfida per calcolo APL

GS rispetto ad obiettivo sfida	% per avversario
-7/8	5
-6	10
-5	15
-4	20
-3	30
-2	50
-1	65
0	80
+1	90
+2	100

Per raggiungere l'obiettivo dobbiamo sommare *le percentuali* di ogni singolo avversario fino a raggiungere 100, ovvero il 100% della sfida.

Nel nostro esempio un Gigante delle Pietre ha grado di Sfida 7, ovvero un grado di Sfida -3 rispetto al nostro obiettivo di difficoltà grado di Sfida 10, lo Xorn ha grado di Sfida 5 ovvero -5 rispetto al grado di Sfida 10, i Gargoyle hanno grado di Sfida 2 ovvero -8 rispetto al grado di Sfida 8.

Un nemico con grado di Sfida -3 ha peso 30, un grado di Sfida -5 ha peso 15, un grado di Sfida -8 ha un peso di 5.

Per raggiungere l'obiettivo di un grado di Sfida 10 metterò 1 grado di Sfida -3 (ovvero un gigante delle pietre), 3 grado Sfida -5 (ovvero tre Xorn) e 5 grado di Sfida -8 (ovvero cinque gargoyle). Il Totale sarà 30 (un Gigante di Pietra) + 3*15 (tre Xorn) + 5*5 (gargoyle) = 30+45+25 = 100. Obiettivo raggiunto!

Il totale dei Punti Esperienza sarà : 2900+3*1800+5*450 = 10550 Punti Esperienza / 6 Personaggi = 1750 Punti Esperienza a personaggio!

Avversari con grado di Sfida inferiore a 8 rispetto al APL si contano, pesano, solo se sono superiori a 20 come unità.

Scontri troppo veloci

Un problema a cui potreste andare incontro è che lo scontro si risolve troppo velocemente. Possono esserci diversi motivi ed altrettante soluzioni.

Se i giocatori si aspettano pochi incontri è probabile che useranno le loro migliori risorse ed opzioni subito ad inizio combattimento andando così a sconfiggere velocemente i nemici, in questo caso prendeteli di sorpresa con ondate successivi di nemici.

E' possibile che ci siano troppi pochi nemici e quindi anche se questi sono *forti* canalizzando su di loro tutti gli attacchi risultano facile preda dei personaggi, in questo caso dei gregari o l'impedire di riposare e quindi recuperare Punti Magie ed Punti Ferita sarà di aiuto.

E' ovviamente possibile che lo scontro non sia tarato bene ed effettivamente abbiate bilanciato l'incontro perché sia troppo facile, questo è il caso più facile da risolvere, l'esperienza vi insegnerà a meglio costruire gli incontri vuoi aggiungendo o sostituendo gli avversari.

Lo scontro con il Boss

Quando preparate uno scontro il boss, ovvero con quello che potete definire un nemico significativo che ha un certo peso nello svolgimento della campagna dovete preoccuparvi di rendere interessante la sfida!

Se lo scontro deve essere memorabile non basta piazzare il cattivo, organizzate il tutto perché tutti gli avvenimenti risultino coinvolgenti ed emozionanti.

Organizzate i nemici affinché:

- arrivino in più ondate così che ci sia un senso di falso successo
- che i nemici arrivino da più parti per non fare concentrare le forze solo da un lato
- che siano intervallati nemici più o meno ostici così che ci sia un senso di falsa sicurezza
- che l'ambiente sia significativo e giochi un ruolo importante nel combattimento
- dividi i personaggi su più fronti
- fai che l'attacco non sembri un attacco
- gioca con arguzia e non farti demoralizzare.

Ed in ogni caso ricorda sempre: non è uno scontro tra Narratore e Giocatori! L'obiettivo è creare momenti memorabili!!!

Aggiungere i PNG

Una creatura che possiede livelli, Abilità, competenze, che potrebbe essere un personaggio ma viene gestito dal Narratore si considera un PNG. Queste creature possono svolgere un ruolo molto importante e non vanno usate come semplici mostri. Dategli uno spessore e creerete delle figure indimenticabili.

Modifiche ad Hoc del grado di Sfida

Mentre potete modificare il grado di Sfida specifico del mostro avanzandolo, applicando modifiche o livelli, potete anche aggiustare la difficoltà dell'incontro applicando modifiche ad hoc all'incontro o alla creatura in sé.

Qui descritti ci sono tre modi aggiuntivi con cui potete alterare la difficoltà dell'incontro.

Terreno Favorevole ai PG

Un incontro contro un mostro che non è nel suo elemento preferito (come uno Yeti incontrato in una caverna piena di lava, o un Drago enorme incontrato in una stanza molto piccola) da ai personaggi un vantaggio. Considerate l'incontro come se avesse un grado di Sfida più basso del suo grado di Sfida reale.

Terreno Sfavorevole ai PG

I mostri sono progettati con il presupposto che siano incontrati nel loro terreno preferito: incontrare un Aboleth sott'acqua non aumenta il grado di Sfida dell'incontro, anche se nessun personaggio è in grado di respirare sott'acqua.

Se, d'altra parte, il terreno ha un impatto più significativo sull'incontro (come un incontro contro una creatura con Vista Cieca in una zona che sopprime ogni fonte di luce), si possono, aumentare il grado di Sfida dell'incontro fosse di un grado più alto.

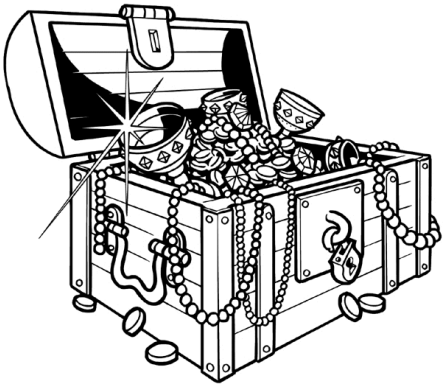
Modifiche all'Equipaggiamento dei PNG

Potete aumentare o diminuire la difficoltà data dai PNG modificandone l'Equipaggiamento. Un PNG incontrato senza equipaggiamento dovrebbe avere un grado di Sfida ridotto di 1 (a condizione che la perdita di equipaggiamento sia realmente controproducente per il PNG), mentre un PNG che ha un equipaggiamento equivalente a quello di un personaggio (come indicato sulla Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello) ha un grado di Sfida superiore di 1 al suo grado di Sfida reale.

Occorre prestare attenzione ad assegnare ai PNG questo equipaggiamento supplementare, specie ai livelli più alti, in cui potete consumare l'intero tesoro della vostra avventura in un colpo solo!

Assegnare i PX

I personaggi avanzano di livello sconfiggendo mostri, superando sfide, divertendosi,completando l'avventura ed arraffando tesori: nel farlo guadagnano i Punti Esperienza (PX in breve). Potete assegnare Punti Esperienza non appena una sfida viene superata, ma ciò potrebbero interrompere il flusso del gioco. E' più facile assegnare i punti esperienza alla fine di una sessione di gioco (o più sessioni) che permetta ai personaggi di riflettere su quanto accaduto. Il giocatore può usare il tempo a disposizione fra le sessioni di gioco per aggiornare la scheda.



Disporre Tesori

Mentre i personaggi avanzano di livello, anche la quantità di tesori che trasportano ed usano aumenta. In OBSS si suppone che tutti i personaggi di pari livello abbiano più o meno la stessa quantità di tesoro e oggetti magici. Poiché il reddito primario per un personaggio deriva dai tesori e dai bottini ricavati dalle avventure, è importante moderare la ricchezza e i tesori nelle vostre avventure.

Per aiutarvi nel disporre i tesori, la quantità di oggetti magici e di bottino che i personaggi ricevono per le loro avventure è legata al grado di Sfida degli incontri che affrontano: più è alto il grado di Sfida dell'incontro, maggiore sarà il tesoro assegnato.

La Tabella: Valori del Tesoro per Incontro elenca la quantità di tesoro che ogni incontro dovrebbe assegnare in base al livello medio dei personaggi e alla velocità di progressione di PX della campagna. Se nel gioco la magia è rara, dimezzate questi valori. Se il gioco è più epico, raddoppiate questi valori.

?!

Come distribuire un tesoro è una faccenda importante. I tesori non devono essere sbattuti in faccia, ne tanto meno nascosti che non è possibile trovarli.
Un consiglio è fare in modo che i tesori (e monete) trovati nei dungeon siano distribuiti secondo questo criterio:

- **un terzo li avranno i mostri addosso**
- **un terzo saranno nascosti dietro passaggi segreti o trappole**
- **un terzo sarà sparso in giro**

Questo stimolerà i giocatori a continuare l'esplorazione, affrontare i mostri e cercare attivamente nel dungeon.

Tabella: Valori del Tesoro per Incontro

Grado di Sfida	per Incontro (mo)
0 (Facile)	LV*LV*3
+2 (Media)	LV*LV*5
+3 (Alta)	LV*LV*7
+4 (Straordinaria)	LV*LV*10
+6 (Mortale)	LV*LV*15
+8 (Epica)	LV*LV*20

Usate questa tabella per avere un indicazione del valore del Tesoro del incontro.

Un **tesoro Doppio** significa che un gruppo che affronta uno scontro con Grado di Sfida rispetto ad APL di +2 troverà l'equivalente di Livello * Livello * 5 * 2 in monete d'oro equivalenti.

Un Tesoro normale, es. APL 6lv affronta un incontro a Difficoltà Alta (APL+3), sarà equivalente a Livello*Livello*7=6*6*7 monete d'oro dall'incontro.

Un tesoro **accidentale** indica che potranno esserci tesori, oggetti, monete solo *accidentalmente* ottenuti, magari uccidendo altre creature. Detta diversamente la creatura non raccoglie i tesori, ma potrebbe comunque avere accumulato qualche cosa.

Suggerisco di valutare un tesoro accidentale un quarto di un tesoro normale. Un tesoro accidentale si presta benissimo a fornire oggetti particolari che possono dare indicazioni o fornire nuovi plot di avventura (per cosa era questa ampolla forgiata in adamantio ?)...

Gli incontri contro dei PNG solitamente ricompensano con un tesoro tre volte superiore a quello con un mostro, grazie all'Equipaggiamento del PNG. Per compensare, assicuratevi che i personaggi affrontino un paio di incontri supplementari che assegnano poco in fatto di tesori.

Animali, Vegetali, Costrutti, Non Morti non intelligenti, Melme e trappole sono ottimi *incontri con poco tesoro*. In alternativa, se i personaggi affrontano un certo numero di creature con poco o nessun tesoro, dovrebbero avere l'occasione di ottenere un certo numero di oggetti di valore più significativo nell'immediato futuro per compensare lo squilibrio. Come regola generale, i personaggi non dovrebbero possedere alcun oggetto magico di valore superiore alla metà della ricchezza totale del personaggio, pertanto controllate bene prima di ricompensare i personaggi con oggetti molti costosi.

Ricchezza dei Personaggi per Livello

Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello

Livello	Ricchezza (mo)	Livello	Ricchezza (mo)
1	100	11	13900
2	160	12	19900
3	220	13	25900
4	340	14	37900
5	530	15	49800
6	2030	16	67700
7	3660	17	85700
8	5780	18	142000
9	8100	19	253000
10	11000	20	365000

La **Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello** per Livello indica la quantità di monete d'oro equivalenti in tesori ed oggetti che ogni personaggio dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco.

Le avventure con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre avventure più epiche potrebbero raddoppiarlo. Si presume che parte del tesoro sia consumato nel corso di un'avventura (come pozioni e pergamene) e che alcuni degli oggetti meno utilizzati siano venduti per metà del loro valore per acquistare un equipaggiamento più utile.

La Tabella: Ricchezza dei Personaggi per Livello può anche essere usata per stabilire l'equipaggiamento per i personaggi che cominciano dopo il 1° livello, come un nuovo personaggio creato per sostituirne uno morto. I personaggi non dovrebbero spendere più di un terzo della loro ricchezza totale su un singolo oggetto.

Per un metodo equilibrato, i personaggi che vengono creati dopo il 1° livello dovrebbero spendere il 25% della loro ricchezza per le armi, il 25% per armatura e oggetti di protezione, il 25% per altri oggetti magici, il 15% per oggetti che si consumano come

bacchette, pergamene e pozioni e il 10% per un equipaggiamento normale e monete. Tipi di personaggio differenti potrebbero spendere diversamente la loro ricchezza rispetto a come suggerito; ad esempio, gli incantatori arcani potrebbero spendere di più per oggetti magici e a consumo che per le armi.

Tesori Magici

I Tesori magici vanno inseriti con parsimonia e ragionando, cercate di resistere alla tentazione di essere generosi con i personaggi perché facilmente si abitueranno e difficilmente potrete recuperare la situazione.

In linea di massima ogni oggetto magico trovato dai personaggi viene piazzato dal Narratore con un motivo, scopo e ragionamento.

Nulla vi vieta di tirare sulle Tabelle di Generazione Casuale Oggetti Magici (pag 277) vi invito solo a stare attenti.

Stabilite che un mostro con Tesoro Standard abbia il 1% di avere un oggetto magico, un Tesoro Doppio abbia il 3% ed un Tesoro Triplo il 5%. Ovviamente valutate caso per caso a seconda del tipo di mostro e se per esempio ha una tana, va a caccia di avventurieri...

Se preferite una distribuzione stabilita e bilanciata seguite le indicazioni sottostanti.

Per quanto riguarda gli oggetti magici **permanenti** come armi, armature, altri oggetti senza cariche o con cariche giornaliere, potete distribuire gli oggetti secondo questo schema, cumulativo:

- livelli 1-4: un oggetto non comune
- livelli 5-7: un secondo oggetto non comune
- livelli 8-10: un oggetto raro
- livelli 11-13: un secondo oggetto raro
- livelli 14-16: un oggetto molto raro
- oltre il 17: oggetto molto raro o leggendario.

Per quanto riguarda i **consumabili** come pozioni, pergamene od oggetti con un uso a scalare di cariche, potete distribuire gli oggetti secondo questo schema, cumulativo:

- livelli 1-5: un consumabile comune
- livelli 6-10: un consumabile non comune
- livelli 11-15: un consumabile raro
- livelli 16-19: un consumabile molto raro
- oltre il 20: un consumabile leggendario

Tutto questo chiaramente dipende dal livello di magia che si vuole dare all'avventura.

Costruire un Bottino

Spesso è sufficiente dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5000 mo in gemme e 10000 mo in gioielli, ma è più interessante fornire dei particolari. Dare a un tesoro una personalità può non solo aiutare la verosimiglianza del gioco, ma può a volte innescare nuove avventure.

Le informazioni nelle pagine seguenti possono aiutarvi per determinare tipi di tesori in modo casuale: per molti degli oggetti sono stati dati dei valori, ma potete assegnarli come ritenete meglio. E' più facile collocare gli oggetti più costosi prima: se volete potete anche determinare gli oggetti magici in modo casuale usando le tabelle in Oggetti Magici, per stabilire quali oggetti siano presenti nel tesoro.

Una volta che avete consumato una parte considerevole del valore del tesoro, il resto può semplicemente essere composto da monete sparse e oggetti non magici con valori definiti in base alle vostre esigenze.

Monete: Le monete in un tesoro possono essere di rame, argento, oro e platino: quelle d'argento e d'oro sono le più comuni, ma potete decidere diversamente. Per le monete ed il loro valore di cambio andate all'Equipaggiamento.

Gemme: Anche se potete assegnare qualsiasi valore ad una gemma, alcune possono valere di più delle altre. Utilizzate le categorie di valore qui sotto (e le pietre preziose associate) come guida di riferimento quando assegnate i valori alle pietre preziose.

Gemme di Bassa Qualità (10 mo): agata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

Gemme Semi Preziose (50 mo): eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone.

Pietre Preziose di Media Qualità (100 mo): ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina.

Pietre Preziose di Alta Qualità (500 mo): alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro.

Gioielli (1000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

Gioielli Eccezionali (5000 mo o più): smeraldo verde brillante cristallino, diamante, giacinto, rubino, miele topetto cristallino.

Tesori non Magici Questa categoria include monili, abiti raffinati, merci, oggetti alchemici, oggetti perfetti e altri.

Diversamente delle gemme, molti di questi oggetti hanno valori stabiliti, ma potete sempre aumentare il valore dell'oggetto decorandolo con pietre preziose o con fatture particolarmente artistiche.

Questo aumento di costo non conferisce capacità aggiuntive: una scimitarra di Ferro Freddo impreziosita da gemme del valore di 40000 mo funziona come una normale scimitarra di Ferro Freddo da 330 mo. Qui di seguito trovate numerosi esempi di tesori non magici, con i valori tipici.

Oggetti d'Arte Raffinati (100 mo o più): Anche se alcuni oggetti d'arte sono composti di materiali preziosi, il valore della maggior parte di pitture, sculture, opere letterarie, abiti raffinati, e simili consiste nella fattura con cui sono realizzati e nella bravura di chi li ha realizzati. Gli oggetti d'arte sono spesso ingombranti o difficili da spostare, e fragili, rendendone il recupero ed il trasporto un'avventura a sé.

Monili Minori (50 mo): Questa categoria comprende monili realizzati con materiali come ottone, bronzo, rame, avorio, o legni esotici, a volte impreziositi con gemme di bassa qualità molto piccole o difettate. I monili minori includono anelli, braccialetti e orecchini.

Monili Normali (100-500 mo): La maggior parte dei monili è realizzata con argento, oro, giada, o corallo, e decorata spesso con gemme semi preziose o pietre preziose di qualità media. I monili normali comprendono tutti i tipi di monili minori più bracciali, collane e spille.

?!

Non esagerate mai con i tesori, specialmente quelli magici. Un tesoro non deve diventare un abitudine ancor più se è qualcosa di speciale e particolare. Un conto possono essere le monete, gemme e consumabili un conto sono i veri tesori, quelli magici, particolari, unici.
Rispettare la Legge del Premio non significa riempire le tasche ai personaggi, altrimenti gli verrà a noia il rischiare la vita per nuovi tesori ed oggetti. Quando fate trovare un oggetto magico ragionate sempre in prospettiva. E' vero che può essere bello vedere i giocatori felici per quello che hanno trovato ma poi sarete costretti l'avventura successiva a dare qualcosa di ancora più potente.

Monili Preziosi (500 mo o più): I monili preziosi sono realizzati in oro, mithral, platino, o simili metalli rari. Tali oggetti comprendono i tipi di monili normali più scettri, pendenti ed altri grandi oggetti.

Attrezzi fatti ottimamente (100-300 mo): Questa categoria include attrezzi per le Professioni o Competenze: vedi Equipaggiamento per i dettagli e i costi di questi oggetti.

Oggetti Comuni (fino a 1000 mo): Ci sono molti oggetti di valore di natura alchemica o comune che possono essere utilizzati come tesoro. La maggior parte degli oggetti alchemici sono oggetti portabili e stimabili, ma anche altri come serrature, simboli sacri, cannocchiali, vini prelibati o abiti raffinati possono costituire parti interessanti di un tesoro. Anche le merci commerciali possono servire da tesoro: 5 kg di zafferano, per esempio, valgono 150 mo.

Mappe del Tesoro e Oggetti d'Informazione (variabili): Gli oggetti come mappe del tesoro, documenti legali di navi e case, liste di informatori o dei turni di guardia, parole d'accesso, e simili possono essere divertenti oggetti da trovare in un tesoro: potete stabilire il valore di questi oggetti come volete e possono essere di doppia utilità in quanto possono generare idee per nuove avventure.

Oggetti Magici

Naturalmente, la scoperta di un Oggetto Magico è il vero premio per qualsiasi avventuriero. Fate attenzione a collocare gli Oggetti Magici in un tesoro: è molto più soddisfacente per molti giocatori trovare un oggetto magico piuttosto che comprarlo.

Anche se in genere dovreste collocare gli oggetti con attenta riflessione sui loro probabili effetti sulla vostra campagna, può essere divertente generare gli oggetti magici in un tesoro a caso. Fate attenzione, comunque! è facile, con un pò di fortuna (o sfortuna) dei dadi gonfiare il vostro gioco con troppo tesoro o privarlo dello stesso. Il collocamento di oggetti magici casuali dovrebbe essere temperato sempre dal buon senso del Narratore.

Anche gli incantesimi sono veri e propri tesori e premi al pari di oggetti magici. Valutate con attenzione quali possono essere trovati. Ricordate che una abilità magica non è un incantesimo copiabile, solo quelli presenti nei tomi, pergamene e quant'altro appositamente creato per essere un ricettacolo di incantesimi è idoneo alla copia.

Recitare

Un gioco di ruolo non è un semplice tirare dadi, è un incontro di pensieri, opinioni, sfide, lotte. E' un gioco catartico, liberatorio, evolutivo ed istruttivo.

E' giusto che ci sia combattimento, lotta, sangue paura ed azione, allo stesso modo deve esserci la possibilità di giocare i propri personaggi con i loro svantaggi, vantaggi, poteri e storie e anche drammi personali.

Il giocatore deve sempre impersonare il personaggio, immedesimarsi e partecipare attivamente.

Ci possono essere situazioni di contorno, gestite velocemente, che vengono fatte in terza persona, eppure ogni volta che si renda necessario giocare allora deve essere vero, fatto dal giocatore calandosi appieno nel personaggio.

Quando un giocatore interpreta bene e descrive l'azione che va a svolgere in maniera partecipativa, coinvolgente, ispirata, dategli un premio, concedete un bonus di +1 all'azione che sta svolgendo

Fatelo presente al giocatore che grazie alla sua interpretazione ha quel bonus.

Allo stesso tempo potrebbero esserci situazioni che si rivelano sgradevoli da gestire e giocare per qualche giocatore. Fate molta attenzione in questo caso, andare contro la sensibilità di un giocatore, di un amico, non è come andare contro l'etica o morale di un personaggio. Se percepite un senso di disagio ed imbarazzo fermate subito il gioco e chiarite la situazione con i giocatori e riprendete solo quando vi sarete accordati su come modificare la situazione per evitare che accada di nuovo.

> Concentratevi sulle persone, non sulle regole. Spingete per uno stile di gioco di gruppo; l'interpretazione è divertente ma non deve ostacolare il piano; sostenete i vostri compagni. (Frank Mentzer)

Riproduzione del tesoro di Hoxne

Circa OBSS ed i tiro di dadi

OBSS usa un sistema di tiro di dadi peculiare andando a mescolare una distribuzione 3d6 ad il potenziale dei 6 che esplodono. Questo sistema riesce a garantire una buona varianza e pur se concentrando i risultati intorno ai valori centrali della distribuzione lascia aperto il limite superiore a tiri particolarmente fortunati.

Se volete divertirvi a studiare la curva corrispondente vi consiglio il sito Anydice. Questo lo pseudo codice da inserire:

```
function: explode ROLLEDVALUE:n {
if ROLLEDVALUE = 6 { result: 6 + [explode d6] }
if ROLLEDVALUE = 1 { result: 0 }
result: ROLLEDVALUE}
output 3d[explode d6]
```

oppure cliccate qui per il codice già inserito.

Opzionale – Variante Tiri Critici

In OBSS vale la regola che se un successo viene fatto ottenendo almeno due 6 con i dadi si definisce successo critico, allo stesso modo se fallisco la prova ottenendo nel tiro di dadi due 1 allora si definisce un fallimento critico.

Questi tiri critici molto legati all'aleatorietà dei dadi potrebbero non piacere a tutti i giocatori e come per la regola Opzionale Tiro Critico Variante (pag. 42) questa regola opzionale stabilisce che in caso di Prova di Competenza, Tiro per Colpire e Tiro Salvezza:

- considerare come un fallimento critico una prova fallita di 6 o più.

- considerare come un successo critico una prova riuscita di 6 o più.

- per ogni multiplo di 6 per il quale la prova è riuscita o fallita si cumula rispettivamente un successo o fallimento critico addizionale.

Lo stesso principio vale per la Prova di magia che si esegue tirando 3d6 + Competenza Magica + modificatore per incantesimi + 1*Adepto della Magia ed il risultato deve superare una difficoltà pari 10 + Livello di Magia manifestata*3.

Le avventure in OBSS

Suggerisco la lettura integrale dell'articolo: Principia Apocrypha

https://lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html quello che segue è un sunto da me adattato e modificato delle linee guida che seguo quando masterizzo OBSS.

OBSS segue i principi dell' OSR (wikipedia). Le avventure in OBSS mirano ad essere letali, avere un mondo liberamente esplorabile, una trama abbozzata, spingere sul problem-solving ed avere un sistema di ricompense incentrato sull'esplorazione, sui tesori e sulla partecipazione al gruppo. OBSS non si cura troppo del bilanciamento degli incontri e apprezza l'intraprendenza dei giocatori e cattura le loro idee mettendole nell'avventura.

Per me l'OSR non sono tabelle di incontri casuali e randomizzazione caotica ne un regolamento specifico, è piuttosto lo spirito di avventura, meraviglia, paura, gloria, stupore e sfida che si sviluppa nelle avventure. Non siate troppo lineari, troppo prevedibili, aggiungete nelle avventure quel giusto mix che le rendono sempre uniche.

Se il metodo può non piacere usate quello che più vi aggrada, personalmente nel corso dei decenni ho imparato ad apprezzare e vedere apprezzato la spontaneità e naturalezza che i cardini dell'OSR portano nel gioco.

Queste sono regole di base per il Narratore che suggerisco per condurre le avventure.

- Tu sei il Narratore, tue le Regole, tuo il Mondo.

  Non farti limitare dall'avventura, dal sistema, dall'elenco dei mostri, sentiti sempre libero di modificare e adattare in base alle necessità dell'avventura e del gruppo

- Ricordati di esser giusto e corretto. Improvvisa, adatta quanto vuoi ma sii coerente. Se stabilisci una regola (od una modifica ad una regola) seguila fino in fondo.

  Allo stesso tempo se ti serve una regola e non la trovi usa il buon senso, è sicuramente la scelta giusta in quel momento.

Rispetta i dadi ed i risultati ottenuti, come capiteranno ai giocatori capiteranno risultati particolari anche a te. E' giusto così.

- Non devi salvare il culo ai personaggi. Non sei il loro amico ne il loro nemico. Il tuo ruolo è di raccontare storie che nascono dalle storie dei personaggi, dalle loro azioni ed inazioni.

- Abbozza la storia, scrivi le parti centrali o da leggere ai giocatori ma non farti dominare o vincolare da quello che ti aspetti. Spesso e volentieri i giocatori ti stupiranno, meglio sapere dove si muovono e cosa hanno intorno per poter reagire sempre puntualmente.

  Sono i giocatori a dare la direzione all'avventura e tu a dipanarla.

- Apprezza il caso e crea situazioni diverse dove i giocatori possono scegliere strade diverse o intrecciarne di nuove. E' la tua fortuna avere dei giocatori creativi che sanno sorprenderti.

- Non costringere nessuno a fare qualcosa, lascia sbagliare i giocatori, lascia che paghino le loro scelte. Non devi ostacolarli ne devi imbeccarli per una direzioni. Richiede da parte tua una immaginazione e capacità di adattamento non indifferente, ma sicuramente l'avventura ne gioverà.

- I personaggi sono esploratori, per definizione. Focalizza sull'esplorazione, più si esplora più si creano situazioni, più si creano agganci nell'avventura, più si conoscono altri png più ci sono zone da esplorare.

  Fa capire che i tesori sono esperienza, in senso letterale e pratico. Non dovrai mai spingerli tu in un dungeon ma la loro brama di esperienza e tesoro.

- Fai risolvere i problemi ai giocatori e non ai personaggi. Lascia ruolare le scene, sono sempre meglio di un tiro di dado. Incoraggia il giocatori ad interagire e chiedere una prova solo come ultima chance. Proponi problemi che non debbano essere risolti per forza con un tiro di dado bensì piuttosto tramite più azioni, anche complesse.

  Premia le azioni creative e le scelte coraggiose, prima più di tutto l'intelligenza e il volere trovare situazioni alternative e creative.

- Fa che i giocatori ti chiedano informazioni, si confrontino con l'ambiente e tra di loro. Incoraggia l'interazione con il mondo esterno e solo come ultima possibilità concedi un tiro di dado.

- Grandi sfide e rischi danno sempre grandi ricompense. Non deludere i giocatori (se non per scopo di avventura) negandogli il giusto tesoro o esperienza, più si addentreranno in profondità più i pericoli saranno letali maggiore sarà la ricompensa (Legge del Premio).

- Non devono esistere abitudini o consuetudini. Non creare uno standard. Cerca sempre di sorprendere i giocatori con mostri fuori luogo (ma che abbiano un senso), trappole anomale, ambienti alternativi. Situazioni diverse stimoleranno i giocatori a risolvere in maniera diversa ogni problema.

  Prepara soluzioni diverse e accetta soluzioni diverse. Metti nell'avventura problemi e situazioni che nell'insieme permettano la soluzione, ogni stanza non dovrà essere un asettico ambiente ma contenere indizi e soluzioni per altri problemi anche senza una diretta soluzione.

- Accetta la morte. Un combattimento se tale è sempre letale, non avere paura di ferire o uccidere i personaggi. Falli ragionare, studiare il nemico, capire quale è il migliore approccio; ed infine stupiscili. I personaggi devono prima battere i nemici in astuzia e pianificazione, se vogliono sopravvivere. Se proteggi i personaggi la partita mancherà di tensione e i giocatori risolveranno tutti i problemi con la forza bruta. I dungeon non devono essere ambienti per forza da svuotare dai mostri. Lo scopo dei mostri e limitare e orientare le azioni, consumare le opzioni.

  Se i giocatori cercano sempre e comunque lo scontro frontale allora daglielo, come richiedono.

- Mantieni l'attenzione alta. Fa in modo che il passare del tempo abbia conseguenze, se i giocatori temono lo scorrere del tempo faranno scelte più ardite o forse sbagliate. Mantieni la tensione fra il desiderio di esplorare e fare bottino e il terrore di restare fermi troppo a lungo.

- Tu sei la sorgente delle informazioni, i giocatori le elaborano, i personaggi le usano.

  Non nascondere informazioni che i personaggi devono sapere o sanno già, non dovrai fare il professore ma allo stesso modo fa in modo che siano consapevoli di ciò che hanno intorno. Allo stesso tempo non devi rivelare tutto subito, falli indagare, curiosare. Come una cipolla le informazioni che otterranno saranno nascoste sotto strati di altre informazioni magari di minore importanza.

- Gli indizi creano situazioni. Lascia che i tuoi indizi, specifici e curiosi, attirino l'attenzione dei giocatori. Come un esca su un amo attira i giocatori in situazioni di dubbio, dove indagare e capire cosa succede.

  Non infarcire l'avventura di dettagli inutili, lascia spazio alla creatività e immaginazione dei giocatori, i dettagli che però fornirai dovranno non solo avere un senso ma essere necessari all'avventura.

- Se i giocatori tendono a dimenticare le informazioni utili date cerca di sfruttare un PNG che abbia memoria o invitali a prendere appunti, non c'è nulla di male nell'essere preparati.

- L'avventura non è mai statica ne tanto meno il mondo dove si muovono i personaggi. Il mondo ha la stessa importanza se non di più dell'avventura

stessa. Azioni dei giocatori possono scatenare accadimenti a livello globale. Pensate sempre alle conseguenze dei gesti.

- Se usi i PNG (personaggi non giocanti) non farli essere delle semplici macchiette, fa in modo che i personaggi si possano affezionare e considerare il PNG uno del gruppo alla pari di tutti gli altri.

- I mostri non devono essere stupidi per forza. Falli parlare, ragionare, scappare.. anche loro vogliono vivere!

- Ricordati la Legge del Premio. Premia gli audaci, premia che si spinge più in profondità nelle caverne. Premia chi sopravvive.

Sessione Zero

La Sessione Zero, la prima sessione di gioco, ha una valenza ed importanza particolare. Può essere la sessione in cui ci si conosce per la prima volta, spesso è la sessione in cui si creano i personaggi che si andranno a giocare, sempre è la sessione in cui si vanno a stabilire le regole ed aspettative comuni.

La Sessione Zero serve a stabilire cosa e come si andrà a giocare, quali saranno le principali caratteristiche della campagna e del gruppo che si va a creare.

Per partire bene come gruppo di giocatori è importante conoscersi personalmente e avere fiducia e rispetto negli altri. Non devi dire tutto di te ma almeno le passioni, interessi, curiosità, ciò che almeno all'inizio serve a creare una amicizia.

Suggerisco ai Narratori di stabilire delle regole chiare per il buon gioco. Purtroppo l'esperienza insegna che siamo tutte persone diverse con stili, prospettive ed aspettative diverse e spesso più che non coincidere sono proprio opposti al nostro modo di giocare ed essere. Conoscersi serve anche a questo, a capire se il proprio personaggio può stare bene nel gruppo di personaggi e capire se la propria persona e personalità è in qualche maniera affine o meno alle altre persone.

Il Narratore prima di incominciare è opportuno che chiarisca quali sono le regole essenziali al suo tavolo. Un esempio di regole possono essere:

- Conosci i limiti degli altri. Ogni persona ha una diversa sensibilità a certi argomenti (stupri, schiavitù, razzismo, violenza...) è fondamentale che si chiarisca insieme quali sono i limiti da non superare mai.

- Rispetta ogni persona con cui giochi. Ciò include essere puntuali e non annullare senza un motivo importante. Rispetta anche i limiti che gli altri hanno comunicato.

- I giocatori devono creare un gruppo coeso fatto da individualità che collaborano.

- I giocatori devono conoscere o almeno cercare di imparare le regole del gioco.

- Come Narratore devi comprendere il grado di conoscenza del sistema da parte dei giocatori e se necessario quando serve soffermarti a spiegare le regole.

Vanno condivise e stabilite le informazioni base dell'avventura.

- Introduci in linea di massima la campagna o avventure che si andranno a svolgere. Indica la tipologia (eroica, dark, gothic, horror, politica, caverne infinite, esplorazione, sopravvivenza..) e grado di difficoltà.

- Introduci le informazioni necessarie relative all'ambientazione o fornisci dispense e manuali sull'argomento. Indica se ci sono delle Abilità che potranno essere meno utili di altre.

- Se usi delle regole opzionali spiegale bene e fai che siano valide sia per i giocatori che per gli avversari.

- Indica la lista o la tipologia di Tratti accettati e se ci sono dei limiti nella scelta dei Patroni.

Altre indicazioni utili riguardano:

- Cosa è permesso portare ed usare al tavolo e cosa no (bibite, mangiare, cellulari, alcolici, fumare..). Sapere se ci sono animali in casa.

- Numero minimo di giocatori per fare la sessione. Stabilire il giorno di gioco ed orari.

In definitiva, la Sessione Zero è fondamentale per stabilire una base solida per il buon gioco di ruolo. Aiuta a creare un ambiente collaborativo in cui tutti si sentono coinvolti, e contribuisce a evitare potenziali problemi e disaccordi durante il corso della campagna.

Anche nel miglior gruppo già affiatato è sempre bene ricordare e condividere questi suggerimenti ad ogni inizio di campagna.

Creare Oggetti Magici

Creare è vivere due volte. (Albert Camus)

Per Creare Oggetti Magici è necessario avere le Abilità Creazione oggetti magici.

I costi qui elencati sono quelli di produzione, il ricavo si può attestare attorno al 20% del prezzo di produzione. La DC per creare un oggetto è 15+2*Livello dell'incantesimo contenuto, oppure +4 per ogni +1 dell'oggetto.

Conoscere l'incantesimo (o averlo a disposizione tramite Pergamena) che si applica all'oggetto è un requisito di ogni oggetto magico che si crea.

?! La creazione di oggetti magici può rompere gli equilibri del gioco. Un personaggio con risorse abbondanti e tempo può arrivare a creare oggetti che spezzano gli equilibri dell'avventura. Suggerisco siano gli NPC, i personaggi non giocanti in gestione al Narratore, a creare gli oggetti più meravigliosi. Allo stesso tempo la vendita di oggetti di valore sopra le 2000mo dovrebbe essere il più limitata possibile.

Modificatori al costo degli oggetti magici

Gli oggetti magici hanno come componente base l'applicazione di un incantesimo nell'oggetto stesso.

E' importante valutare la rarità dell'incantesimo per che viene usato per determinare il costo dell'oggetto.

I **costi** riportati per la creazione dei vari tipi di oggetti sono riferiti all'utilizzo di un incantesimo con **rarità** comune. Se la rarità è Non comune moltiplicare il prezzo x1.5, se e' Raro x2, Molto Raro x5, Leggendario x10.

Creare Anelli Magici

Per creare un anello magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un anello o pezzi di anello da assemblare.

Il costo di produzione dell'anello è pari a livello*livello*2000, un Anello con Invisibilità costa 2*2*2000=8000 mo

Un anello permette di fissare un incantesimo per rendere l'effetto sempre attivo. L'anello deve avere un valore intrinseco pari almeno a 100mo*somma dei livelli dell'incantesimo che deve ospitare.

Un anello può ospitare un incantesimo di livello 9 o se più incantesimi il massimo livello è 7.

Non c'è bisogno di dire che Unico Anello sia...

E' anche possibile inserire un incantesimo ad attivazione, in questo caso consultare i costi delle Verghe.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 500 mo del prezzo base. In caso di più incantesimi i costi e tempi si sommano.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici 2.

Creare Armature e Scudi Magici

Per creare un'armatura o scudo magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'armatura/scudo stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura/scudo che va incantata deve essere di qualità.

Armour for Gustav I of Sweden by Kunz Lochner, c. 1540 (Livrustkammaren)

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Il costo di produzione di un'armatura magica +1 costa 2050 mo, +2 7500 mo, +3 12000 mo, +4 25000 mo, +5 45000 mo più il prezzo dell'armatura stessa.

Infondere un incantesimo in una armatura ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo.

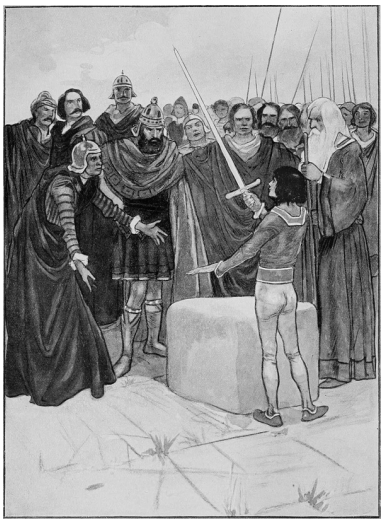
Creare armature/scudi magiche richiede un giorno per ogni 1000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Armi Magiche

Per creare un'arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare il ferro od il materiale con cui è fatta l'arma. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un'arma di qualità può essere incantata per diventare un'arma magica, e il suo costo va aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato.

Un'arma magica deve avere almeno bonus di +1 per avere una qualsiasi capacità speciale o incantesimo.



The drawing of the sword from the stone, Henrietta Elizabeth Marshall's Our Island Story (1906)

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono degli incantesimi, l'incantatore deve conoscere detti incantesimi.

Nel momento della creazione, l'incantatore deve decidere se l'arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell'arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l'oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo e le Capacità Speciali.

Il costo di produzione di un Arma +1 è 1200 mo, +2 4000 mo, +3 11000 mo, +4 25000 mo, +5 45000 mo più il prezzo dell'arma (influente solo se è di un qualche materiale raro o prezioso).

Il costo di produzione di una Freccia +1 è 20 mo, +2 75 mo, +3 325 mo. Incantamenti più potenti sono estremamente rari.

Infondere un incantesimo in un arma ha un costo come se si andasse a creare un anello con quell'incantesimo, se continuativo, altrimenti se mono uso come una pozione.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Bacchette

Il costo di produzione della Bacchetta è pari a livello*livello*400, una Bacchetta con Invisibilità costa 2*2*400=1600 mo

Una bacchetta è un oggetto magico che conserva in se un incantesimo caricato in precedenza.

Una Bacchetta può contenere come massimo livello di incantesimo 5.

Per creare una bacchetta, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (20 cariche) all'atto della creazione.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella Bacchetta.

Creare una bacchetta richiede 1 giorno per ogni 500 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici.

Creare Bastoni

Costi Base dei Bastoni

Il costo di produzione del Bastone è pari a livello*livello*600, un Bastone con Invisibilità costa 2*2*600=2400 mo

Un Bastone è un oggetto magico dove si caricano una o più incantesimi.

Quando un bastone viene attivato è possibile usare un incantesimo alla volta.

Per creare un bastone, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare.

I bastoni sono sempre pienamente carichi, 10 cariche, all'atto della creazione.

Una Bastone può contenere come massimo livello di incantesimo 8, o in caso di diversi incantesimi il massimo livello è il 6.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 500 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici 2.

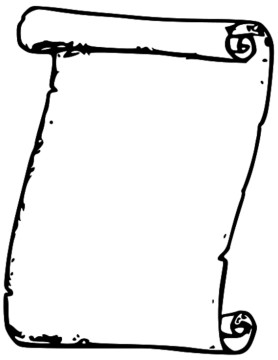
Creare Pergamene

Le pergamene sono oggetti magici che custodiscono all'interno la formula e componenti di uno o più incantesimi. Il tempo di lancio di un incantesimo da una pergamena è pari al tempo di lancio del medesimo incantesimo.

Esistono due tipologie di Pergamene magiche, quelle eseguibili da tutti (dette ISY SCROLL, o Facili) e quelle invece che richiedono la capacità magica di lanciare incantesimi, ovvero Competenza Magica maggiore o uguale a 1.

Le pergamene facili hanno un costo di produzione pari a livello*livello*rarità dell'incantesimo*80 mo.

Le pergamene normali, non facili, hanno un costo di produzione pari a livello*livello*rarità dell'incantesimo*40 mo



Se una pergamena include più incantesimi il costo è pari alla somma dei vari incantesimi. Su una pergamena ISY SCROLL non possono esserci incantesimi da pergamena normali e vice versa.

L'incantatore deve conoscere gli incantesimi che inserisce nella pergamena. Per preparare una pergamena è necessario 30 minuti di lavoro per livello di incantesimo presente.

Una pergamena ISY può contenere incantesimi di livello 3 come massimo, mentre una pergamena normale può contenere come massimo livello di incantesimo 9, in caso di più incantesimi il massimo livello è 8.

Per leggere una pergamena è necessario:

in caso di pergamene ISY SCROLL:

- per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà DC 10
- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà 12.

in caso di pergamene normali:

- per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 15
- per poter leggere e lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 11+Livello dell'incantesimo e l'incantesimo deve avere un livello pari al massimo lanciabile +2

Il **tempo di lancio** di un incantesimo da una pergamena è pari al tempo di lancio dell'incantesimo presente.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici

Competenza usata nella creazione: Arcana o Professione (scrivano).

Una pergamena quando viene usata o copiata si distrugge.

Nota: un Tomo della Magia è equivalente ad un insieme di pergamene normali. Un personaggio in situazione disperate può leggere la pagina dell'incantesimo dal Tomo della Magia e manifestare la magia come se fosse da una pergamena. Le pagine contenenti l'incantesimo si polverizzeranno e l'incantatore dovrà trovare una sorgente da dove copiare nuovamente l'incantesimo su Tomo. Non può ricopiare sul Tomo lo stesso l'incantesimo perché l'ha appreso.

Creare Pozioni

Una pozione contiene l'infuso di un solo incantesimo, ogni pozione è quindi monouso.

Il costo di produzione della Pozione è pari a livello*livello*40, una Pozione con Invisibilità costa 2*2*40=160 mo

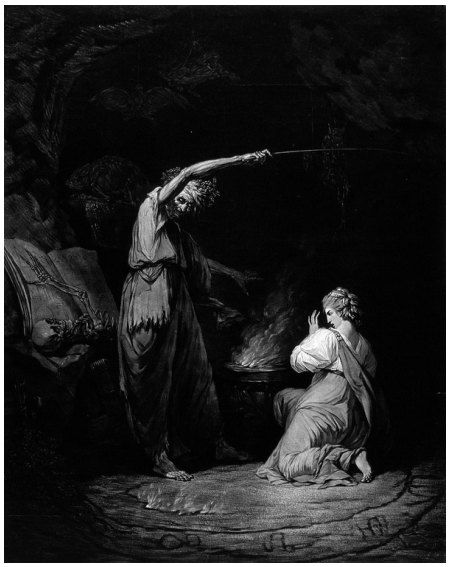
Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescere i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso.

Una Pozione può contenere di norma come massimo livello di incantesimo 3. A discrezione del Narratore pozioni di livello superiore potrebbero essere possibili al prezzo di livello*livello*livello*20 mo.

Tutti gli ingredienti e i materiali per preparare una pozione devono essere freschi e mai usati.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella pozione. Il tempo di preparazione di una pozione è pari al doppio del livello dell'incantesimo contenuto in ore.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Distillare Pozioni.



A witch, raising her arm above a flaming cauldron, recites a spell; a young woman kneels in front of the cauldron. Mezzotint by J. Dixon after J.H. Mortimer, 1773

Creare Verghe

Una verga è una bacchetta speciale che è capace di rigenerare le proprie cariche. Sono oggetti preziosi e molto costosi.

Per creare una verga, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare.

Il costo di produzione della Verga è pari a livello*livello*1600, una Verga con Invisibilità costa 2*2*1600=6400 mo

Una verga è in grado di lanciare 1 volta al giorno il proprio incantesimo.

Moltiplicare il costo per 4 se è in grado di lanciarla 2 volte, moltiplicare per 8 se è in grado di lanciarla 3 volte al giorno.

Si può anche lanciare una volta in più nel giorno l'incantesimo contenuta nella verga, dopo di che la verga si distrugge.

Una Verga può contenere come massimo livello di incantesimo 3.

L'incantatore deve conoscere l'incantesimo che inserisce nella Verga.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 500 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Magici 2.

Aggiungere Nuove Capacità

A volte, la mancanza di fondi o tempo rende impossibile realizzare l'oggetto magico voluto, ma fortunatamente è possibile potenziare o modificare un oggetto magico creato. Solo il tempo, l'oro ed i vari prerequisiti richiesti dalla nuova capacità che si vuole aggiungere all'oggetto magico pongono delle restrizione sul tipo di poteri addizionali che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità addizionali ad un oggetto è lo stesso che se l'oggetto non fosse magico, meno il valore dell'oggetto originale. Quindi, una spada lunga +1 può diventare una spada lunga vorpal +2, e il costo della creazione è uguale a quello di una spada lunga vorpal +2 meno il costo di una spada lunga +1.

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida.

Il bastone di Asclepio è un antico simbolo greco associato alla medicina. Consiste in un serpente attorcigliato intorno ad una verga.

Regole su Oggetti Magici

Queste sono le indicazioni su l'utilizzo degli oggetti magici.

- Un personaggio può **portare numerosi (fino a 10) oggetti magici** su di sé ma per determinare il bonus alla **Difesa** non si possono sommare più di 2 oggetti (es. 1 anello magico ed un braccialetto). Armatura e Scudo non si considerano in questo conteggio.

- Lo stesso principio vale per il bonus ai **Tiri Salvezza**, puoi sommare solo i bonus provenienti da due oggetti.

- Se hai più oggetti magici che concedono bonus alle **Caratteristiche** allora si conta solo quello con il bonus maggiore.

- Un personaggio **non può indossare più di due anelli magici** altrimenti entrano in risonanza causando 1d6 di danno (non riducibile o curabile) a round per ogni anello oltre il secondo.

- Per **riconoscere un oggetto magico** e le sue capacità è necessario una prova di Arcana a DC 30. **10 minuti**. Con punteggio Arcana 6 costa 5 minuti, con 12 costa 1 minuto, con Arcana 18 costa 1 Round.

- Un **oggetto magico che manifesta incantesimi** non esegue alcuna Prova di Magia. Il **Tiro Salvezza** che impone, se non specificato, è pari a 10 + livello*2 dell'incantesimo che manifesta.

- **Attivare capacità magiche**: se non indicato diversamente attivare un abilità magica di un oggetto costa 2 Azioni.

- Un oggetto magico che fornisce un **bonus (o penalità) statico** applica il suo valore anche se l'oggetto non è stato identificato, sarà il Narratore ad applicare silenziosamente questo bonus alla Difesa, Tiro per Colpire, Tiri Salvezza... informando il giocatore che percepisce come l'oggetto interagisca con la situazione.

- Un oggetto magico che ha degli usi giornalieri si ricarica all'alba del giorno successivo all'uso.

Armi

Abilità Speciali: un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Il bonus magico di un **arma può essere identificato** tirando di due critici in un Tiro per Colpire oppure dedicando 1 ora di allenamento, eventuali talenti o abilità magiche rimangono celate.

Armature e Scudi

Abilità Speciali: un'armatura o scudo con una capacità speciale deve avere almeno bonus di +1. Armature e Scudi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Un'*armatura* +1 abbassa di 1 la penalità di Competenza e di 1 metro la quella al movimento

Una armatura o *scudo* +2 toglie 1 dado dalla Prova di Magia se aggiunto.

Una armatura +3 ulteriormente toglie 1 alla penalità di Competenza, riduce di 1m la penalità al Movimento e rimuove 1 dado dalla Prova di Magia.

Il costo di Armi e Armature: di dimensioni superiori alle Medie è almeno il doppio (o quadruplo in base alla taglia). Armature piccole o Armi piccole pur richiedendo meno materiale costano la medesima cifra delle armi e armature medie.

Taglia e Oggetti Magici

Quando un capo di vestiario o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema: molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi di varia tipologia fisica l'utilizzo di un oggetto magico.

Ci possono essere delle rare eccezioni, specie con gli oggetti realizzati per una razza specifica.

Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una probabilità del 30% di essere Piccole (01–30), del 60% di essere Medie (31–90), e del 10% di essere di un'altra taglia. Le armature non si adattano alla taglia del possessore se non indicato diversamente.

Oggetti Magici sul Corpo

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia usarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura di forma umanoide è possibile indossare fino a 10 oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo denominata **slot**.

Un corpo di forma umanoide può indossare l'equipaggiamento magico in queste parti del corpo:

Dita: anelli (due al massimo).
Vesti: corazze, armature, tuniche e vesti
Cintura: cinture.
Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille, talismani e sciarpe
Mani: armi, guanti e guanti d'arme.
Occhi: occhi, occhiali e lenti.
Piedi: scarpe, stivali e pantofole.
Polso: braccialetti e bracciali.
Braccia: scudi.
Spalle: cappe e mantelli.

Testa: cappelli, diademi, elmi, maschere, corone, fasce e filatteri.

Torace: camicie, giubbe, maglie e manti.

Tiri Salvezza Contro i Poteri degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici normalmente riproducono incantesimi o altri effetti magici. Per un Tiro Salvezza contro la magia o un effetto magico generato da un oggetto magico, la DC è 10 + livello dell'incantesimo manifestato x2 se non specificato diversamente.

Danneggiare gli Oggetti Magici

Un oggetto magico non deve compiere un Tiro Salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto, o il suo possessore ottenga un 0 (tre volte 1) naturale al suo Tiro Salvezza.

Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un Tiro Salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un Tiro Salvezza. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai Tiri Salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus ai Tiri Salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 2x livello dell'incantesimo più potente che ospitano (oppure un +4 per ogni +1 che hanno). Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i Tiri Salvezza su Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

Riparare gli Oggetti Magici

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali e tempo, pari alla metà del tempo e del costo per crearlo.

Cariche, Dosi e Usi Multipli

Molti oggetti, ed in modo particolare le bacchette e i bastoni, hanno un potere limitato al numero di cariche che contengono. Normalmente gli oggetti dotati di cariche non superano mai il massimo di 20 cariche (10 per i bastoni). Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un 1d10+10 per determinare il numero delle cariche rimaste. Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 20, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste.

I prezzi indicati si riferiscono agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Il valore di un oggetto dipende dal numero di cariche residue, in caso di oggetti che possono avere un uso anche con poche o senza cariche, il valore rimane più alto.

Ricaricare gli oggetti magici

Oggetti magici *a carica* come i Bacchette e Bastoni hanno un numero di usi, cariche, ovvero ogni volta che si attinge al suo potere si usa una carica.

Per ricaricare una bacchetta od un bastone un incantatore deve infondere lo stesso incantesimo che vuole ricaricare spendendo il doppio dei Punti Magia del costo dell'incantesimo e superare una Prova di Magia.

Acquisire Oggetti Magici

Dimensioni Comunità	Valore Base	Comune	Non Comune	Raro
Insediamento	20 mo	1d2 oggetti		
Borgo	150 mo	1d4 oggetti		
Villaggio	300 mo	1d6 oggetti	1d2 oggetti	
Piccolo paese	700 mo	1d4 oggetti	1d2 oggetti	
Grande paese	1500 mo	1d6 oggetti	1d4 oggetti	1d2 oggetti
Piccola città	2500 mo	2d4 oggetti	1d6 oggetti	1d4 oggetti
Grande città	6000 mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d6 oggetti
Metropoli	12000 mo	*	3d4 oggetti	2d4 oggetti

* In una metropoli si trovano quasi tutti gli oggetti magici minori.

Gli oggetti magici sono preziosi e la maggior parte delle grandi città ha almeno uno o due fornitori di oggetti magici, dal semplice venditore di pozioni ad un fabbro specializzato nel forgiare spade magiche. Naturalmente, non ogni oggetto in questo manuale è disponibile in ogni città.

Le linee guida seguenti aiutano i Narratori a determinare quali oggetti sono disponibili in una specifica comunità. Esse presuppongono una campagna con un livello medio di magia. Alcune città potrebbero deviare di molto da questa linea di base a discrezione del Narratore. Il Narratore dovrebbe tenere una lista degli oggetti disponibili da ogni mercante e dovrebbe rimpinguare occasionalmente le scorte con nuove acquisizioni.

Il numero ed i tipi di oggetti magici disponibili in una comunità dipendono dalla sua dimensione. Ogni comunità ha un valore base legato ad essa (vedi

Tabella: Oggetti Magici Disponibili).

c'è una probabilità del 75% che qualsiasi oggetto di quel valore o inferiore si possa trovare in vendita facilmente in quella comunità. Inoltre, la comunità ha un certo numero di altri oggetti in vendita. Questi oggetti sono determinati a caso e sono ripartiti in categorie (minore, medio o maggiore).

Dopo aver determinato il numero di oggetti disponibili in ogni categoria, consultate il capitolo Generazione casuale degli Oggetti Magici per determinare il tipo di ogni oggetto (pozione, pergamena, anello, arma,ecc.) prima di passare alle tabelle specifiche per stabilire l'oggetto esatto. Ritirate ogni volta che gli oggetti non si adeguano al valore base della comunità.

Se l'uso della magia nella campagna in cui si gioca è raro, occorre dimezzare il valore base e il numero di oggetti in ogni comunità. Nelle campagne con magia estremamente rara o senza magia potrebbero non esserci affatto oggetti magici in vendita I Narratori che conducono questo tipo di campagne dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfide affrontate dai personaggi data la mancanza di oggetti magici.

Le campagne con abbondanti oggetti magici potrebbero avere comunità con il doppio del valore base stabilito e degli oggetti magici casuali disponibili. In alternativa, si potrebbe stabilire che tutte le comunità siano di una categoria di dimensione maggiore allo scopo di stabilire gli oggetti magici disponibili. In una campagna con magia molto comune, tutti gli oggetti magici si possono acquistare in una metropoli.

Oggetti e attrezzi non magici sono in genere disponibili in una comunità di qualsiasi dimensione a meno che l'oggetto non sia molto costoso, come un'armatura completa, o fatto di un materiale insolito, come una spada lunga in adamantio. Questi oggetti dovrebbero seguire la linea guida del valore base per determinare la loro disponibilità, a discrezione del Narratore.

Gli artefatti del vecchio mondo

Nel corso delle avventure i giocatori troveranno degli oggetti del passato dimenticato. Potranno essere chicaglieria senza utilità se non come reporto storico di un era che non tornerà più. Potranno spesso essere apparati elettronici che senza una fonte di energia non funzioneranno mai..

Potranno essere altrimenti strumenti creati negli ultimi giorni della prima era quando appresi i rudimenti della magia qualche genio e Devoto riuscì a sfruttare la tecnologia con la magia, riuscì ad attivare *magicamente* un apparato tecnologico.

Non stupiamoci allora di trovare oggetti che possano essere ricaricati, anche se per poco tempo, con *Stretta Folgorante*, o veicoli funzionanti se colpiti da un *Fulmine*.

Questi oggetti saranno rari e preziosi, quasi come una dose di antibiotico ancora attiva. Sbizzaritevi nel creare oggetti *tecnomagici*, prendete ispirazione dal mondo moderno e dalla fantascienza per creare strabilianti oggetti utili alla vostra avventura.

Alchemical laboratory

Generazione casuale degli Oggetti Magici

Come ogni amore non corrisposto, anche quello per le cose alla lunga si paga. (Adolfo Bioy Casares)

Il Narratore nella preparazione dell'avventura può piazzare gli oggetti magici che preferisce, che ce ne sia bisogno, oppure in puro stile OSR affidarsi ad una generazione casuale.

Questo approccio non è sempre suggerito, i risultati potrebbero stravolgere l'avventura se non tutta la campagna! Solitamente se un nemico ha un oggetto magico c'è un motivo e questo oggetto avrà uno scopo. Rimane il fatto che ogni tanto, tirare dadi sulle tabelle di generazione causale dei tesori magici da molta soddisfazione ed è divertente!

?!

La Terra è un mondo a basso profilo magico, gli oggetti magici esistono ma sono rari ed ancor di più quelli più potenti. Mentre pozioni naturali e piccoli ninnoli possono essere trovati ovunque quello che ha impedito la creazione di tanti oggetti è il costo per creare gli stessi. Forse un tempo erano più accessibili ma ora la creazione degli oggetti più potenti, ed intendo spade +3 non oggetti meravigliosi o quasi unici, richiedono risorse che quasi nessuno possiede o ha interesse a spendere.
Questo fa si che se si vuole avere qualche speranza di ottenere qualche oggetto magico è necessario esplorare le zone più antiche, meno conosciute... e più si scende in profondità più c'è possibilità di trovare qualcosa.

Come prima cosa è necessario stabilire che tipologia di oggetto si andrà a generare.

Tabella: Tipologia di Oggetto magico

Tipologia di oggetto magico	3d6
Amuleti, Collane, Gioielli	3-4
Cinture, Elmi, Stivali e Guanti	5-6
Armature e Scudi	7-8
Armi Magiche	9-10
Pozioni, Filtri e Olii	11-13
Bacchette, Bastoni e Verghe	14
Anelli	15
Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche	16
Manuali e Tomi	17
Oggetti Magici vari	18

Armi

Tabella: Generazione Armi

1d100	Bonus magico
1-50	+1
51-65	-1 Maledetta
66-72	+2
73-76	+3
77-79	+4
80	+5
81-87	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 3
88-91	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 2
92-94	ritira + Capacità Speciale Armi Tipo 1
95-100	-2 Maledetta

Quando nel *Bonus Magico* c'è scritto *ritira + Capacità Speciale Armi Tipo...* significa che devi ritirare il 1d100, ignorando altri risultato sopra 80 e tenere il bonus magico ottenuto, poi potrai tirare sulla *Tabella Capacità Speciale Armi Tipo...* risultante.

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 1

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 1
1-8	Accumula Incantesimi
9-16	Anatema
17-21	Danzante
22-27	Difensiva
28-34	Distruttrice dei Giganti
35-41	Distruzione
42-47	Energia Luminosa
48-54	Gloriosa
55-60	Guardiana
61-63	Fortunata
65-70	Ladra delle Nove Vite
71-73	Sacra
74-80	Tocco Fantasma
81-86	Vampira
87-92	Velocità
93-99	Arma Maledetta
100	Vorpal

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 2

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 2
1-8	Conduttiva
9-16	Coraggiosa
17-23	Crudele
24-30	Duello
31-36	Perseverante
37-43	Tenace
44-58	del dolore
59-60	Letale
61-65	Perfida
66-69	Pietosa
70-74	Punitiva
75-79	Maledetta
80-85	Sprezzante
87-95	Terrore
95-100	Titanica

Tabella: Capacità Speciale Armi Tipo 3

1d100	Capacità Speciale Armi Tipo 3
1-4	Adattiva
5-8	Affilata
9-12	Ammazza Draghi
13-16	Ammazza Giganti
17-20	Cacciatore
21-24	Corrosiva
25-28	Designante
29-32	Distanza
33-36	Estingui Fuoco
37-40	Chaos
41-44	Ferimento
45-48	Folgorante
49-52	Gelida
53-56	Infuocata
57-60	Marina
61-65	Mutaforma
65-69	Munizione Fantasma
70-72	Munizioni Infinite
73-76	Planare
77-80	Prensile
81-82	Ricercante
83-84	Ritornante
85-88	Tonante
89-91	Trasformante
92-95	Trovacose
96-100	Arma Maledetta

Armature e Scudi

Tabella: Generazione Armature/Scudi

1d100	Bonus magico
1-50	+1
51-65	-1 Maledetta
66-72	+2
73-76	+3
77-79	+4
80	+5
81-85	ritira + Capacità Speciale Armature / Scudi Tipo 2
86-90	ritira + Capacità Speciale Armature / Scudi Tipo 1
91-100	-2 Maledetta

Quando nel *Bonus Magico* c'è scritto *ritira + Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo...* significa che devi ritirare il 1d100, ignorando altri risultato sopra 80 e tenere il bonus magico ottenuto, poi potrai tirare sulla *Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo...* risultante.

Tabella: Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1

1d100	Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1
1-5	Ariete
6-10	Bilanciata
11-15	Bracciali dell'Arciere
16-20	Bracciali della Difesa
21-25	Bracciali della Difesa Maggiore
26-30	Brillante
31-35	Determinazione
36-40	Difesa dagli Incantesimi
41-45	Elegante
46-50	Ospitale
51-55	Resistenza al Veleno
56-60	Resistenza all'Energia
61-65	Resistenza all'Energia Superiore
66-70	Selvatica
71-75	Scaglie di Drago
76-80	Scudo Animato
81-85	Scudo dell'Attrazione dei Proiettili
86-90	Soffio del Dragone
91-95	Tocco Fantasma
95-100	Armatura/Scudo Maledetto

Tabella: Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2

1d100	Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2
1-5	Accecante
6-10	Adamantio
11-15	Amorfa
16-20	Antiemorragica
21-25	Attaccabrighe
26-30	Carico
31-35	Armatura Demoniaca
36-40	Denegante
41-45	Felpa
46-50	Forma Eterea
51-55	Invulnerabilità
56-60	Irrintracciabile
61-65	Mutaforma
66-70	Mithral
71-75	Ombra
76-80	Percettiva
81-85	Titanica
86-90	Vulnerabilità
91-100	Armatura/Scudo Maledetto

Quando viene indicata la capacità speciale Maledetta, dovete ritirare ed invertire i bonus magici dell'arma, quindi un'armatura o scudo +2 diviene un'armatura o scudo -2.

Amuleti, Collane e Gioielli

Tipo Oggetto	1d8
Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1	1-6
Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 2	7-8

1d100	Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1
1-8	Amuleto Antiveleno
8-12	Amuleto della Cancrena
12-18	Amuleto Cicatrizzante
19-26	Amuleto Contro la Possessione
27-34	Amuleto della Localizzazione inevitabile
35	Amuleto dei Piani
36-42	Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione
42-46	Amuleto della Resistenza Fisica
47-53	Cerchietto dell'Esplosione
53-60	Collana dell'Adattamento
61-70	Collana dello Strangolamento
71-77	Collana delle Palle di Fuoco
78-83	Collana del Rosario
84-90	Scarabeo della Morte
91-100	Scarabeo di Protezione

1d100	Amuleti, Collane e Gioielli Tipo 1
1-7	Gemma Elementale
8-13	Gemma della Luminosità
9-16	Gemma della Vista
17-26	Gioiello Attiramostri
27-33	Medaglione dei Pensieri
34-41	Medaglione della Caduta piuma
42-49	Perla della Saggezza
50-57	Spilla della Difesa
58-60	Talismano del Bene puro
61-62	Talismano del Male estremo
63-70	Talismano di Protezione dal Veleno
71-78	Talismano della Salute
79-85	Talismano della Sfera
86-100	Gioiello senza valore

Cinture, Elmi, Stivali e Guanti

1d100	Cinture, Elmi, Stivali e Guanti
1-3	Cintura dei Giganti
3-6	Cintura dei Nani
6-11	Elmo della Comprensione dei Linguaggi
12	Elmo della Lucentezza
13-17	Elmo del Movimento subacqueo
18-22	Elmo della Telepatia
23-26	Elmo del Teletrasporto
27-31	Guanti Afferra Proiettili
31-35	Guanti del Potere orchesco
36-41	Guanti del Nuoto e della Scalata
41-46	Guanti della Destrezza
47-52	Guanti Maldestri
53-58	Pantofole del Ragno
59-63	Stivali Alati
64-66	Stivali della Corsa e del Salto
67-77	Stivali degli Elfi
78-83	Stivali dell'Inverno
84-90	Stivali della Levitazione
91-95	Stivali della Velocità
96-100	Stivali Danzanti

Bacchette, Bastoni e Verghe

Tirare 1d8 per determinare se si trova una Bacchetta o Bastone o Verga.

Tipo Oggetto	1d8
Bacchette	1-4
Bastoni	5-7
Verghe	8

Tabella: Generazione Bacchette

1d100	Bacchetta
1-5	Bacchetta Cerca metalli
6-10	Bacchetta dei Dardi Arcani
11-15	Bacchetta delle Comodità
16-20	Bacchetta dei Fulmini
21-25	Bacchetta del Fuoco
26-30	Bacchetta del Ghiaccio
31-35	Bacchetta di Individ. del Magico
36-38	Bacchetta di Individ. dei Nemici
39-44	Bacchetta dell'Illusioni
45-48	Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete
46-50	Bacchetta della Luce
51	Bacchetta del Mago da Guerra
52	Bacchetta della Metamorfosi
53	Bacchetta delle Meraviglie
54	Bacchetta della Negazione
55-60	Bacchetta delle Palle di Fuoco
61-65	Bacchetta della Paralisi
66-70	Bacchetta della Paura
71-75	Bacchetta Scopri trappole
76-80	Bacchetta dei Segreti
81-85	Bacchetta della Ragnatela
86-90	Bacchetta del Vincolo
91-95	Bacchetta della Fuga Assistita
96-100	Bacchetta Maledetta

Tabella: Generazione Bastoni

1d100	Bastone
62	Bastone dell'Arcimago
63-65	Bastone di Avvizzimento
66-67	Bastone dei Boschi
68-70	Bastone dello Charme
71-72	Bastone del Colpire
73-74	Bastone del Fuoco
75-76	Bastone del Gelo
77-78	Bastone di Guarigione
79-80	Bastone degli Insetti Sciamanti
81-82	Bastone del Pitone
83	Bastone del Potere
84-86	Bastone dei Tuoni e Fulmini
87	Bastone della Stregoneria

Tabella: Generazione Verghe

1d100	Verga
1-10	Verga dell'Ammaliamento
11-20	Verga dell'Assorbimento
21-30	Verga Inamovibile
31-41	Verga del Colpo possente
42-50	Verga della Forza Sovrana
51-60	Verga della Prontezza
61-70	Verga della Sicurezza
71-80	Verga della Sovranità
81-90	Verga Tentacolare
91-100	Verga Maledetta

Drinking cup depicting scenes from the Odyssey, Athens 550–525 B.C.

Pozioni, Filtri e Olii

Pozione	1d8
Pozione Tipo 1	1-4
Pozione Tipo 2	5-7
Pozione Tipo 3	8

1d100	Pozione Tipo 1
1-8	Pozione di Arrampicata
9-15	Pozione di Crescita
16-23	Pozione di Eroismo
24-29	Pozione di Forma Gassosa
30-35	Pozione di Forza dei Giganti
36-46	Pozione di Guarigione
47-53	Pozione dell'Inganno
54-64	Pozione di Invisibilità
65-74	Pozione della Levitazione
77-78	Pozione di Resistenza
79-84	Pozione di Respirare Sott'Acqua
84-90	Pozione di Rimpicciolimento
91-95	Pozione di Velocità
96-100	Pozione di Volo

1d100	Pozione Tipo 2
1-10	Pozione della Chiaraudienza animale
11-20	Pozione della Chiaroveggenza animale
21-28	Pozione di Controllo degli animali
29-33	Pozione di Controllo dei draghi
34-38	Pozione di Controllo dei non morti
39-49	Pozione di Controllo delle persone
50-55	Pozione di Controllo delle piante
56-66	Pozione dell'invulnerabilità
67-77	Pozione di Lettura del Pensiero
78-85	Pozione di Veleno
86-95	Pozione di Guarigione Maggiore
96-100	Pozione di Veleno Maggiore

1d100	Pozione Tipo 3
1-13	Filtro d'Amore
14-27	Filtro Scopritesori
28-40	Olio di Affilatezza
41-53	Olio di Forma Eterea
54-66	Olio di Scivolosità
67-79	Pozione di Amicizia con gli Animali
80-85	Pozione della Longevità
86-95	Pozione della Metamorfosi
96-100	Pozione di Veleno Maggiore

Anelli

Anello	3d6
Anello Tipo 1	3-16
Anello Tipo 2	17-18

1d100	Anelli Tipo 1
1-5	Anello Accumula Incantesimi
6-13	Anello dell'Ariete
14-21	Anello di caduta piuma
22-28	Anello di Camminare sull'Acqua
29-35	Anello del Calore
36-41	Anello della Debolezza
42-47	Anello di Elusione
48-50	Anello di Influenza sugli Animali
51-55	Anello dell'Inganno
56-61	Anello di Libertà di Azione
61-67	Anello del Nuoto
68-77	Anello di Protezione
76-84	Anello di Resistenza
85-93	Anello del Salto
93-100	Anello di Telecinesi

1d100	Anelli Tipo 2
1-8	Anello del Controllo delle persone
9-17	Anello del Controllo delle piante
18-23	Anello degli Elementali dell'Acqua
24-29	Anello degli Elementali dell'Aria
31-36	Anello degli Elementali del Fuoco
37-42	Anello degli Elementali della Terra
43-48	Anello dell'Evocazione dello Djinni
49-56	Anello Respingi Incantesimi
57-65	Anello di Invisibilità
66-75	Anello di Rigenerazione
76-83	Anello dello Scudo Mentale
84-90	Anello delle Stelle Cadenti
91-92	Anello dei Tre Desideri
92-96	Anello dei Tre Desideri esaurito
97-100	Anello della Vista ai Raggi X

Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche

1d100	Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche
1-3	Bandana dell'Intelligenza
4-10	Cappello del Camuffamento
11-17	Mantello dell'Aracnide
18-23	Mantella del Ciarlatano
24-29	Mantello di Distorsione
30-40	Mantello degli Elfi
41-45	Mantello della Manta
46-50	Mantello del Pipistrello
51-57	Mantello di Protezione
58-62	Mantello della Resistenza agli Incantesimi
63-68	Mantello della velenosità
69-72	Occhi della pietrificazione
73-75	Occhi Affascinanti
76-77	Occhi dell'Aquila
78-80	Occhi della Vista Dettagliata
80-82	Occhiali da Notte
83-86	Tunica del Mimetismo
87	Tunica dell'Arcimago
88	Tunica dei Colori Scintillanti
89-91	Tunica dell'Indebolimento
92-94	Tunica degli Occhi
95-99	Tunica degli Oggetti Utili
100	Tunica delle Stelle

Manuali e Tomi

1d100	Manuali e Tomi
1-9	Manuale dei Golem
10-24	Manuale della Buona salute
25-40	Manuale della Velocità di azione
40-54	Manuale dell'Esercizio fisico
55-69	Tomo dell'Autorità e dell'Influenza
70-84	Tomo della Comprensione
85-100	Tomo del Pensiero Limpido

Oggetti Magici vari

Tirare 1d10 per determinare se si trova un oggetto magico raro o leggendario oppure dalle liste degli oggetti magici vari

Tipo Oggetto	1d12
Oggetti Magici Vari 1	1-3
Oggetti Magici Vari 2	4-5
Oggetti Magici Vari 3	6-7
Oggetti Magici Vari 4	8-9
Oggetti Magici Vari 5	10-12
Rari e Leggendari	10

Rari e Leggendari

1d100	Oggetto Magico
1-3	Ali del Volo
4-6	Ampolla di Ferro
7-10	Anfora elementale dell'acqua
11-12	Apparato del Granchio
13-15	Barca Pieghevole
17-20	Borsa Conservante Tipo III
21-24	Borsa Conservante Tipo IV
25-28	Borsa dei Fagioli
29-30	Bottiglia dell'Efreeti
31	Brocca delle Pozioni
32-33	Candela di Invocazione
34-35	Corno del Valhalla
36-39	Filatterio della giovinezza
40-42	Fortezza Istantanea
43-45	Mazzo delle Meraviglie
46-49	Miniatura dal Potere Meraviglioso
50-53	Munizione dell'Uccisione
54-58	Palla di Cristallo
59-62	Pergamena contro gli elementali
63-65	Pergamena contro i non morti
66-70	Piffero delle Fogne
71-75	Pigmenti delle Meraviglie
76-83	Portale Cubico
84-85	Pozzo dei Molti Mondi
86-87	Specchio dell'Abilità mentale
88-89	Specchio Intrappola Vita
90-91	Sfera dell'Annientamento
92-94	Turibolo Elementale dell'aria
95-96	Vano Portatile
97-98	Zoccoli della Velocità
99-100	Zoccoli dello Zefiro

Oggetti magici vari 1

1d100	Oggetti magici vari 1
1-8	Acqua purificatrice
9-17	Battaglio dell'Apertura
18-27	Borsa Conservante Tipo I
28-34	Corda da Arrampicata
35-43	Faretra Efficiente
44-48	Freccia localizzante
49-52	Balestra dei Dardi Arcani
53-60	Lanterna della Rivelazione
61-70	Perla del Potere
71-80	Pietra della Buona Sorte
81-83	Solvente Universale
84-94	Unguento di Ljust
95-100	Zainetto Pratico

Oggetti magici vari 2

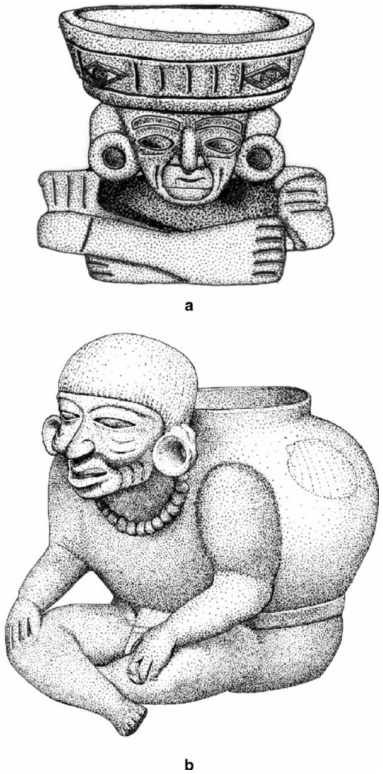
1d100	Oggetti magici vari 2
1-8	Braciere degli Elementali del Fuoco
9-17	Braciere del Sonno maledetto
18-27	Cubo di protezione dal freddo
28-34	Incensiere degli Elementali dell'Aria
35-43	Rete Intralciante
44-52	Rete Intrappolante
53-60	Scopa dell'Attacco animato
61-70	Scopa Volante
71-80	Scopa del Volo maledetto
81-88	Specchio della Duplicazione
89-90	Tappeto Volante
99-100	Zappa dei Titani

Oggetti magici vari 3

1d100	Oggetti magici vari 3
1-8	Borsa dell'Annullamento
9-18	Brocca dell'Acqua Infinita
19-26	Ceppi Dimensionali
27-35	Colla Suprema
36-40	Incenso della meditazione
41-51	Pergamena protettiva contro la magia
52-60	Polvere Rivelatrice
61-70	Polvere della Sparizione
71-82	Polvere dello Starnuto
83-90	Pietra Arcana
91-96	Pietra del Peso
97-100	Ventaglio Arcano

Oggetti magici vari 4

1d100	Oggetti magici vari 4
1-5	Ampolla delle maledizioni
6-10	Battaglio del Cannibalismo
11-16	Borsa Conservante Tipo II
17-20	Borsa Divorante
21-25	Bottiglia Fumante
26-31	Buco Portatile
32-37	Collana dell'Aria Salubre
38-43	Corda dell'Intralciamento
44-48	Corda Strozzatrice
49-50	Corno di Distruzione
51-52	Cubo di Forza
53-58	Fasce di Ferro del Vincolo
59-64	Filatterio contro i non moti
65-69	Incenso dell'Ossessione
70-71	Mazzo delle Illusioni
72-76	Palla di Cristallo ipnotica
77-82	Pergamena contro i licantropi
83-84	Pietra degli Elementali della Terra
85-89	Piffero dello Spavento
90-92	Piuma Arcana
93-94	Polvere dell'Aridità
95-96	Tamburi del Panico
97-98	Tamburi dello Stordimento
99-100	Turibolo dell'Evocazione maledetta



Teotihuacano Old God vessels: Top - stone brazier in Natural History Museum of Los Angeles County

Descrizione degli Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono presentati in ordine alfabetico per categorie di raggruppamento. La descrizione di un oggetto magico fornisce il nome dell'oggetto, la sua categoria, rarità e le sue proprietà magiche.

Benché i costi siano riportati è sempre bene concedere gli oggetti magici come premi, tesoro, a seguito di missione.

In linea di massima un oggetto Comune, l'unico che potrebbe trovarsi facilmente in una grande città, puoi costare dai 50 ai 100 mo, uno Non Comune tra i 150 ed i 500 mo, uno Raro tra i 500 e i 5000 mo, uno Molto Raro fino a 30000 mo e oltre c'è solo la leggenda...

Oggetti con un bonus oltre il +2, o Leggendari, non si comprano mai, deve essere un epica avventura a farli trovare.

Anche gli incantesimi sono oggetti magici e come tali, se il Narratore permette, possono essere acquistati (orrore! non c'è nulla di più bello trovare un nuovo incantesimo tra i tesori di un'avventura).

Un incantesimo costa in monete d'oro livello*livello*livello*80

Capacità Speciali delle Armi Magiche

Un' arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus magico +1.

Vengono qui elencati le capacità magiche che un'armatura, scudo o arma può avere oltre al generico bonus magico (+1,+2....). Usate questo elenco come linee guida ed esempi, stessa cosa per i prezzi, usateli come indicazione di rarità.

* **Arma magica**

Arma (qualsiasi) +1 1800 mo, +2 6000 mo, +3 17000 mo, +4 45000 mo, +5 80000 mo

Hai un bonus ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno effettuati con quest'arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma. Alcune armi magiche possiedono delle ulteriori proprietà, come l'emettere luce.

* **Accumula Incantesimi**

Un'arma Accumula Incantesimi permette a un incantatore di immagazzinare un incantesimo con bersaglio fino livello 3 nell'arma. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio standard di 2 Azioni. Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e quest'ultima subisce dei danni, chi impugna l'arma con una Azione Immediata può liberare l'incantesimo.

Una volta che l'incantesimo viene lanciato, un incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo con bersaglio, sempre fino a livello 3.

L'arma rivela magicamente a chi la impugna il nome dell'incantesimo attualmente contenuto. Un'arma Accumula Incantesimi creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno. Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Un'arma Accumula Incantesimi emette una forte aura della scuola Invocazione, più l'aura dell'incantesimo contenuto.

Dettagli: Aura Invocazione forte e variabile; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Costo +3000 mo.

* **Adattiva**

Questa capacità può essere aggiunta solo agli archi compositi. Un arco Adattivo reagisce alla forza di chi lo impugna, agendo come un arco con un bonus di Forza pari a quello di chi lo sta impugnando. Chi lo impugna può scoccare con un bonus di Forza inferiore (e causare meno danni) se lo desidera.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista Animali e Piante; Costo +1500 mo.

* **Affilata**

Questa capacità in caso di critico consente di contare il numero di 6 tirati aumentandolo di 1. Solo le armi da mischia taglienti o perforanti possono essere Affilate.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Lista della Terra; Costo +5000 mo.

* **Ammazza Draghi**

Quando colpisci un drago con quest'arma, il drago subisce 3d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma. Ai fini di quest'arma, drago è qualsiasi creatura del tipo drago.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2; Costo +8000 mo.

* **Ammazza Giganti**

Quando colpisci un gigante con quest'arma, il gigante subisce 2d6 danni aggiuntivi del tipo dell'arma e deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o cadere prono. Ai fini di quest'arma, gigante qualsiasi creatura del tipo gigante.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2; Costo +8000 mo.

* **Distruttrice dei Giganti**

Devi indossare una *cintura dei giganti* (qualsiasi varietà) e i *guanti del potere orchesco* per poter usare quest'arma.

Mentre usi il martello il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 (fino ad un massimo di 7).

Quando ottieni un critico sul Tiro per Colpire effettuato con quest'arma contro un gigante, il gigante deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o morire.

Puoi spendere 1 carica ed effettuare un attacco con arma a distanza scagliandolo come se avesse gittata di 6 metri. Se l'attacco colpisce, il martello produce un tuono udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio e tutte le creature entro 9 metri da esso devono superare un tiro Salvezza su Tempra con DC

21 o restare stordite fino al termine del tuo prossimo round.

Il martello ha 5 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Anatema**

Un'arma Anatema eccelle nell'attaccare certe creature. Contro il nemico prescelto, il suo bonus effettivo diventa di +2. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro tale nemico. Per determinare casualmente il nemico prescelto dell'arma si usa la tabella seguente:

d%	Nemico prescelto
01-05	Aberrazioni
06-09	Bestie
10-16	Costrutti
17-22	Draghi
23-27	Fatati
28-60	Umanoidi (scegliere sottotipo)
61-70	Creature Magiche
71-72	Melme
73-88	Immondi
89-90	Piante
91-98	Non Morti
99-100	Insetti

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Lista Abiurazione; Costo +3000 mo.

* **Cacciatore**

Un'arma del Cacciatore aiuta chi la impugna a localizzare e a catturare la preda. Quando l'arma viene tenuta in mano, chi la impugna ottiene il bonus dell'arma alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire le tracce di qualsiasi creatura che l'arma ha danneggiato nel corso del giorno precedente. Infligge +1d6 danni alle creature di cui sono state seguite le tracce con Sopravvivenza da chi la impugna nel corso del giorno precedente.

Dettagli: Aura Divinazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Localizza Animali e Piante; Costo +3000 mo.

* **Conduttiva**

Un'arma Conduttiva è in grado di incanalare l'energia di una Abilità magica che richieda un attacco di contatto in mischia o a distanza per colpire il suo bersaglio.

Quando chi la impugna effettua con successo un attacco del tipo appropriato, può scegliere di spendere due utilizzi della sua capacità magica per incanalarla attraverso l'arma, al fine di colpire l'avversario, che subisce gli effetti dell'attacco dell'arma e quelli della capacità speciale (come incanalare energia, imposizione delle mani...).

Questa capacità speciale dell'arma può essere utilizzata solamente una volta per round (anche se possiede più armi Conduttive).

Dettagli: Aura Necromanzia moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Mano Magica; Costo +3000 mo.

* **Coraggiosa**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a un'arma da mischia. Un'arma Coraggiosa fortifica il coraggio e il morale in battaglia di chi la indossa. Chi la impugna ottiene un Bonus ai Tiri Salvezza contro Paura pari al bonus dell'arma.

Dettagli: Aura Ammaliamento debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Eroismo, Paura; Costo +3000 mo.

* **Corrosiva**

A comando, un'arma Corrosiva si ricopre di uno strato di acido che infligge 1d6 danni aggiuntivi da acido quando colpisce il bersaglio. L'acido non danneggia chi la impugna. L'effetto permane fino a quando non viene impartito un nuovo comando.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Freccia Acida; Costo +3000 mo.

* **Crudele**

Un'arma Crudele si alimenta di paura e sofferenza. Quando chi la impugna colpisce una creatura Spaventata con un'arma crudele, quest'ultima diventa inabile per 1 round. Quando chi la impugna usa l'arma per rendere Priva di Sensi o uccidere una creatura, ottiene 5 Punti Ferita Temporanei che durano per 10 minuti.

Dettagli: Aura Necromantica debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Paura, Costo +3000 mo.

* **Danzante**

Con 2 Azioni un'arma Danzante può essere lasciata libera in modo che combatta da sola. L'arma combatte per 4 round usando il bonus al Tiro per Colpire di colui che l'ha lasciata libera e poi cade a terra.

Rimane sempre accanto alla persona che l'ha liberata, anche se si sposta con mezzi fisici o magici. Se colui che l'ha lasciata libera ha una mano libera può riprendere l'arma che sta attaccando da sola, come Azione Immediata, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Animare Oggetti; Costo +25000 mo.

* **Designante**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi a distanza o munizioni. Ogni volta che un'arma a distanza o una munizione con questa capacità colpisce una creatura, designa magicamente il bersaglio. Tutti gli alleati ottengono Bonus +2 ai Tiri per Colpire per 1 round. Più colpi andati a segno sullo stesso bersaglio non incrementano i bonus o la loro durata.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Luce; Costo +6000 mo.

* **Difensiva**

Un'arma Difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus dell'arma alla propria Difesa come un bonus cumulabile con eventuali altri bonus. Come Azione Immediata ad inizio del

proprio round chi la impugna può scegliere di trasferire parte o tutto del bonus al colpire dell'arma come bonus alla Difesa e/o Tiri Salvezza. I punteggio dei bonus rimangono validi fino all'inizio del round successivo.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Scudo; Costo +3000 mo.

* **Distanza**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo a proiettili. Un proiettile della Distanza ignora la penalità al colpire fino al triplo della gittata.

Dettagli: Aura Divinazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Chiaroveggenza; Costo +3000 mo.

* **Distruzione**

Un'arma della Distruzione è la rovina di tutti i Non Morti. Ogni creatura Non Morta colpita in combattimento deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 14 o viene distrutta o subire 2d8 di danni aggiuntivi da Luce. Un'arma della Distruzione deve essere un'arma da mischia contundente.

Dettagli: Aura Evocazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Guarigione; Costo +6000 mo.

* **Duello**

Questa capacità può essere conferita solo ad un'arma da mischia. Un'arma del Duello garantisce a chi la impugna bonus +1d6 alle prove di Iniziativa, purché l'arma sia stata estratta e impugnata quando viene effettuata la prova di Iniziativa.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista Animali e Piante; Costo +7000 mo.

* **Energia Luminosa**

Quest'oggetto sembra l'impugnatura di una spada lunga, ma senza lama. Quando ne afferri l'impugnatura, puoi usare due azioni per far sì che una lama di pura luminescenza si formi, o faccia sparire la lama inserita nell'impugnatura.

Finché la spada esiste, questa spada lunga magica ha la proprietà Versatile. Se sei competente con le spade corte o le spade lunghe, sei competente anche con la lama del sole.

L'arma ha un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno, infligge danni da Luce anziché danni taglienti. Quando colpisci con essa una creatura non morta, il bersaglio subisce 1d8 danni da Luce aggiuntivi.

La lama luminosa della spada emette luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. La luce è luce solare. Finché la lama è attiva, puoi usare due azioni per espandere o ridurre il raggio della luce intensa e fioca di 1 metro ciascuno, fino a un massimo di 9 metri o un minimo di 3 metri ciascuno.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 3, Fiamma Perenne, Esplosione Solare; Costo +45000 mo.

* **Estingui Fuoco**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Estingui Fuoco è in grado di estinguere un fuoco non magico di taglia Media o inferiore. Quando usata contro una creatura del Fuoco, infligge 1d6 danni addizionali. Chi impugna un'arma Estingui Fuoco ottiene bonus +2 ai Tiri Salvezza contro fuoco e l'arma stessa è immune ai danni da fuoco.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Lista dell'Acqua; Costo +3000 mo.

* **Chaos**

Arma Maledetta. Questa capacità conferisce un bonus +2 agli attacchi, tuttavia, all'inizio della battaglia, fa sì che il portatore venga preso da una rabbia incontenibile. Il personaggio attaccherà la creatura più vicina, nemica o amica che sia, finché non ne resterà nessuna in vita entro 18 m.

* **Ferimento**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia da taglio o perforante. Un'arma da Ferimento infligge 1 danno da Sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da Sanguinamento fino ad un massimo di 10. Le creature sanguinanti subiscono il danno da Sanguinamento all'inizio del loro round.

Le creature immuni ai Colpi Critici sono immuni ai danni da Sanguinamento inflitti da quest'arma.

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Contagio; Costo +6000 mo.

* **Folgorante**

A comando, un'arma Folgorante viene avvolta da elettricità crepitante che infligge 1d6 danni addizionali da elettricità per ogni colpo andato a segno. Quest'elettricità non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Fulmine; Costo +3000 mo.

* **Perseverante**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Perseverante trae potere dalla rabbia e dalla frustrazione che prova chi la impugna quando combatte dei nemici che si rifiutano di morire. Ogni volta che chi la impugna infligge danni ad un avversario con l'arma, il suo bonus aumenta di +1 quando effettua attacchi contro quel nemico (fino a un bonus massimo totale di +5). Questo bonus aggiuntivo svanisce se l'avversario muore, o se chi impugna l'arma la usa per attaccare una creatura diversa, manca con il tiro per colpire o passa 1 ora.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Eroismo; Costo +4000 mo.

* **Fortunata**

Finché hai addosso la arma ricevi anche un bonus di +1 ai Tiri Salvezza.

- *Fortuna*. Se hai addosso l'arma, puoi affidarti alla sua fortuna (non richiede azioni) per ripetere un Tiro per Colpire, prova di Competenza o Tiro Salvezza il cui risultato non ti soddisfa. Sei obbligato a usare il

secondo risultato del dado. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

- *Desiderio.* Mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e lanciare tramite essa l'incantesimo desiderio. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba. La spada ha 2 cariche, e perde questa proprietà se finisce le cariche.

Dettagli: Aura Invocazione molto forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 4, Desiderio; Costo +30000 mo.

* **Gelida**

A comando, un'arma Gelida viene avvolta da un gelo terribile che infligge 1d6 danni da freddo per ogni colpo andato a segno. Questo freddo non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane sempre attivo finché l'arma è sguainata.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Lista dell'Acqua; Costo +3000 mo.

* **Gloriosa**

Un'arma Gloriosa illumina con una luce abbagliante pari a quella un incantesimo Luce Diurna quando viene estratta. Chi la impugna non può sopprimere questa luce, anche se può essere soppressa temporaneamente da qualsiasi effetto che può sopprimere Luce Diurna.

Quando un'arma Gloriosa effettua un Colpo Critico, il bersaglio è Accecato fino all'inizio del round successivo del possessore (Tempra DC 14 nega). Solo un'arma da mischia può avere la capacità Gloriosa.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità, Luce Diurna; Costo +6000 mo.

* **Guardiana**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Guardiana permette a chi la impugna di trasferire, come Azione Immediata, una parte o tutto il bonus dell'arma alla Difesa di una creatura a distanza di mischia. Il bonus ceduto perdura fino all'inizio del round successivo.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Resistenza; Costo +3000 mo.

* **del dolore**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Quando un'arma del dolore colpisce un avversario, produce un lampo di Vuoto che riecheggia tra chi la impugna e il suo bersaglio. L'energia infligge 2d6 danni addizionali all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Debilitazione; Costo +3000 mo.

* **Tenace**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Tenace aumenta e sostiene l'energia vitale di chi la impugna, mentre è nel mezzo del combattimento. Chi la impugna guadagna un bonus ai Tiri Salvezza contro gli effetti di Necromanzia (inclusi danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e riduzioni Punti Ferita massimi dovuti ai poteri dei Non Morti) pari al bonus dell'arma. Inoltre, ogni volta che chi la impugna ottiene Punti Ferita Temporanei da qualsiasi fonte vi aggiunge il bonus dell'arma.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Cura Ferite Gravi, Ristorare superiore; Costo +6000 mo.

* **Lingua di fuoco**

A comando, un'arma fiammeggiante viene avvolta da fiamme che infliggono 1d6 danni da fuoco per ogni colpo andato a segno. Questo fuoco non danneggia chi impugna l'arma. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Palla di Fuoco; Costo +3000 mo.

* **Ladra delle Nove Vite**

Ottieni un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con quest'arma magica. Se ottieni un colpo critico contro una creatura che ha meno di 100 Punti Ferita, questa deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o venire immediatamente uccisa, mentre la spada ne risucchia la forza vitale dal corpo (i costrutti e i non morti sono immuni a questa proprietà).

La spada ha 1d8 + 1 cariche e perde 1 carica quando una creatura viene uccisa. Quando la spada non ha più cariche, perde questa proprietà.

Dettagli: Aura Necromantica forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Palla di Fuoco; Costo +25000 mo.

* **Letale**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia che normalmente infliggono Danni Non Letali, da stordimento. Tutti i danni di un'arma Letale sono normali (letali). A comando, Azione Immediata, l'arma sopprime questa capacità finché chi la impugna non gli ordina di riattivarla.

Dettagli: Aura Necromantica debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Cura Ferite Leggere (invertito); Costo +3000 mo.

* **Marina**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Marina funziona tranquillamente negli ambienti acquatici. Con l'arma in mano, chi la impugna ottiene un bonus alle prove di Nuotare pari al doppio del bonus dell'arma.

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Libertà di Movimento,Costo +3000 mo.

* **Mutaforma**

A un'arma Mutaforma può essere comandato di mutare la sua forma e apparire come un altro oggetto di taglia simile. L'arma conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata, ma non irradia magia. Solo Visione del Vero o altre magie simili rivelano la reale natura dell'arma trasformata. Dopo che un'arma Mutaforma è stata usata per at-

taccare, questa capacità speciale viene soppressa per 1 minuto.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Arma Magica, Camuffare Se Stesso; Costo +2000 mo.

* **Munizione Fantasma**

Questa capacità può essere conferita solo alle munizioni. Una munizione con questa capacità speciale delle armi si dissolve 1 round dopo essere stata scagliata. In aggiunta, se il Proiettile colpisce un bersaglio, la ferita causata si richiude non appena la munizione si disintegra. Il Proiettile infligge danni normalmente, ma non lascia alcuna traccia visibile.

Il prezzo si riferisce a 50 Munizioni Fantasma.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Disintegrazione, Riparare; Costo +1000.

* **Munizioni Infinite**

Solo archi e balestre possono essere rese armi dalle Munizioni Infinite. Ogni volta che un'arma dalle Munizioni Infinite viene incoccata, una singola freccia o quadrello non magico viene creato spontaneamente dalla sua magia, quindi chi lo impugna non ha mai bisogno di caricare l'arma con delle munizioni.

A differenza di una normale munizione per arco o balestra, queste frecce e quadrelli vengono sempre distrutti quando scagliati.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Creazione; Costo +6000 mo.

* **Perfida**

Quando ottieni un Tiro Critico con quest'arma magica infliggi un Tiro Critico aggiuntivo.

Dettagli: Aura Evocazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Causa Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

* **Pietosa**

Tutto il danno inflitto dall'arma è temporaneo.

A comando, come Azione Immediata, l'arma sopprime questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla.

Dettagli: Aura Evocazione debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cura Ferite Leggere; Costo +3000 mo.

* **Planare**

Un'arma Planare è efficace contro tutti i tipi di esseri extradimensionali, essendo in grado di superare la loro resistenza ai danni fisici. Quando usata per attaccare gli Esterni, un'arma Planare ignora 5 punti della loro Riduzione del Danno o Resistenze.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Desiderio; Costo +3000 mo.

* **Prensile**

Questa capacità può essere conferita solo alle fruste. Una Frusta Prensile può, come Azione di Movimento, aggrapparsi a un oggetto come se fosse un Rampino. La Frusta può poi essere usata per scalare superfici o dondolare attraverso una stanza o qualsiasi area all'aperto.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderato; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Trucco della Corda; Costo +2.500.

* **Mazza della Punizione**

Ottieni un ulteriore +3 al colpire e danno quando usi quest'arma per attaccare un costrutto.

Quando ottieni un critico al Tiro per Colpire con quest'arma, il bersaglio subisce un critico aggiuntivo, o 2 Tiri Critici aggiuntivi se è un costrutto. Se, dopo aver subito questi danni, a un costrutto restano 25 Punti Ferita o meno, viene distrutto.

Dettagli: Aura Invocazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2; Costo +7000 mo.

* **Ricercante**

Questa capacità può essere aggiunta solo ad armi a distanza. Un'arma Ricercante vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi bonus dovuto alla copertura. Chi la impugna deve comunque mirare l'arma nel quadretto giusto. Le Frecce scoccate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari Invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze.

Dettagli: Aura Divinazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Visione del Vero; Costo +3000 mo.

* **Ritornante**

Un'arma Ritornante può teletrasportarsi nelle mani del suo possessore come Azione Immediata, anche se si trova in possesso di un'altra creatura. Questa capacità ha un raggio massimo di 30 metri e gli effetti che bloccano il teletrasporto impediscono il ritorno di un'arma Ritornante. Un'arma Ritornante deve essere in possesso di una creatura per almeno 24 ore perché questa capacità funzioni.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Teletrasporto; Costo +3000 mo.

* **Sacra**

Quando con essa colpisci un immondo o un non morto, quella creatura subisce 2d10 danni da Luce aggiuntivi.

Mentre impugni l'arma sguainata essa crea un'aura di 3 metri di raggio attorno a te. Tu e tutte le creature a te amichevoli all'interno dell'aura ottenete +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici generati da Seguaci o Devoti di altri Patroni. Se hai Tratti in comune con il Patrono 13 o più, il raggio dell'aura aumenta a 9 metri.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Tratti comuni 12; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2; Costo +6000 mo.

* **Sprezzante**

Questa capacità speciale può essere aggiunta solo ad armi da mischia. Un'arma Sprezzante aiuta chi la impugna a sopravvivere in condizioni disperate. Rimane nelle mani di chi la impugna anche se quest'ultimo è Spaventato, Stordito o Privo di Sensi. Chi la impugna aggiunge il suo bonus come bonus alle prove per Pronto Soccorso quando è svenuto o morente ed aggiunge lo stesso anche ai TS contro incantesimi che causano morte istantanea.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Stabilizzare; Costo +6000 mo.

* **Terrore**

Mentre la impugni, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per scatenare un'ondata di terrore. Ogni creatura di tua scelta, in un raggio di 9 metri a partire da te, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata a questo modo, una creatura deve impiegare i suoi round a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può consapevolmente muoversi in uno spazio che sia entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'Azione di Movimento per Disingaggiare. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'Azione Difesa Totale.

Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto per sé in caso lo superi. Quest'arma magica ha 3 cariche, e recupera 1d3 cariche ogni giorno all'alba.

Dettagli: Aura Ammaliamento moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Paura; Costo +8000 mo.

* **Titanica**

Quest'arma è lunga 3 m e pesa quasi 40 kg (8 Ingombro), può essere usato solo da un gigante (o da un personaggio ingrandito). Se usato come un'arma ha un bonus +2 al colpire e infligge 1d4x10 ferite. Può essere usato anche per piantare rapidamente pali grossi come tronchi d'albero e per divellere con pochi colpi porte e cancelli.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Ingrandire/Ridurre; Costo +3000 mo.

* **Tocco Fantasma**

Un'arma del Tocco Fantasma infligge un danno critico quando colpisce le creature eteree e ignora le resistenze alle armi magiche. Finché imbracci una arma Tocco Fantasma puoi vedere le creature eteree.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Desiderio Limitato; Costo +3000 mo.

* **Tonante**

Un'arma Tonante crea un tremendo frastuono simile a quello di un tuono, quando mette a segno un Colpo Critico. L'energia sonora non danneggia chi tiene in mano l'arma e infligge 1d8 danni sonori addizionali per ogni Colpo Critico andato a segno.Chi è soggetto a un Colpo Critico da un'arma Tonante deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 14 o resta Sordo in modo permanente.

Dettagli: Aura Necromantica debole; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Cecità/Sordità; Costo +3000 mo.

* **Trasformante**

Questa capacità si può aggiungere solo ad armi da mischia. Un'arma Trasformante altera la sua forma a comando di chi la impugna, diventando una qualsiasi altra arma da mischia con dimensioni simili Ad esempio, una Spada Lunga trasformante può assumere la forma di una qualsiasi altra arma da mischia a una mano Media, come una Scimitarra, un Mazzafrusto Leggero od un Tridente, ma non un'arma da mischia leggera o a due mani Media (come una Spada Corta o uno Spadone a due mani).

L'arma conserva tutte le sue capacità, compresi bonus e capacità speciali dell'arma, ad eccezione di quelle proibite dalla sua nuova forma attuale. Se lasciata incustodita, l'arma ritorna alla sua forma originaria.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Creazione Maggiore; Costo +5000 mo.

* **Trovacose** Questa capacità concede a chi impugna quest'arma di lanciare l'incantesimo Localizza oggetto una volta al giorno

Dettagli: Aura Divinazione leggera; Requisiti di Creare Oggetti Magici, Localizza oggetto; Costo +1000 mo.

* **Vampira**

Quando attacchi una creatura con quest'arma magica e ottieni un critico al Tiro per Colpire, il bersaglio, a parte i costrutti e i non morti, subisce 10 danni da Vuoto aggiuntivi e tu guadagni 10 Punti Ferita temporanei.

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Tocco Vampiro; Costo +8000 mo.

* **Velocità**

Quando compie più attacchi (2 Azioni), chi impugna un'arma di Velocità può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco aggiuntivo non ha le penalità degli attacchi multipli. Questa capacità non è cumulabile con incantesimi o effetti simili.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Creare Oggetti Magici 2, Velocità; Costo +15000 mo.

* **Vorpal**

Pur essendo un arma magica +1 viene considerata un arma magica +5 per valutare immunità e bonus al Tiro per Colpire e danno. Inoltre, l'arma ignora la resistenza ai danni taglienti. Quando attacchi una creatura che abbia almeno una testa con quest'arma e ottieni almeno 3 volte 6 nel Tiro per Colpire, tagli una delle teste della creatura. La creatura muore se non può sopravvivere senza la perdita della testa.

Una creatura è immune a questo effetto se è immune ai danni taglienti, non possiede o non ha bisogno di una testa o il Narratore decide che la creatura è troppo grossa perché la sua testa sia recisa da quest'arma.

Una creatura del genere subisce invece 6d8 danni taglienti aggiuntivi dal colpo subito.

Dettagli: Aura Invocazione molto forte; Requisiti di Creare Oggetti Magici 4; Costo +150000 mo, leggendaria.

Capacità Speciali delle Armature e Scudi Magici

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus, ma certi possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo con capacità speciali devono avere almeno bonus +1.

* **Armatura / Scudo Magico**

Armatura (qualsiasi) +1 2500 mo, +2 10000 mo, +3 18000 mo, +4 35000 mo, +5 80000 mo

Scudi (piccoli, medi, pesanti): +1 1500 mo, +2 4000 mo, +3 9000 mo, +4 20000 mo, +5 35000 mo

Mentre impugni questo scudo/armatura, hai un bonus alla Difesa determinato dal bonus magico dello scudo/armatura. Questo bonus è in aggiunta al normale bonus alla Difesa fornito dallo scudo/armatura.

* **Accecante**

Uno scudo dotato di questo incantamento emana una luce accecante per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo impugna. Tutti coloro che si trovano entro 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 14 o restano Accecati per 1d4 round.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Luce diurna; Costo +3000 mo.

* **Adamantio**

Armatura (media o pesante, ma non di pelle), non comune +700 mo oltre il prezzo base dell'armatura. Mentre la indossi, qualsiasi colpo critico che subisci diventa un colpo normale (ma non protegge dall'esplosione del danno).

* **Amorfa**

Una volta al giorno a comando, chi indossa l'armatura (insieme a qualsiasi equipaggiamento indossi) può assumere la forma di un liquido viscoso che è in grado di passare attraverso qualsiasi spazio nel quale potrebbe ragionevolmente scorrere del fango denso. Mentre si usa questa capacità, la propria velocità viene ridotta a 3 metri e si possono effettuare solo azioni di movimento. Si può assumere questa forma per 1 minuto o finché non si spende un'Azione di Movimento per tornare alla propria forma naturale. Un'armatura Amorfa deve essere fatta principalmente di cuoio, stoffa o altro materiale organico e flessibile.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Metamorfosi, Costo +2250 mo.

* **Antiemorragica**

Un'armatura Antiemorragica aiuta a fermare la perdita di sangue dalle ferite di chi la indossa, stringendo automaticamente come un laccio emostatico nei punti appropriati mentre riduce anche magicamente l'entità della ferita.

Un'armatura Antiemorragica riduce i danni ai Punti Ferita di 1 per colpo subito e si è non si può subire danni da sanguinamento.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Cura Ferite Critiche, Ristorare Inferiore o Stabilizzare; Costo +3000 mo.

* **Ariete**

Questi scudi sono molto solidi e spesso recano l'emblema di un ariete o un toro. Quando chi indossa uno scudo ariete effettua un attacco con lo scudo come parte di una Carica, il bonus alla Difesa dello scudo si applica ai Tiri per Colpire e per i danni. Questo non si cumula con nessun altro potenziamento che possegga lo scudo. Questa capacità non è applicabile agli scudi di tipo leggero.

Dettagli: Aura Invocazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Costo +3000 mo.

* **Attaccabrighe**

Chi indossa un'armatura Attaccabrighe ottiene bonus +2 ai Tiri per Colpire e per i danni degli attacchi senz'armi. I suoi colpi senz'armi contano come armi magiche al fine di superare la Riduzione del Danno. La capacità Attaccabrighe può essere applicata solo alle armature leggere.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Forza del Toro; Costo +15000 mo

* **Bilanciata**

Questa armatura respinge tutto ciò che rischia di buttare a terra chi la indossa. Il portatore ottiene bonus +1d6 contro chi prova a spingerlo o buttarlo a terra.

Buttarsi a terra mentre si indossa un'armatura Bilanciata è un'Azione di Movimento invece di una Azione Immediata. La capacità Bilanciata può essere applicata ad armature leggere o medie, ma non a quelle pesanti o agli scudi.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Costo +3000 mo.

* **Bracciali dell'Arciere**

Mentre indossi questi bracciali, hai competenza con l'arco lungo e l'arco corto, e ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno degli attacchi a distanza effettuati con queste armi.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Costo +3000 mo.

* **Bracciali della Difesa** *Oggetto meraviglioso, raro*

Mentre indossi questi bracciali, hai un bonus di +1, +2, +3, +4+, +5 alla tua Difesa se non indossi nessuna armatura e non usi nessuno scudo.

Dettagli: Aura Abiurazione; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Costo +6000 mo, 15000 mo, 30000 mo, 45000 mo, 60000 mo.

* **Bracciali della Difesa Maggiore** *Oggetto meraviglioso, leggendario*

Questi bracciali funzionano come un armatura pur non essendo tali. Vieni avvolto in uno scudo magico invisibile che ti concede Difesa 15, 17, 19, 21, 23. La Difesa può essere aumentata con oggetti magici che migliorano la Difesa, tranne armature e scudi.

Dettagli: Aura Abiurazione; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Costo +12000 mo, 24000 mo, 36000 mo, 50000 mo, 75000 mo

* **Brillante**

Armature e scudi con la capacità speciale Brillante irradiano luce come una torcia quando indossati, che può essere soppressa o riattivata a comando. L'aspetto dell'oggetto di solito è caratterizzato da colori vivaci e una brillante lucentezza anche quando non illuminato. Una volta al giorno, il portatore può comandare all'armatura o allo scudo di brillare con l'intensità di un incantesimo Luce Diurna per 10 minuti o finché non gli viene comandato di affievolirla.

Questa armatura va pulita almeno 1 volta a settimana o perde i poteri per una settimana.

Dettagli: Aura Invocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Luce Diurna; Costo +3750 mo.

* **Carico**

Un'armatura del Carico distribuisce il peso trasportato da chi la indossa più efficacemente, permettendogli di trasportarne di più senza subire gli effetti dell'Ingombro. La capacità di ingombro di chi la indossa viene aumentata del 50%.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Armatura Passiva; Costo +2000 mo.

* **Armatura Demoniaca**

Mentre indossi l'armatura puoi comprendere e parlare l'Abissale. Inoltre, le manopole artigliate dell'armatura trasformano i colpi disarmati effettuati con le tue mani in armi magiche che infliggono danni taglienti, con un bonus di +1 ai Tiri per Colpire e ai tiri di danno e il d8 come dado di danno.

Dettagli: Aura Evocazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +5000 mo.

* **Denegante**

Quando colui che indossa l'armatura è bersaglio di un Colpo Critico o Esplosione del danno effettuato con un'arma da mischia, può automaticamente negare questo Critico e renderlo un attacco normale. Questa capacità può essere applicata solo alle armature pesanti. L'abilità è usabile un numero di volte al giorno pari al bonus magico dell'armatura/scudo.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +25000 mo.

* **Determinazione**

Uno scudo o un'armatura concede la capacità di combattere in circostanze apparentemente impossibili. Una volta al giorno, quando il possessore raggiungere 0 o meno Punti Ferita, l'oggetto attiva automaticamente l'incantesimo Cure ferite serie.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Cura ferite serie; Costo +15000 mo.

* **Difesa dagli Incantesimi**

Hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +5000 mo.

* **Elegante**

Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando per ottenere che l'armatura assuma l'aspetto di un comune abito o qualche altro tipo di armatura. Decidi tu l'aspetto, compreso il colore, lo stile e gli accessori, ma l'armatura / scudo mantiene il suo normale Ingombro e peso. L'aspetto illusorio dura finché non usi di nuovo questa proprietà o ti togli l'armatura.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +3000 mo.

* **Felpa**

Un armatura con la capacità Felpa conta per quanto concerne le penalità di indossare un armatura come una armatura leggera. Il personaggio riesce a muoversi quasi senza difficoltà con questa armatura.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +6000 mo.

* **Forma Eterea**

A comando, questa proprietà permette a chi indossa l'armatura di diventare Etereo (come per l'incantesimo Forma Eterea) una volta al giorno. Il personaggio può rimanere Etereo per quanto tempo desidera ma, una volta tornato alla normalità, per quel giorno non può più diventare Etereo.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 3, Forma Eterea; Costo +24500 mo.

* **Invulnerabilità**

Questa armatura garantisce a chi la indossa una Riduzione del Danno di 5/magia. Un armatura con Invulnerabilità emette un'aura di Abiurazione forte.

Dettagli: Aura Abiurazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 4, Desiderio; Costo +15000 mo.

* **Irrintracciabile**

Un'armatura Irrintracciabile alleggerisce i passi di chi la indossa e ne camuffa l'aspetto. Le prove di Sopravvivenza per seguire le tracce del portatore subiscono penalità -5, e chi indossa l'armatura ottiene Bonus di +5 alle prove di Furtività. Soltanto le armature di cuoio o di pelle possono essere Irrintracciabili.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Passare Senza Tracce; Costo +3750 mo.

* **Mutaforma**

A comando, un'armatura di questo tipo muta la sua forma e appare come un normale set di vestiti. L'armatura conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata. Solo Visione del Vero o altre magie simili rivelano la reale natura dell'armatura trasformata.

Dettagli: Aura Illusione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Camuffare Se Stesso; Costo +1350 mo.

* **Mithral**

Armatura media o pesante, ma non di pelle, non comune +800 mo oltre il prezzo base dell'armatura. Il mithral è un metallo leggero e flessibile. Un giaco di maglia o un pettorale di mithral possono essere indossati sotto abiti normali. Riduce di 1 la categoria di peso per determinare penalità alle prove di competenza di Base e Magia.

* **Ombra**

Quest'armatura rende chi la indossa sfocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo bonus di +4 alle sue prove di Furtività per nascondersi nelle ombre. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Dettagli: Aura Illusione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Invisibilità, Silenzio; Costo +1875 mo.

* **Ospitale**

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale nasconde animali vivi all'interno della sua iconografia per tenerli al sicuro. Il portatore con una parola di comando immagazzina magicamente un animale a cui è legato, come un Famiglio o una Cavalcatura. L'animale immagazzinato appare come simbolo sull'armatura o sullo scudo, che si tratti di un'imitazione dell'aspetto dell'animale o di una rappresentazione più simbolica e astratta.

Mentre è immagazzinato, l'animale dorme e non dà alcun beneficio (come il bonus alle abilità di un Famiglio) a chi la indossa. La taglia degli animali immagazzinabili dipende dal tipo di armatura o scudo. Le armature leggere o medie e gli scudi leggeri o pesanti possono immagazzinare un animale di taglia massima pari a quella di chi li indossa. Un'armatura pesante o uno scudo torre possono immagazzinare un animale fino a una categoria taglia superiore rispetto a chi li indossa. Una seconda parola di comando rilascia l'animale immagazzinato nell'armatura o nello scudo ospitale. Un animale liberato si risveglia immediatamente, appare in uno spazio adiacente al portatore e può intraprendere azioni nel round in cui appare.

Dato che l'animale immagazzinato dorme anziché essere in animazione sospesa (o persino in letargo), invecchia e ha fame al ritmo normale mentre è immagazzinato. Un'armatura o uno scudo Ospitale rilascia automaticamente un animale immagazzinato 24 ore dopo che vi è stato immagazzinato all'interno.

Dettagli: Aura Evocazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Scrigno Segreto; Costo +3750 mo.

* **Percettiva**

Un'armatura Percettiva viene in soccorso quando chi la indossa è stato Accecato, si trova nel buio totale, e non ha modo di vedere nel buio, o si trova in un'oscurità magica. Quando una di queste condizioni influenza chi indossa l'armatura, un'armatura percettiva gli concede immediatamente Vista Cieca in un raggio di 1 metro. Non appena il portatore torna a vedere, i sensi addizionali cessano. Chi indossa l'armatura non può ottenere queste capacità chiudendo gli occhi.

Dettagli: Aura Divinazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 3, Visione del Vero; Costo +15000 mo.

* **Resistenza al Veleno**

Un'armatura o uno scudo con questa capacità speciale conferisce a chi lo indossa Bonus di +3 ai Tiri Salvezza contro il veleno.

Dettagli: Aura Trasmutazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Rimuovi Veleno; Costo +1125 mo.

* **Resistenza all'Energia**

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 10 danni di energia per attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa.

Dettagli: Aura Abiurazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Protezione dall'Energia; Costo +9000 mo.

* **Resistenza all'Energia Superiore**

Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (Fuoco, Luce, Suono, Elettricità, Energia Positiva, Energia Negativa, Freddo, Vuoto) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo concedono Resistenza all'energia indicata.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Protezione all'Energia; Costo +21000 mo.

* **Selvatica**

Un'armatura con questa capacità speciale generalmente sembra fatta di pelle animale magicamente indurita. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa capacità conserva la Difesa anche mentre è trasformato in un animale (vuoi per Incantesimo o Abilità).

Le armature e gli scudi con questa capacità di solito recano motivi di foglie. Mentre chi la indossa è in Forma Selvatica, l'armatura non è visibile.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Metamorfosi; Costo +15000 mo.

* **Scaglie di Drago**

Questa armatura o scudo è fatta con le scaglie di una specie di drago.

Mentre la indossi hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro la Presenza Spaventosa e le armi a soffio dei draghi ed hai resistenza a un tipo di danno determinato dalla specie di drago che ha fornito le scaglie.

Inoltre, con due azioni puoi focalizzare i tuoi sensi per determinare magicamente la distanza e la direzione in cui si trovi il drago più vicino entro 45 chilometri che sia della stessa specie dell'armatura. Quest'azione speciale non può essere più usata fino alla prossima alba.

Dettagli: Aura Abiurazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2; Costo +8000 mo.

* **Scudo Animato**

Mentre impugni questo scudo, con due azioni puoi pronunciare una parola di comando e farlo animare. Lo scudo fluttuerà nell'aria all'interno del tuo spazio per proteggerti come se lo stessi impugnando, lasciandoti libera la mano.

Lo scudo resta animato per 1 minuto, finché non usi due azioni per terminarne l'effetto, sei inabile o muori: a quel punto lo scudo cadrà a terra o tornerà nella tua mano se ne hai una libera.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Animare Oggetti; Costo +6000 mo.

* **Scudo dell'Attrazione dei Proiettili**

Mentre impugni questo scudo apparentemente hai resistenza ai danni da parte degli attacchi con arma a distanza.

Versione maledetta.

Togliersi lo scudo non pone fine alla maledizione. Ogni qualvolta un attacco con arma a distanza viene effettuato contro un bersaglio entro 3 metri da te, la maledizione fa sì che diventi tu il bersaglio dell'attacco.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Animare Oggetti; Costo +2000 mo.

* **Soffio del Dragone**

Uno scudo con questa capacità speciale di solito è realizzato con le fauci di un drago spalancate sulla parte anteriore. Uno scudo con la capacità speciale Soffio del Dragone è legato a un tipo di energia (veleno, elettricità, freddo o fuoco).Lo scudo recupera 1d4 cariche ad ogni alba e ne può tenere fino a 10.

A comando, 2 Azioni, chi lo indossa può consumare da 1 a 5 cariche dello scudo per fargli emettere un Soffio in un cono di 3 metri che infligge 1d4 danni da energia per carica consumata (Riflessi DC 11 dimezza). Questo danno è dello stesso tipo di energia legato allo scudo. Uno scudo non può avere più di una capacità Soffio del Dragone.

Dettagli: Aura Invocazione debole; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Onda rovente; Costo +2500 mo.

* **Titanica**

Un'armatura con la proprietà Titanica è quasi comicamente fuori misura, anche se l'effetto è solo esteriore e l'interno accoglie una creatura come di norma, senza necessitare modifiche. Una creatura che indossa un'armatura Titanica è considerata di una categoria di taglia superiore, questo anche al fine dell'uso di oggetti ed armi o dell'essere influenzati da attacchi speciali che dipendono dalla taglia, come Inghiottire e Travolgere.

Dettagli: Aura Trasmutazione moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 2, Ingrandire; Costo +15000 mo.

* **Tocco Fantasma**

Quest'armatura o scudo sembra quasi trasparente. Il valore di Difesa dato dall'armatura viene conteggiato contro gli attacchi delle creature corporee e Incorporee. L'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature corporee e Incorporee. Le creature Incorporee ottengono il bonus dell'oggetto contro attacchi corporei e incorporei, e mantengono comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Dettagli: Aura Trasmutazione forte; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici 3, Forma Eterea; Costo +15000 mo.

* **Vulnerabilità**

Mentre la indossi, hai resistenza a uno dei seguenti tipi di danno: contundente, perforante o tagliente. Il Narratore sceglie il tipo. L'armatura è maledetta, mentre sei maledetto, hai vulnerabilità a due dei tre tipi di danno associati con l'armatura (che non siano quello a cui hai resistenza).

Dettagli: Aura Necromantica moderata; Requisiti di Costruzione Creare Oggetti Magici, Scagliare Maledizione; Costo +3000 mo.

Amuleti, Collane e Gioielli

* **Amuleto Antiveleno** 3000 mo, non comune, questa gemma appesa a una catenella d'argento è nera e lucida. Chi la indossa ha una +1d6 al Tiro Salvezza contro veleno.

* **Amuleto della Cancrena** questa gemma incisa appesa a una catenella sembra essere di scarso valore. Se un personaggio la tiene con se per più di 1 giorno, viene colpito da una terribile cancrena che gli fa perdere permanentemente 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma alla settimana. La gemma (e la cancrena) possono essere neutralizzate solo da Rimuovi Maledizione e cura malattia, seguiti da guarigione o desiderio. La cancrena può anche essere sconfitta macinando un amuleto della salute e spargendone la polvere sul personaggio afflitto

* **Amuleto Cicatrizzante** 25000 mo, molto raro, questa gemma appesa a una catenella d'oro è rossa e brillante. Chi la indossa recupera i Punti Ferita due volte più rapidamente del normale (anche Punti Ferita Massimi). L'amuleto impedisce di subire danni da Sanguinamento.

* **Amuleto Contro la Possessione** 32000 mo, molto raro, il possessore di questo amuleto di rame diviene immune agli incantesimi di possessione e dominazione.

* **Amuleto della Localizzazione inevitabile** questo amuleto maledetto ha l'apparenza di un amuleto dell'introvabilità. Al contrario, rende il possessore vulnerabile a questo tipo di magia. La probabilità di osservare il possessore e la durata di incantesimi usati per tale scopo raddoppiano.

* **Amuleto dei Piani** 160000 mo, leggendario, mentre indossi questo amuleto, puoi usare due azioni per nominare un luogo con cui sei familiare e che si trovi su di un altro piano di esistenza. Effettua una prova di Arcana o Piani con DC 18. Se la prova riesce, ti sposti di un piano. Se la prova fallisce, tu e ciascuna

creatura e oggetto entro 5 metri da te venite trasportati in una destinazione casuale. Tira un 1d8. Da 1 a 4, raggiungi una destinazione casuale sul piano che hai nominato. Da 5 a 8, raggiungi un piano dell'esistenza determinato casualmente.

* **Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione** 20000 mo, raro, mentre indossi questo amuleto sei celato alla magia di divinazione. Non puoi essere preso come bersaglio da queste magie o percepito tramite sensori magici di scrutamento.

* **Amuleto della Resistenza Fisica** 8000 mo, raro, non mentre indossi questo amuleto hai un +2 ai Tiri Salvezza su Tempra.

* **Cerchietto dell'Esplosione** 1500 mo, non comune, mentre indossi questo cerchietto, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l'incantesimo raggio rovente. Il cerchietto non potrà essere usato di nuovo a questo modo fino alla prossima alba.

* **Collana dell'Adattamento** 1500 mo, non comune, mentre indossi questa collana, puoi respirare normalmente in qualsiasi ambiente che abbia aria, e hai +1d6 ai Tiri Salvezza effettuati contro gas e vapori nocivi.

* **Collana dello Strangolamento** questa collana sembra un gioiello di grande valore. Appena indossata, si stringe fulmineamente intorno al collo, infliggendo 6 danni a round. Non può essere rimossa in alcun modo se non con un desiderio o Rimuovi Maledizione, rimanendo stretta al collo della sua vittima anche dopo la morte. La collana si allenterà solo quando la vittima sarà diventata uno scheletro, pronta per essere raccolta da un ignaro cacciatore di tesori.

* **Collana delle Palle di Fuoco** a seconda delle sfere presenti: 500 mo, 1000 mo, 1600 mo, 2300 mo, 3100 mo, 4000 mo, 4500 mo, 5000 mo, 5500 mo, 6000 mo, non comune/raro/molto raro: da questa collana pendono 1d6 + 3 sfere. Puoi usare due azioni per staccare una sfera e lanciarla fino a 18 metri di distanza. Quando essa raggiunge il termine della sua traiettoria, la sfera detona come un incantesimo palla di fuoco (DC 18).

* **Collana del Rosario** 3000 mo + variabile, raro, questa collana possiede 1d4 + 2 sfere magiche fatte di acquamarina, perla nera o topazio. Possiede anche diverse sfere non magiche. Se una sfera magica venisse rimossa dalla collana, quella sfera perderebbe la sua magia.

Esistono sei tipi di sfere magiche. Il Narratore decide il tipo di ciascuna sfera facente parte della collana. Una collana può avere più di una sfera dello stesso tipo. Per usarla, devi indossare la collana. Ogni sfera contiene un incantesimo che puoi lanciare con due azioni, con DC dell'Incantesimo pari a 10+2xLivello in caso di Tiro Salvezza. Una volta che l'incantesimo di una sfera magica è stato lanciato, non potrai usare di nuovo quella sfera fino all'alba successiva.

3d6	Sfera di...	Incantesimo
3-5	Benedizione	benedizione
6-11	Cura	Cura ferite serie o Ristorare inferiore
12-14	Favore	Ristorare superiore
15-16	Punire	Punizione marchiante
17	Vento	Camminare nel vento
18	Convocare	Barriera di Lame

* **Gemma Elementale** 1200 mo, non comune, questa gemma contiene una scintilla di energia elementale. Quando usi due azioni per infrangere la gemma, questa evoca un elementale come se tu avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali, e la magia della gemma svanisce. Il tipo di gemma determina l'elementale evocato dall'incantesimo.

Gemma	Elementale evocato
Corindone rosso	Elementale del fuoco
Diamante giallo	Elementale della terra
Smeraldo	Elementale dell'acqua
Zaffiro blu	Elementale dell'aria

* **Gemma della Luminosità** 5000 mo, raro, questo prisma ha 50 cariche. Mentre lo impugni, puoi usare due azioni per pronunciare una delle tre parole di comando per provocare uno dei seguenti effetti:

- La prima parola di comando fa sì che la gemma produca una luce intensa nel raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. L'effetto consuma 1 carica. Dura finché non userai due azioni per ripetere la parola di comando o finché non impiegherai un'altra funzione della gemma, oppure sono passate 6 ore.
- La seconda parola di comando spende 1 carica e fa sì che la gemma proietti una fascio di luce luminoso contro una creatura visibile entro 18 metri da te. La creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare accecata per 1 minuto.
- La terza parola di comando spende 5 cariche e fa sì che la gemma irradi una luce accecante in un cono di 9 metri originante da te. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un Tiro Salvezza come se fosse stata colpita dal fascio creato dalla seconda parola di comando.

Quando tutte le cariche della gemma sono state spese, la gemma diventa un comune gioiello del valore di 50 mo.

* **Gemma della Vista** 32000 mo, molto raro, con due azioni, puoi pronunciare la parola di comando della gemma e spendere 1 carica. Per i successivi 10 minuti, quando guardi attraverso la gemma possiedi la visione del vero fino a 36 metri di distanza. La gemma ha 3 cariche, e recupera 1 carica spese ogni giorno all'alba.

* **Gioiello Attiramostri** questo gioiello magico è maledetto, il possessore attrae i mostri vaganti con il doppio della probabilità. I mostri, inoltre, lo inseguiranno al doppio della probabilità qualora egli fugga. Il gioiello non può essere abbandonato e riapparirà

immediatamente sulla persona del possessore ogni volta che questi proverà a liberarsene. Solo Rimuovi Maledizione permetterà al possessore di lasciarsi indietro il gioiello.

* **Medaglione della Caduta piuma** 400 mo, non comune, questo medaglione attiva in automatico l'incantesimo Caduta Piuma quando il possessore cade da una altezza di 2 metri o più.

* **Medaglione dei Pensieri** 3000 mo, non comune, mentre indossi questo medaglione, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15). Il medaglione ha 3 cariche, e recupera 1 carica spese ogni giorno all'alba.

* **Perla della Saggezza** 20000 mo, raro, questa perla magica dona un punto di Saggezza extra che la tiene con sé per 4 settimane. Trascorso questo tempo la perla dovrà essere sempre portata per non perderne i benefici. C'è un 5% di probabilità che una perla sia maledetta e sortisca l'effetto opposto. In questo caso, dopo 4 settimane, l'effetto negativo è permanente e cancellabile solo da desiderio.

* **Scarabeo della Morte** questa spilla a forma di scarabeo sembra un semplice portafortuna. Tuttavia, se tenuto in mano per 1 round o portato per 1 Turno, si trasforma in un orrendo insetto carnivoro. Dotata di potenti mandibole, la famelica creatura penetra attraverso il cuoio e il tessuto, affondando nella carme e raggiungendo il cuore in 1 round. Dopo aver ucciso la sua vittima, la creatura riassume la forma di spilla. Solo il calore che viene dal contatto con un essere vivente può animare l'insetto mostruoso, quindi mettere la spilla in una scatola o in una teca è una precauzione sufficiente per evitare ogni pericolo.

* **Scarabeo di Protezione** 36000 mo, leggendario, se tieni questo medaglione a forma di scarabeo tra le tue mani per 1 round, su di esso compare un'iscrizione che ne rivela la natura magica. Mentre è addosso a te, fornisce due benefici

- Hai +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.

- Lo scarabeo ha 12 cariche. Se fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di necromanzia o un effetto nocivo originante da una creatura non morta, puoi usare una Azione di Reazione per spendere 1 carica e trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Lo scarabeo si riduce in polvere ed è distrutto quando viene spesa la sua ultima carica.

* **Spilla della Difesa**

7500 mo, non comune, la spilla può assorbire 101 danni da incantesimi di Forza, poi perde le sue proprietà magiche.

* **Talismano del Bene puro** 50000 mo, leggendario, un Devoto di Gradh o Sumkjr in possesso di questo oggetto può far sì che una voragine di fiamme appaia ai piedi di un Devoto di Calicante o Shayalia entro 30 m. La vittima viene inghiottita dal fuoco e precipita urlando verso il centro della Terra. Un talismano del bene puro ha 6 cariche e non può essere ricaricato. Se un Devoto di Calicante o Shayalia lo tocca subisce 6d6 ferite. Qualsiasi altro Devoto o Seguace non subisce alcun effetto. Il Talismano pulsa di luce entro 36 metri da un Devoto o Seguace di Calicante o Shayalia.

* **Talismano del Male estremo** 50000 mo, leggendario, questo talismano funziona esattamente come il talismano del bene puro ma con i Patroni invertiti.

* **Talismano della Protezione dal Veleno** 5000 mo, raro, mentre indossi questo pendente i veleni non hanno alcun effetto su di te. Sei immune alla condizione avvelenato e hai immunità ai danni da veleno.

* **Talismano della Salute** 5000 mo, raro, mentre indossi questo pendente sei immune alla possibilità di contrarre qualsiasi malattia. Se sei già infetto da una malattia, i suoi effetti vengono sospesi finché indossi questo pendente.

* **Talismano della Sfera** 75000 mo, leggendario, quando effettui una prova di Arcana per controllare una sfera dell'annientamento mentre stai impugnando questo talismano hai un bonus di 5. Inoltre, quando inizi il round con il controllo di una sfera dell'annientamento, puoi usare due azioni per farla levitare di 3 metri più un numero di metri aggiuntivi pari a 3 x il tuo valore di Intelligenza.

Cinture, Elmi, Stivali e Guanti

* **Cintura dei Giganti**

10000/15000/20000/30000/45000 mo, rarità varia, mentre indossi questa cinta, il tuo punteggio raggiunge il punteggio conferito dalla cinta. Se il tuo punteggio di Forza è già pari o superiore al punteggio della cinta, l'oggetto non ha effetto su di te.

Esistono quattro varianti di questa cinta, corrispondenti ciascuna a una specie di veri giganti. La cinta del gigante di pietra e la cinta del gigante del gelo appaiono diverse, ma hanno lo stesso effetto.

Tipo di Gigante	Forza	Rarità
Collina	5	Raro
Pietra/del Gelo	6	Molto raro
Fuoco	7	Molto raro
Nuvole	8	Leggendario
Tempeste	9	Leggendario

* **Cintura dei Nani** 86000 mo, raro, mentre indossi questa cinta, ottieni i seguenti benefici:

- il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

- hai +2 alle prove di Carisma effettuate per interagire con i nani.

Mentre indossi la cintura hai il 50% di probabilità ogni giorno all'alba di vederti spuntare una folta barba, se può crescerti, oppure di vedere la tua ancora più folta, se già la hai.

Se non sei un nano, ottieni i seguenti benefici aggiuntivi quando indossi questa cintura:

- hai +2 ai Tiri Salvezza contro veleno e hai resistenza ai danni da veleno. Hai scurovisione con una

gittata di 18 metri. Puoi parlare, leggere e scrivere in Nanico.

* **Elmo della Comprensione dei Linguaggi** 600 mo, comune, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare a volontà tramite esso l'incantesimo comprendere linguaggi.

* **Elmo della Lucentezza** 75000 mo, leggendario, questo elmo luminoso è incastonato con 1d10 diamanti, 2d10 rubini, 3d10 opali di fuoco e 4d10 opali. Qualsiasi gemma estratta dall'elmo si riduce in polvere. Quando tutte le gemme sono rimosse o distrutte, l'elmo perde la sua magia. Mentre lo indossi ottieni i seguenti benefici:

- Puoi usare due azioni per lanciare uno dei seguenti incantesimi, usando una delle gemme dell'elmo del tipo specificato come componente: luce diurna (opale), muro di fuoco (rubino), palla di fuoco (opale di fuoco) o Spruzzo Prismatico (diamante). Quando l'incantesimo viene lanciato la gemma è distrutta e scompare dall'elmo.
- Finché possiede almeno un diamante, l'elmo emette luce in un raggio di 9 metri quando almeno un non morto si trova entro quest'area. Qualsiasi non morto che inizi il suo round all'interno dell'area subisce 1d6 danni da Luce.
- Finché l'elmo possiede almeno un rubino, hai resistenza ai danni da fuoco.

Finché l'elmo possiede almeno un opale di fuoco, puoi usare due azioni e pronunciare una parola di comando per far sì che un'arma che stai impugnando venga avvolta dalle fiamme. Le fiamme emettono luce in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. Le fiamme sono innocue per te e per l'arma. Quando colpisci con un attacco sferrato con l'arma infiammata, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Le fiamme perdurano fino a quando non userai due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo o fino a quando non lascerai cadere o rinfodererai l'arma.

Se stai indossando l'elmo e subisci danni da fuoco in seguito al fallimento critico di un Tiro Salvezza contro un incantesimo, l'elmo emette un fascio di luce tramite le gemme rimanenti. Ogni creatura entro 18 metri dall'elmo, a parte te, deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21 o venire colpita dal fascio, subendo danni di Luce uguali al numero di gemme nell'elmo x 5. Poi, le gemme e l'elmo vengono distrutti.

* **Elmo del Movimento subacqueo** 4000 mo, raro, questo elmo, solitamente in pelle di pesce, conferisce la capacità di respirare sott'acqua, movimento Nuotare 18 metri, ecolocalizzazione 18 metri. Il potere è usabile per 6 ore al giorno e si ricarica all'alba.

* **Elmo della Telepatia** 12000 mo, raro, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni per lanciare tramite esso l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 13). Finché mantieni la concentrazione sull'incantesimo, puoi usare due azioni per inviare un messaggio telepatico alla creatura su cui sei concentrato. Essa può replicare (usando due azioni per farlo) fino a quando continui a concentrarti su di lei.

Mentre ti concentri su di una creatura con individuazione dei pensieri, puoi usare due azioni per lanciare tramite l'elmo l'incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 13) su quella creatura. Una volta usata, la proprietà suggestione non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

* **Elmo del Teletrasporto** 64000 mo, raro, mentre indossi questo elmo, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per lanciare l'incantesimo teletrasporto tramite esso. L'elmo ha 3 cariche, e ne recupera 1 ogni mattina all'alba.

* **Guanti Afferra Proiettili** 3000 mo, non comune, questi quanti sembrano quasi fondersi con la tua pelle quando li indossi. Quando un attacco con arma a distanza ti colpisce mentre li indossi, puoi usare una Azione di Reazione per ridurre il danno di 1d10 + Destrezza, purché tu abbia una mano libera. Se riduci il danno a 0 ed il proiettile è piccolo a sufficienza da essere tenuto in mano, puoi afferrarlo.

* **Guanti del Potere orchesco** 9000 mo, raro, mentre indossi queste manopole la tua Forza è 4. I guanti non hanno effetto se la tua Forza è già 4 o più.

* **Guanti del Nuoto e della Scalata** 2000 mo, non comune, mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +1d6 alle prove di Costituzione e Saggezza effettuate mentre scali o nuoti.

* **Guanti della Destrezza** 12000 mo, rari, questi guanti impartiscono al possessore una Destrezza minima di +2 e nel caso abbia già un punteggio di +2 questa aumenta di 1 (fino ad un massimo +4). Inoltre il possessore acquisisce +1d6 nella Competenza Mani di Fata

* **Guanti Maldestri** questi guanti possono essere di morbido cuoio o pesante materiale protettivo adatto per l'uso con armature. Nel primo caso sembrano essere guanti della destrezza. Nel secondo caso essi sembrano essere guanti del potere orchesco. Ad ogni prova i guanti sembrano avere le funzioni di cui sopra fino a quando chi li indossa non è sotto attacco o in una situazione di vita o di morte. In quel momento la maledizione si attiva. Il personaggio diviene maldestro, con una probabilità del 50% ad ogni round di lasciar cadere un oggetto che tiene nelle mani. I guanti riducono la Destrezza di 2 punti. Una volta che la maledizione è attiva, i guanti possono essere rimossi soltanto con un incantesimo Rimuovi Maledizione od un desiderio.

* **Pantofole del Ragno** 5000 mo, non comune, mentre indossi queste scarpe leggere, puoi muoverti verso l'alto, il basso, e lungo superfici verticali e a testa in giù sul soffitto, lasciando libere le mani. Hai

una velocità di scalata pari alla velocità di movimento. Tuttavia, le pantofole non ti permettono di muoverti a questo modo su terreno difficile, come pareti coperte da ghiaccio, da olio, macerie...

* **Stivali Alati** 15000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, hai una velocità di volo pari alla tua velocità di movimento. Puoi usare questi stivali per volare per un massimo di 4 ore, tutte insieme o divise in brevi voli, ciascuno dei quali impiega un minimo di 1 minuto di durata. Se la durata termina mentre stai volando, scendi alla velocità di 9 metri per round finché non atterri. Gli stivali recuperano 2 ore di capacità di volo ogni alba.

* **Stivali della Corsa e del Salto** 5000 mo, non comune, mentre indossi questi stivali, la tua velocità di movimento diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un'armatura pesante. Inoltre, salti tre volte la normale distanza, fino ad un massimo di 9 metri.

* **Stivali degli Elfi** 3000 mo, non comune, mentre indossi questi stivali, i tuoi passi non emettono suoni, quale che sia la superficie che stai attraversando. Il muoverti silenziosamente non ti obbliga a trattare il terreno come difficile (ma potrebbe comunque esserlo).

* **Stivali dell'Inverno** 10000 mo, rari, mentre indossi questi stivali hai resistenza ai danni da freddo, ignori il terreno difficile prodotto da neve o ghiaccio. Puoi tollerare le temperature fino ai -45° C senza bisogno di ulteriori protezioni. Se indossi abiti pesanti, puoi tollerare temperature fino a -75° C.

* **Stivali della Levitazione** 5000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, puoi usare a volontà due azioni per lanciare l'incantesimo levitazione su di te.

* **Stivali della Velocità** 5000 mo, raro, mentre indossi questi stivali, puoi usare una Reazione per ottenere un Azione di Movimento in più. La capacità è usabile per un massimo di 10 minuti al giorno. La capacità si ricarica all'alba.

* **Stivali Danzanti** questi stivali maledetti funzionano come altri stivali magici. Tuttavia, quando il personaggio entra in combattimento o tenta di fuggire da un potenziale combattimento, egli viene affetto da un incantesimo danza irresistibile, senza possibilità di Tiro Salvezza. E' possibile rimuovere gli Stivali Danzanti con l'incantesimo Rimuovi Maledizione o Desiderio.

Bacchette, Verghe e Bastoni

Se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira 1d6 se ottieni 1 la bacchetta si riduce in polvere ed è distrutta

* **Bacchetta Cerca metalli** 500 mo, non comune, quando viene spesa una carica, la bacchetta punta nella direzione di qualunque massa metallica di almeno 100 kg che si trovi entro 6 metri. Chi impugna la bacchetta ha una percezione intuitiva del tipo di metallo individuato.

* **Bacchetta dei Dardi Arcani** 8000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite essa un Dardo arcano, come l'omonimo incantesimo. Ogni carica genera 1 dardo. La bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d3+1 cariche spese all'alba.

* **Bacchetta delle Comodità** 300 mo, comune, Il possessore può spendere 1 carica per lanciare gli incantesimi servitore invisibile o cuoco invisibile o disco fluttuante. La bacchetta ha 7 cariche che sono recuperate all'alba.

* **Bacchetta dei Fulmini** 32000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica lanciare tramite essa l'incantesimo fulmine (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1d3 + 1 cariche spese all'alba.

* **Bacchetta del Fuoco** 18000 mo, molto raro, una bacchetta del fuoco produce diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: Onda rovente, piroesperto, palla di fuoco, muro di fuoco. Finché la bacchetta è tenuta in mano ogni 1 sui dadi per danno da fuoco che infligge viene considerato come 2. La bacchetta ha 7 cariche e ne recupera 1 all'alba.

* **Bacchetta del Ghiaccio** 15000 mo, molto raro, una bacchetta del fuoco produce diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: raggio di gelo, tempesta di nevischio, tempesta di ghiaccio, cono di freddo. Finché la bacchetta è tenuta in mano ogni 1 sui dadi per danno da freddo che infligge viene considerato come 2. La bacchetta ha 7 cariche e ne recupera 1 all'alba.

* **Bacchetta dell'Individuazione del Magico** 1500 mo, non comune, mentre impugni questa bacchetta, con due azioni puoi spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo individuazione del magico. Questa bacchetta ha 7 cariche, e recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

* **Bacchetta del l'Individuazione dei Nemici** 4000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per pronunciarne la parola di comando. Per il minuto successivo, conosci in che direzione si trovi la creatura ostile più vicina entro 18 metri da te, ma non la distanza che vi separa. La bacchetta può percepire la presenza di creature ostili che siano eteree, invisibili, camuffate, o nascoste, oltre che di quelle in piena vista. L'effetto termina se smetti di impugnare la bacchetta. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 2 cariche spese all'alba.

* **Bacchetta delle Illusioni** 3000 mo, raro, chi impugna questa bacchetta può lanciare Immagine Maggiore (3), Immagine Silenziosa (1), Immagine Speculare (2). Ogni incantesimo costo un numero di cari-

che pari al livello +1. Mentre si concentra sull'effetto, il personaggio può solo muoversi a velocità dimezzata. Se viene colpito deve riuscire con successo in una Prova di Magia o l'illusione svanisce immediatamente.

* **Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete** 300 mo, non comune, questa bacchetta punta al passaggio segreto più vicino entro 6 metri. L'effetto consuma una carica delle 7 disponibili, ogni giorno all'alba si recuperano tutte le cariche.

* **Bacchetta della Luce** 3500 mo, raro, una bacchetta della luce manifesta diversi incantesimi e consuma 1 carica + livello dell'incantesimo manifestato. Gli incantesimi manifestabili sono: luci danzanti, luce, fiamma perenne, luce diurna. Infine, spendendo 5 cariche, il possessore può creare un raggio di intensa luce solare. La luce di colore giallo-dorato intenso, ha una gittata di 36 m, e forma una sfera di luce del diametro di 12 m. Chiunque si trovi nell'area di effetto viene accecato e stordito per 1 round se fallisce un Tiro Salvezza su Tempra DC 17. La sfera dorata ha un effetto devastante sui non morti, infliggendo 6d6 ferite da Luce senza possibilità di Tiro Salvezza. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 2 cariche spese all'alba.

* **Bacchetta del Mago da Guerra** 1500/5500/25000 mo, non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3), mentre impugni questa bacchetta, ottieni un bonus ai Tiri per Colpire con gli incantesimi determinato dalla rarità della bacchetta. Inoltre, ignori la copertura leggera quando effettui un attacco con incantesimo.

* **Bacchetta della Metamorfosi** 32000 mo, molto raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo metamorfosi (DC 18, Tiro Salvezza su Volontà). Questa bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba.

* **Bacchetta delle Meraviglie** 25000 mo, molto raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi spendere 1 carica con due azioni e scegliere un bersaglio entro 36 metri da te. Il bersaglio può essere una creatura, un oggetto o un punto nello spazio. Il Narratore decide o determina casualmente cosa accadrà quando fai uso della bacchetta. Gli incantesimi lanciati tramite la bacchetta hanno DC del Tiro Salvezza 18. Se l'incantesimo normalmente ha una gittata espressa in metri, la gittata diventa 36 metri qualora non lo sia già. Se un effetto copre un'area, devi centrare l'incantesimo sul bersaglio e includervelo. Se un effetto più agire su più soggetti possibili, il Narratore determina casualmente chi sia affetto.

Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica ogni giorno all'alba.

Ogni volta che fai uso della bacchetta delle meraviglie tira un d100 e consulta questa tabella.

d100	Contenuti
01-05	Lanci lentezza.
06-10	Lanci fuoco delle fate.
11-15	Sei stordito fino all'inizio del tuo prossimo round, e ritieni che sia accaduto qualcosa di stupefacente.
16-20	Lanci folata di vento.
21-25	Lanci individuazione dei pensieri sul bersaglio da te scelto. Se il tuo a bersaglio non è una creatura, subisci invece 1d6 danni.
26-30	Lanci Nebbia Nauseante.
31-33	Pioggia abbondante precipita in un raggio di 18 metri centrato sul bersaglio. L'area diventa oscurata leggermente. La pioggia continua a cadere fino all'inizio del tuo prossimo round.
34-36	Compare un animale nello spazio non occupato più vicino al bersaglio. L'animale non è sotto il tuo controllo e agisce come di norma. Tira un d100 per determinare che specie di animale compaia 01-25, un rinoceronte; 26-50, un elefante; 51-100, un ratto.
37-46	Lanci fulmine.
47-49	Una nube di 600 enormi farfalle riempie un raggio di 9 metri intorno al bersaglio. L'area diventa oscurata pesantemente. Le farfalle restano per 10 minuti.
50-53	Ingrandisci il bersaglio come se avessi lanciato l'incantesimo ingrandire/ridurre. Se il bersaglio non può essere soggetto all'incantesimo, o se non è una creatura, tu diventi il bersaglio.
54-58	Lanci oscurità.
59-62	Erba folta spunta in un raggio di 18 metri intorno al bersaglio.Se vi è già dell'erba, questa cresce di dieci volte e resta così per 1 minuto.
63-65	Un oggetto a scelta del Narratore scompare sul Piano Etereo.L'oggetto non deve essere né indossato né trasportato, deve essere entro 36 metri dal bersaglio, e non più grande di 3 metri in ciascuna dimensione.
66-69	Ti rimpicciolisci come se avessi lanciato su di te l'incantesimo ingrandire/ridurre.
70-79	Lanci palla di fuoco.
80-84	Lanci invisibilità su di te.
85-87	Sul bersaglio crescono delle foglie. Se hai scelto un punto nello spazio come bersaglio, le foglie spunteranno sulla creatura più vicina a quel punto. A meno che non vengano strappate, le foglie diventeranno marroni e cadranno dopo 24 ore.
88-90	Un flusso di 1d4 x 10 gemme del valore di 1 mo ciascuna scaturisce dalla punta della bacchetta in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro. Ogni gemma infligge 1 danno contundente, e il loro danno totale è diviso equamente tra tutte le creature sulla linea.
91-95	Una raffica di luci scintillanti e colorate si estende da te in un raggio di 9 metri. Tu e tutte le creature nell'area dovete superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o restare accecati per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.
96-97	La pelle del bersaglio assume un colorito blu intenso per 1d10 giorni. Se hai scelto un punto nello spazio, il soggetto sarà la creatura più vicina a quel punto.
98-00	Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra con DC 18. Se il bersaglio non è una creatura, il bersaglio diventi tu e sarai tu a effettuare il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è pietrificato. Se il Tiro Salvezza fallisce di meno, il bersaglio è intralciato e inizia a trasformarsi in pietra. Mentre è intralciato a questo modo, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, diventando pietrificato in caso di fallimento o terminando l'effetto in caso di successo. Il bersaglio resta pietrificato finché non sarà liberato dall'incantesimo pietra in carne o simili magie.

* **Bacchetta della Negazione** 35000 mo, molto raro, questa bacchetta nega gli incantesimi o effetti simili prodotti da oggetti magici. Il possessore punta la bacchetta verso l'oggetto entro 36 metri, ed essa emana un raggio di colore grigio chiaro che colpisce il bersaglio. Il raggio annulla automaticamente le manifestazione di incantesimi o effetti simili di livello 3 o meno. Ciascun uso della bacchetta costa 1 carica ed essa può essere usata solo una volta per round. Questa bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera 1 carica ogni giorno all'alba.

* **Bacchetta delle Palle di Fuoco** 32000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo palla di fuoco (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba.

* **Bacchetta della Paralisi** 16000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per far sì che un sottile raggio parta dalla sua punta verso una creatura visibile entro 18 metri da te. Il bersaglio deve superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o restare paralizzato per 1 minuto. Al termine di ciascun round del bersa-

glio, questi può effettuare un tiro Salvezza su Tempra DC 15, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba.

* **Bacchetta della Paura** 13000 mo, raro, questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba.

Comando mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e comandare a un'altra creatura di scappare o strisciare, come per l'incantesimo comando (DC del Tiro Salvezza 18)

Cono di Paura mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 2 cariche, facendo sì che la punta della bacchetta emetta luce in un cono di 18 metri. Ogni creatura nel cono deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 18 o restare spaventata da te per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura deve spendere i suoi round cercando di muoversi più lontano possibile da te, e non può muoversi volontariamente entro 9 metri da te.

Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, la creatura può usare solo l'Azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisca di muoversi. Se non può muoversi da nessuna parte, la creatura può usare l'Azione Difesa Totale. Al termine di ciascun suo round, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba.

* **Bacchetta Scopri trappole** 400 mo, non comune, questa bacchetta punta alla trappola più vicina entro 6 m. L'effetto consuma una carica. Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera tutte le cariche spese all'alba.

* **Bacchetta dei Segreti** 500 mo, non comune, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni per spendere 1 carica e rilevare se porta segreta o trappola si trova entro 9 metri da te, la bacchetta pulsa e punta a quella più vicina a te. La bacchetta ha 3 cariche. La bacchetta recupera tutte le cariche spese all'alba.

* **Bacchetta della Ragnatela** 8000 mo, non comune, mentre la impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo ragnatela (DC del Tiro Salvezza 18). Questa bacchetta ha 7 cariche. La bacchetta recupera 1 carica spesa all'alba.

* **Bacchetta del Vincolo** 10000 mo, raro, questa bacchetta ha 7 cariche per le seguenti proprietà. La bacchetta recupera 1 carica spese all'alba. Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare due azioni e spendere alcune delle sue cariche per lanciare uno dei seguenti incantesimi (DC del Tiro Salvezza 21):

blocca mostri (5 cariche) o *blocca persone* (2 cariche).

* **Bacchetta della Fuga Assistita** 2000 mo, raro, mentre impugni questa bacchetta, puoi usare la Azione di Reazione e spendere 1 carica per ottenere +1d6 ai Tiri Salvezza che effettui per evitare di restare paralizzato o intralciato, o puoi spendere 1 carica per ottenere +1d6 su qualsiasi prova effettuata per sfuggire un tentativo di afferrare.

* **Bastone dell'Arcimago** 125000 mo, leggendario, il bastone dell'arcimago è una versione molto potente del bastone della stregoneria.

Esso mette a disposizione del possessore diversi incantesimi. Il bastone può essere usato per manifestare incantesimi: Serratura Magica, individuazione del magico, ingrandire/ridurre e luce. Queste capacità non richiedono il consumo di cariche.

In aggiunta, il bastone possiede le seguenti capacità che costano 1 carica per uso: dissolvi magie, fulmine, invisibilità, muro di fuoco, palla di fuoco, Passa Porta, piroesperto, ragnatela, scassinare e tempesta di ghiaccio.

Le seguenti, potenti capacità costano 2 cariche per uso: evoca elementale, telecinesi. Il possessore del bastone riceve un bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

Il bastone può essere ricaricato, ma soltanto assorbendo le energie magiche lanciate contro il possessore, il quale può assorbirle in quantità pari ad 1 carica per livello dell'incantesimo. Questa operazione è la sola Azione possibile in un round, ed il bastone non può essere usato per altri effetti nello stesso round in cui esso assorbe energia.

Ciascun bastone ha un numero massimo di cariche possibili, ed esso assorbirà cariche solo fino al suo limite senza incorrere in effetti deleteri. Il possessore non ha modo di conoscere tale limite, o quante cariche sono state usate, a meno di non usare qualche metodo magico.

Se il bastone assorbe energia in eccesso, esso esplode come nel caso di un colpo definitivo, descritto di seguito.

Un bastone dell'arcimago può essere usato per un colpo definitivo, il che richiede che esso venga spezzato dal suo possessore. La rottura non deve essere accidentale e deve essere dichiarata. Tutte le cariche immagazzinate nel bastone vengono rilasciate istantaneamente nel raggio di 9 m. Tutte le creature entro 3 m subiscono ferite pari a 10 volte il numero di cariche nel bastone; tra i 3 m ed i 6 m le ferite sono 6 volte il numero di cariche; e tra i 6 m ed i 9 m le ferite sono 4 volte il numero di cariche. Un Tiro Salvezza su Tempra a DC 25 riduce il danno a metà.

Il personaggio che spezza il bastone ha il 50% di probabilità di andare su un altro piano di esistenza, altrimenti il rilascio esplosivo di energia magica lo distrugge. Quando tutte le cariche sono state consumate, il bastone diviene un bastone +2. Se le cariche sono esaurite non può essere usato per un colpo definitivo.

* **Bastone dell'Avvizzimento** 3000 mo, raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico. Se colpisci, infligge danni come un normale bastone da combattimento, e puoi spendere 1 carica per infliggere 2d10 danni da Vuoto

aggiuntivi al bersaglio. Inoltre, il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o avere -1d6 per 1 ora a qualsiasi prova di Competenza o Tiro Salvezza che richieda Costituzione Questo bastone ha 3 cariche e recupera 1d3 cariche spese a mezzanotte.

* **Bastone dei Boschi** 44000 mo, raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Quando lo impugni hai anche un bonus di +2 ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 10 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1 cariche spese ogni giorno all'alba.

- *Incantesimi*. Puoi usare due azioni per spendere 1 o più cariche del bastone per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi, utilizzando la tua DC del Tiro Salvezza degli incantesimi: amicizia con gli animali (1 carica), localizza animali e piante (1 carica), muro di spine (6 cariche), parlare con gli animali (3 cariche), pelle coriacea (2 cariche) o risveglio (5 cariche). Puoi inoltre usare due azioni per lanciare tramite il bastone l'incantesimo passare senza tracce senza spendere cariche.

- *Forma d'Albero*. Puoi usare due azioni per piantare un'estremità del bastone su terreno fertile e spendere 1 carica per trasformare il bastone in un albero da frutto vigoroso. L'albero è alto 18 metri, con un tronco di 1 metro di diametro; in cima i suoi rami si estendono per 6 metri. L'albero sembra un albero normale ma irradia una debole aura di magia di trasmutazione, qualora sia bersaglio dell'incantesimo individuazione del magico. Mentre sei in contatto con l'albero e usi un'altra Azione per pronunciarne la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale. Qualsiasi creatura sull'albero, cade quando questo si ritrasforma in bastone.

* **Bastone dello Charme** 12000 mo, raro, mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 carica per lanciare tramite esso charme su persone, comando o comprendere linguaggi, utilizzando la tua DC dei Tiri Salvezza degli incantesimi. Il bastone può essere usato come bastone da combattimento magico.

Se stai impugnando il bastone e fallisci un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te e non un'area, puoi trasformare il Tiro Salvezza fallito in un successo. Non potrai più usare questa proprietà del bastone fino all'alba del giorno successivo.

Se riesci in un Tiro Salvezza contro un incantesimo di ammaliamento che prende come bersaglio solo te, con o senza l'intervento del bastone, puoi usare una Azione di Reazione per spendere 3 carica dal bastone e rivolgere l'incantesimo contro chi lo ha lanciato, come se l'incantesimo fosse stato lanciato da te.

Il bastone ha 7 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Bastone del Colpire** 25000 mo, molto raro, questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e di danno effettuati con esso. Quando colpisci con un attacco da mischia facendo uso del bastone, puoi spendere fino a 3 delle sue cariche. Per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 1d6 danni da forza aggiuntivi. Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1 carica spese ogni giorno all'alba.

* **Bastone del Fuoco** 16000 mo, molto raro, mentre impugni questo bastone, hai resistenza al danno da fuoco. Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: Onda rovente (1 carica, DC 13), muro di fuoco (4 cariche, DC 19) o palla di fuoco (3 cariche, DC 17).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Bastone del Gelo** 26000 mo, molto raro, mentre impugni questo bastone, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi.

- *Incantesimi*: cono di freddo (5 cariche, DC 21), muro di ghiaccio (4 cariche, DC 19), nube di nebbia (1 carica, DC 13) o tempesta di ghiaccio (4 cariche, DC 19).

Il bastone ha 10 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Bastone della Guarigione** 13000 mo, raro, mentre lo impugni, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: cura ferite leggere (1 carica), ristorare inferiore (2 cariche), rimuovi malattie (3 cariche). Questo bastone ha 10 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Bastone degli Insetti Sciamanti** 160000 mo, raro, questo bastone ha 10 cariche che puoi impiegare per usare le proprietà sotto descritte e recupera 1 carica ogni giorno all'alba.

- *Incantesimi*. Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere le sue cariche ed lanciare uno dei seguenti incantesimi: insetto gigante (4 cariche, DC 19) o piaga degli insetti (5 cariche, DC 21).

- *Nube di Insetti*. Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per fa sì che uno sciame di insetti innocui si diffonda in un raggio di 9 metri intorno a te. Gli insetti rimangono per 10 minuti, rendendo l'area oscurata pesantemente per tutti tranne te. Lo sciame si muove assieme a te, rimanendo centrato su di te. Un vento di almeno 15 chilometri all'ora disperde lo sciame e termina l'effetto.

* **Bastone del Pitone** 2000 mo, non comune, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del bastone e scagliarlo sul terreno fino a 3 metri di distanza. Il bastone diventa un serpente costrittore gigante sotto il tuo controllo e agisce al proprio conteggio di iniziativa. Utilizzando due azioni per pronunciare di nuovo la parola di comando, riporti il bastone alla sua forma normale nello spazio precedentemente occupato dal serpente.

Durante il tuo round puoi impartire ordini mentali al serpente finché si trova entro 18 metri da te e non sei inabile. Decidi tu quali azioni effettuerà il serpente e dove si muoverà durante il suo prossimo round, oppure puoi impartirgli un comando generico, come quello di attaccare i tuoi nemici o difendere un luogo. Se il serpente viene ridotto a 0 Punti Ferita, muore e ritorna alla sua forma di bastone. Poi, il bastone si frantuma ed è distrutto. Se il serpente si ritrasforma in forma di bastone prima di perdere tutti i suoi Punti Ferita, recupera tutti quelli persi.

* **Bastone del Potere** 150000 mo, leggendario, questo bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Mentre lo impugni, ricevi un bonus di +2 alla Difesa, ai Tiri Salvezza, e ai Tiri per Colpire con incantesimi. Questo bastone ha 20 cariche per le seguenti proprietà. Recupera 1d8 + 1 cariche spese ogni giorno all'alba. Se spendi l'ultima carica del bastone, tira 1d6 se ottieni 1 o meno il bastone mantiene il suo bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno ma perde tutte le altre proprietà.

- *Colpo di Potere.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando questo bastone, puoi spendere 1 carica per infliggere 1d6 danni da forza aggiuntivi al bersaglio.

- *Incantesimi.* Mentre impugni questo bastone, puoi usare due azioni per spendere 1 o più delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: blocca mostri (5 cariche DC 21), cono di freddo (5 cariche, DC 21), globo di invulnerabilità (6 cariche, DC 22), levitazione (2 cariche DC 15), muro di forza (5 cariche, DC 21), palla di fuoco (3 cariche DC 17), Dardo arcano (1 carica), raggio di indebolimento (1 carica DC 11) o fulmine (3 cariche DC 17).

- *Colpo di Vendetta.* Puoi usare due azioni per spezzare il bastone sul tuo ginocchio o contro una superficie solida, eseguendo un colpo di vendetta. Il bastone viene distrutto e libera la sua magia rimanente in un'esplosione che si espande fino a riempire una sfera di 9 metri di raggio centrata su di esso.

Hai il 50% di probabilità di viaggiare istantaneamente in un piano di esistenza a caso, evitando così l'esplosione. Se non riesci a evitare l'effetto, subisci danni da forza pari a 16 x il numero di cariche nel bastone. Ogni altra creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 27. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce un ammontare di danno basato sulla distanza dal punto di origine dell'esplosione, come mostrato sulla tabella seguente.

Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni.

Distanza dall'origine	Danno
3 metri o meno	8 x cariche nel bastone
Fino a 6 metri	6 x cariche nel bastone
Fino a 9 metri	4 x cariche nel bastone

Nota: il Bastone dell'Archimago e del Potere sono simili, questo perché preparati da due acerrimi nemici che volevano creare il Bastone più potente.

* **Bastone dei Tuoni e Fulmini** 10000 mo, molto raro, il bastone può essere impugnato come un bastone da combattimento magico che conferisce un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con esso. Inoltre ha le seguenti proprietà. Quando viene usata una di queste proprietà, non se ne potrà più far uso fino all'alba successiva.

- *Fulmine.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bersaglio subisca 2d6 danni da fulmine aggiuntivi.

- *Tuono.* Quando colpisci con un attacco in mischia usando il bastone, puoi far sì che il bastone emetta il suono di un tuono, udibile fino a 90 metri di distanza. Il bersaglio colpito deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21 o restare stordito fino al termine del tuo prossimo round.

- *Colpo Fulminante.* Puoi usare due azioni per far sì che una fulmine balzi dalla punta del bastone in una linea larga 1 metro e lunga 36 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 21, subendo 9d6 danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

- *Rombo di Tuono.* Puoi usare due azioni per far sì che il bastone produca un rombo di tuono assordante, udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura entro 18 metri da te (te escluso) deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce 2d6 danni da suono e resta assordata per 1 minuto. Se supera il Tiro Salvezza, subisce la metà dei danni e non è assordata.

- *Tuoni e Fulmini.* Puoi usare due Azioni per usare le proprietà Colpo Fulminante e Rombo di Tuono assieme. Farlo non consuma l'uso giornaliero di quelle proprietà, ma solo l'uso di questa.

* **Bastone della Stregoneria** 85000 mo, molto raro, in combattimento, questo bastone funziona come un bastone +1. Può essere usato per lanciare evoca elementale, invisibilità, passaparete e ragnatela. Il bastone può essere usato come una bacchetta della paralisi. Ciascuno di questi poteri richiede una carica. E' possibile spezzare il bastone per produrre un "colpo finale", il cui effetto dipende dal numero di cariche residue. Il bastone esplode in una grande sfera di fiamme, colpendo tutte le creature entro 9 m (compreso il proprietario del bastone) e infliggendo 8 ferite per carica rimasta, Tiro Salvezza su Tempra DC 27 per dimezzare.

* **Verga dell'Ammaliamento** 28000 mo, raro, spendendo 1 carica, il possessore può lanciare dominare bestie, con 2 cariche dominare persone e con 3 cariche dominare mostri.

* **Verga dell'Assorbimento** 50000 mo, molto raro, mentre impugni questa verga, puoi usare una Azione per assorbire un incantesimo che prenda come bersaglio solo te e privo di un'area di effetto. L'effetto dell'incantesimo assorbito è cancellato, e l'energia dell'incantesimo (non l'incantesimo stesso) viene assor-

bita dalla verga. Nel corso della sua esistenza la verga può assorbire e contenere fino ad una somma di 31 Livelli di incantesimi. Una volta che la verga ha assorbito 8 incantesimi (max livello 4), non ne potrà più assorbire. Se sei il bersaglio di un incantesimo che la verga non può contenere, la verga non ha alcun effetto sull'incantesimo. Quando prendi in mano la verga, sai quanti incantesimi la verga ha assorbito finora. Se sei un incantatore e impugni la verga, puoi convertire tutta l'energia contenuta per avere 10 Punti Magia in più.

* **Verga Inamovibile** 5000 mo, non comune, questa verga di ferro piatta ha un pulsante a un'estremità. Puoi usare due azioni per premere il pulsante, che fa sì che la verga resti magicamente fissata sul posto. Fino a quando tu o un'altra creatura userete due azioni per premere di nuovo il pulsante, la verga non si muoverà, anche se dovesse sfidare la gravità. La verga può sostenere fino a 4000 chili di peso. Un peso maggiore fa sì che la verga si disattivi e cada. Una creatura può usare due azioni per effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 30, spostando la verga di 3 metri in caso di successo.

* **Verga del Colpo possente** 30000 mo, molto rara, una verga del colpo possente infligge 1d8+3 ferite, e funziona come una mazza leggera magica +3. Quando la verga è usata contro i golem, consuma 1 carica per colpo inflitto, ed infligge 2d8+6 ferite. Si noti che quando la verga è usata come arma contro un golem un Tiro per Colpire Critico lo annienta istantaneamente. In aggiunta, questa verga infligge ferite addizionali a immondi e non morti. Quando si attaccano questi mostri, un Tiro per Colpire Critico causa il consumo di 1 carica, e la verga infligge il triplo delle ferite.

* **Verga della Forza Sovrana** 50000 mo, leggendaria, questa verga ha una testa flangiata, e funziona come una mazza magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa. La verga ha delle proprietà associate ai sei diversi pulsanti che sono disposti lungo il manico. Possiede anche altre tre proprietà descritte di seguito.

Sei Pulsanti. Puoi premere uno dei sei pulsanti della verga con due azioni. L'effetto del pulsante dura finché non premi un pulsante differente o premi di nuovo lo stesso pulsante, facendo tornare la verga alla sua forma normale.

- Se premi il *pulsante 1*, la verga diventa un'arma lingua di fuoco, e una lama infuocata fuoriesce dall'estremità opposta alla testa flangiata.

- Se premi il *pulsante 2*, la testa flangiata della verga si ripiega e fuoriescono due lame a mezzaluna, che trasformano la verga in un'ascia da battaglia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.

- Se premi il *pulsante 3*, la testa flangiata della verga si ripiega, e una punta di lancia esce fuori dall'estremità della verga, mentre il manico si allunga fino a 1,8 metri, trasformando la verga in una lancia magica che conferisce un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno effettuati con essa.

- Se premi il *pulsante 4*, la verga si trasforma in un'asta per scalare lunga fino a 15 metri, come richiesto da te. Sulle superfici dure come il granito, uno spuntone sul fondo e tre in cima tengono l'asta fissa sul posto. Sbarre orizzontali lunghe 7,5 centimetri si dipanano lungo i lati della verga, a 30 centimetri di distanza l'uno dall'altro, per formare una scala. L'asta può sostenere 2000 chili. Un peso superiore o la mancanza di un ancoraggio solido fa sì che la verga torni alla sua forma normale.

- Se premi il *pulsante 5*, la verga si trasforma in un ariete da sfondamento e conferisce a chi lo usa un bonus di +10 alle prove di Forza effettuate per sfondare porte, barricate o altre barriere.

- Se premi il *pulsante 6*, la verga assume o rimane nella sua forma normale e indica il nord magnetico (non accade nulla se questa funzione della verga viene impiegata in zone prive di un nord magnetico). La verga ti fornisce anche un'approssimativa conoscenza della profondità sottoterra e della tua altezza sul livello del mare.

Risucchiare Vita. Quando colpisci una creatura con un attacco in mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 4d6 danni da Vuoto aggiuntivi e vengono tolti dal massimo dei Punti Ferita, tu recuperi un numero di Punti Ferita pari alla metà del danno da Vuoto inflitto. Una volta usata, questa proprietà non più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Paralizzare. Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia utilizzando la verga, puoi obbligare il bersaglio a effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Terrorizzare. Mentre impugni questa verga, puoi obbligare ogni creatura che vedi entro 9 metri da te a effettuare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio è spaventato da te per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una volta usata, questa proprietà non può più essere usata fino all'alba del giorno successivo.

Questa verga non può essere ricaricata. Quando le cariche finiscono rimane una

* **Verga della Prontezza** 25000 mo, molto raro, questa verga dalla testa flangiata ha le seguenti proprietà.

Prontezza. Mentre impugni questa verga, hai +2 alle prove di Saggezza e ai tiri di iniziativa.

Incantesimi. Mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per lanciare tramite essa uno dei seguenti incantesimi: individuazione del magico, in-

dividuazione del veleno e delle malattie o vedere invisibilità.

Aura Protettiva. Con due azioni, puoi piantare l'estremità appuntita della verga nel terreno. A quel punto la testa della verga irradierà luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per ulteriori 18 metri. All'interno di questa luce intensa, tu e qualsiasi creatura a te amichevole otterrete un bonus di +1 alla Difesa e ai Tiri Salvezza e potrete percepire la posizione di qualsiasi creatura invisibile ostile che si trovi anch'essa all'interno della luce intensa. La testa della verga smette di emettere luce e termina l'effetto dopo 10 minuti, o quando una creatura usa due azioni per estrarre la verga dal terreno. Questa proprietà non può essere usata di nuovo fino all'alba del giorno successivo.

* **Verga della Sicurezza** 90000 mo, molto raro, mentre impugni questa verga, puoi usare due azioni per attivarla. Di conseguenza la verga trasporta te e fino ad altre 199 altre creature consenzienti visibili in un paradiso collocato in uno spazio extraplanare. Sarai tu a scegliere la forma di questo paradiso. Potrebbe essere un placido giardino, una gradevole radura, un'allegra taverna, un immenso palazzo, un'isola tropicale, o una fantastica fiera o qualsiasi altra cosa tu riesca a immaginare. Quale che sia la sua natura, il paradiso contiene cibo e bevande sufficienti ad alimentare i suoi visitatori. Tutto ciò con cui si può interagire nello spazio extraplanare può esistere solo al suo interno.

Per ogni ora trascorsa in questo paradiso, un visitatore recupera Punti Ferita come se avesse avesse riposato una notte. Inoltre, finché le creature restano nel paradiso non invecchiano, sebbene il tempo trascorra normalmente. I visitatori possono restare nel paradiso per un massimo di 200 giorni diviso il numero di creature presenti (arrotondare per difetto).

Quando il tempo termina o usi due azioni per farlo terminare, tutti i visitatori ricompaiono nel luogo da loro occupato quando hai attivato la verga, o nello spazio non occupato più vicino a quello. La verga non potrà essere usata di nuovo prima che siano passati dieci giorni.

* **Verga della Sovranità** 16000 mo, raro, puoi usare due azioni e presentare la verga e richiedere obbedienza a ciascuna creatura visibile entro 36 metri da te di tua scelta. Ogni bersaglio deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare Affascinato da te per 8 ore. Mentre è affascinata in questa maniera, la creatura ti considera un capo fidato. Se le viene recato danno da te o dai tuoi compagni, o le viene ordinato di fare qualcosa contrario alla sua natura, il bersaglio smetterà di essere affascinato in questa maniera. La verga non può essere usata di nuovo prima della prossima alba.

* **Verga Tentacolare** 5000 mo, raro, questa verga è un'arma magica che termina in tre tentacoli di cuoio. Mentre impugni la verga, puoi usare due azioni per dirigere ciascun tentacolo per attaccare una creatura visibile entro 3 metri da te. Ogni tentacolo effettua un Tiro per Colpire da mischia con un bonus di +9. Se colpisci, il tentacolo infligge 1d6 danni contundenti. Se colpisci un bersaglio con tutti e tre i tentacoli, esso deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15. Se lo fallisce, la velocità della creatura è dimezzata, ha -1d6 ai Tiri Salvezza di Riflessi, e per 1 minuto non può usare le sue reazioni. Inoltre, durante ciascun suo round, egli può effettuare due azioni o due azioni ma non entrambe. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi.

Pozioni – Olii

* **Pozione di Amicizia con gli Animali**

non comune, 200 mo, quando bevi questa pozione, per 1 ora puoi lanciare a volontà l'incantesimo Amicizia con gli Animali (DC del Tiro Salvezza 15).

* **Pozione di Arrampicata**

comune,250 mo, quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni velocità di scalata pari alla tua velocità di movimento. Durante questo periodo hai +1d6 alle prove di Resistenza che compi per effettuare una scalata.

* **Pozione della Chiaraudienza animale**

non comune, 500 mo, questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di percepire i suoni attraverso le orecchie di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

* **Pozione della Chiaroveggenza animale** non comune, 500 mo,questa pozione conferisce a chi la beve la facoltà di vedere attraverso gli occhi di un animale che si trovi in un raggio di 18 metri. Una barriera di piombo blocca questo effetto.

* **Pozione di Controllo degli animali** rara 1500 mo, chiunque beva questa posizione è come avesse lanciato Dominare Bestie

* **Pozione di Controllo dei draghi** leggendaria, 5000 mo, questa pozione conferisce un potere equivalente all'incantesimo dominare mostri su un singolo tipo di drago. E' possibile controllare un drago entro 18 metri per 5d4 round.

* **Pozione di Controllo dei non morti** 2500 mo, rara, anche se normalmente i non morti sono immuni a questo tipo di effetti, questa pozione permette a chi la beve di influenzare fino a 4 non morti con GS 3 o meno (intelligenti o no) come se usasse l'incantesimo charme. La durata dell'effetto è di 5d4 round.

* **Pozione di Controllo delle persone** 500 mo, non comune, una volta ingerita, questa pozione conferisce a chi la beve un potere analogo all'incantesimo charme.

* **Pozione di Controllo delle piante** 1500 mo, rara, chi beve questa pozione è in grado di controllare tutte le piante e le creature vegetali (compresi i funghi) in un'area quadrata di 6x6 m ed entro una distanza di 27 metri. L'effetto dura 5d4 round. Le piante obbediscono secondo le loro possibilità (ad esempio, le lia-

ne possono attorcigliarsi e infittirsi, causando lentezza o impedimento alla vista). E' possibile dare ordini a creature vegetali senzienti, ma queste hanno diritto a un Tiro Salvezza su Volontà DC 19. Come per altri tipi di ammaliamento, non si può ordinare a una creatura controllata di farsi male da sola.

* **Pozione di Crescita** 300 mo, non comune, quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto ingrandire dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Eroismo** 200 mo, raro, quando bevi questa pozione, ottieni 10 Punti Ferita temporanei che durano 1 ora. Per la stessa durata sei sotto l'effetto dell'incantesimo benedizione (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Forma Gassosa**
1500 mo, raro, quando bevi questa pozione, per 1 ora o finché non terminerai l'effetto con due azioni ottieni l'effetto dell'incantesimo forma gassosa (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Forza dei Giganti** rarità varia, costo vario, quando bevi questa pozione, per 1 ora il tuo punteggio di Forza cambia. Il tipo di gigante determina il punteggio (vedi la tabella seguente). La pozione non ha effetto se il tuo punteggio di Forza è pari o superiore al nuovo punteggio. La pozione della forza del gigante del gelo e la pozione della forza del gigante di pietra hanno lo stesso effetto.

- delle colline, Forza 5, Non comune 500 mo
- di pietra o del gelo, Forza 6, Raro 1000 mo
- del fuoco, Forza 7, Raro 2000 mo
- delle nuvole, Forza 8, Molto raro 5000 mo
- delle tempeste, Forza 9, Leggendario 10000 mo

* **Pozione di Guarigione** rarità varia, costo vario, quando bevi da questa pozione, recuperi un numero di Punti Ferita che varia a seconda della rarità della pozione di guarigione.

- Comune, Punti Ferita 1d8 + 1. Comune, 50 mo
- Potenziata, Punti Ferita 3d8 +3. Non Comune, 125 mo
- Maggiore, Punti Ferita 3d10 +30. Rara, 300 mo
- Suprema, Punti Ferita 5d10 + 50. Molto Rara, 1500 mo

* **Pozione dell'Inganno**
500 mo, rara, questa pozione ha un nome quanto mai appropriato, poiché convince chi la beve di aver ingerito una pozione di un altro tipo. Per esempio, una finta "pozione di chiaraudienza" potrebbe far sentire a chi l'ha bevuta suoni che in realtà non esistono. Se più persone assaggiano questa pozione, c'è una probabilità del 90% che concordino nel ritenerla dello stesso tipo.

* **Pozione di Invisibilità** 200 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, per 1 ora diventi invisibile. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch'esso invisibile assieme a te. L'effetto ha termine qualora tu attacchi o lanci un incantesimo.

* **Pozione dell'invulnerabilità** 800 mo, rara, una pozione di invulnerabilità conferisce a chi la beve un bonus +2 ai Tiri Salvezza e un miglioramento di 2 punti la Difesa per 10 minuti.

* **Pozione di Lettura del Pensiero** 200 mo, raro, quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 15).

* **Pozione della Levitazione** 200 mo, non comune, questa pozione ha lo stesso effetto dell'incantesimo levitazione.

* **Pozione della Longevità** 15000 mo, leggendaria, questa pozione fa ringiovanire di 1d12 anni. La giovinezza riguadagnata non annulla soltanto l'invecchiamento naturale, ma anche l'invecchiamento causato da effetti magici o creature. Esiste un pericolo nell'usare questa pozione, poiché ogni volta che si beve una pozione di longevità, c'è una probabilità cumulativa dell'1% che tutti i benefici precedentemente guadagnati con pozioni di questo tipo siano annullati. Non è possibile consumare una dose parziale di questa pozione.

* **Pozione della Metamorfosi** 2500 mo, rara, questa pozione conferisce un potere analogo all'incantesimo metamorfosi.

* **Pozione di Resistenza** 300 mo, non comune, quando bevi questa pozione, per 1 ora ottieni resistenza a un tipo di danno. Il Narratore sceglie il tipo di danno o lo determina casualmente (Acido, Freddo, Fuoco, Forza, Fulmine, Vuoto, Veleno, Luce, Suono)

* **Pozione di Respirare Sott'Acqua** non comune, 200 mo, dopo aver bevuto questa pozione, puoi respirare sott'acqua per 1 ora.

* **Pozione di Rimpicciolimento** 300 mo, raro, quando bevi questa pozione, per 1d4 ore ottieni l'effetto ridurre dell'incantesimo ingrandire/ridurre (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Veleno**, non comuni/rari, vario. Sono presenti diversi tipi di veleni:

- Indebolente, DC 15 Tempra oppure -2 Tiri per Colpire e Tiri Salvezza per 1 minuto. Non comune, 35mo
- Indebolente potenziata, DC 18 Tempra, -1d6 Tiri per Colpire e Tiri Salvezza per 1 Turno, Raro, 50 mo
- Veleno, subisci 2d6+2 di danno. TS DC 15 Tempra. Non Comune, 30 mo
- Veleno potenziata, subisci 2d8+4 di danno. TS DC 18 Tempra. Rara, 50 mo
- Veleno maggiore, subisci 4d10+8 di danno. TS DC 24 Tempra. Molto Rara, 125 mo

* **Pozione di Velocità** 400 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, ottieni l'effetto dell'incantesimo *Velocità* per 1 minuto (non richiede concentrazione).

* **Pozione di Volo** 500 mo, molto raro, quando bevi questa pozione, per 10 minuti ottieni velocità di volo pari alla tua normale velocità di movimento e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.

* **Filtro d'Amore** 120 mo, non comune, resterai Affascinato per 1 ora dalla prima creatura che vedrai entro 10 minuti da quando avrai bevuto questo filtro. Se la creatura è di una specie o genere da cui sei normalmente attratto, finché sei Affascinato la considererai il tuo unico e grande amore.

* **Filtro Scopritesori** 500 mo, raro, chi beve questa pozione può percepire entro 72 metri i tesori che contengono metalli preziosi o gemme, purché abbiano un valore di almeno 50 monete d'oro. Si può percepire la direzione del tesoro, ma non la sua esatta distanza. Nessuna barriera non magica può impedire di percepire i tesori, tranne una lastra di piombo.

* **Olio di Affilatezza** 3200 mo, molto raro, quest'olio può ricoprire un'arma tagliente o perforante o fino a 5 munizioni taglienti o perforanti. Applicare l'olio richiede 1 minuto. Per 1 ora, l'arma ricoperta dall'olio è magica e ha un bonus di +3 ai Tiri per Colpire e danno.

* **Olio di Forma Eterea** 2000 mo, raro, una dose di olio è sufficiente a ricoprire una creatura di taglia Media o inferiore, e l'equipaggiamento che indossa e trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. Dopodiché la creatura ottiene l'effetto dell'incantesimo forma eterea per 1 ora.

* **Olio di Scivolosità** 500 mo, non comune, l'olio può coprire una creatura di taglia Media o inferiore, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta (è necessaria un'ulteriore fiala per ogni categoria di taglia sopra la Media). Applicare l'olio richiede 10 minuti. La creatura ottiene poi il beneficio dell'incantesimo libertà di movimento per 8 ore. In alternativa, con due azioni si può versare l'olio sul terreno, duplicando per 8 ore l'effetto dell'incantesimo unto su quell'area.

Anelli

* **Anello Accumula Incantesimi** 24000 mo, raro, questo anello immagazzina gli incantesimi lanciati su di esso, conservandoli fino a che chi lo indossa non ne faccia uso. L'anello può accumulare fino a 3 Incantesimi fino ad un massimo di 15 Punti Magia, con un massimo di 6 Punti Magia per singolo incantesimo.

Qualsiasi creatura può lanciare un incantesimo accumulato di livello da 1 a 5 sull'anello toccandolo. L'incantesimo ha una DC pari a 10 + 2 x Livello incantesimo, l'eventuale Tiro per Colpire viene effettuato da chi lancia l'incantesimo.

Per caricare l'incantesimo nell'anello il mago deve mirare all'anello per farlo assorbire. Se l'anello non può contenere l'incantesimo, l'incantesimo si manifesta normalmente. Un incantesimo lanciato tramite questo anello non è più contenuto al suo interno, e libera spazio per altri incantesimi.

* **Anello dell'Ariete** 5000 mo, raro, mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche per attaccare una creatura visibile entro 18 metri da te.

L'anello produce una testa di ariete spettrale ed effettua il suo Tiro per Colpire a distanza con un bonus di +7. Se colpisce, per ogni carica spesa, il bersaglio subisce 2d10 danni da forza e viene spinto di 1 metro lontano da te.

In alternativa, puoi spendere da 1 a 3 cariche dell'anello con due azioni per tentare di sfondare una porta entro 18 metri da te. L'effettui una prova con bonus +1d6 ogni carica spesa.

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni mattina all'alba.

* **Anello di Caduta Piuma** 2000 mo, raro, se cadi da più di 1 metro e indossi questo anello si attiva in automatico l'incantesimo Caduta Piuma

* **Anello di Camminare sull'Acqua** 1500 mo, non comune, mentre indossi questo anello, puoi stare in piedi o muoverti su qualsiasi superficie liquida come se fosse terreno solido.

* **Anello del Calore** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, hai resistenza ai danni da freddo. Inoltre, tu e tutto quello che indossi e trasporti siete immuni agli effetti delle temperature basse fino a -45° C.

* **Anello degli Elementali dell'Acqua** 250000 mo, leggendario. questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Acqua. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Acqua, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'acqua. Inoltre, puoi stare in piedi e camminare sulle superfici liquide come se fossero terreno solido. Puoi parlare e comprendere l'Aquan.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'acqua mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuovo pari alla tua velocità di movimento.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: creare o distruggere acqua (1 carica), controllare tempo atmosferico (3 cariche), muro di ghiaccio (3 cariche) o tempesta di ghiaccio (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba. Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali dell'Aria** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale dell'Aria. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale dell'Aria, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale dell'aria. Inoltre, quando cadi, scendi di 18 metri per round e non subisci danni dalla caduta. Puoi parlare e comprendere l'Ictun.

Se aiuti a uccidere un elementale dell'aria mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da fulmine.

- Hai velocità di volo pari alla tua velocità di movimento e puoi fluttuare.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: Fulmine a catena (3 cariche), folata di vento (2 cariche) o muro di vento (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali del Fuoco** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale del Fuoco. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale del Fuoco, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale del fuoco. Inoltre, hai resistenza ai danni da fuoco. Puoi parlare e comprendere l'Ignan.

Se aiuti a uccidere un elementale del fuoco mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai immunità ai danni da fuoco.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: Onda rovente (1 carica), muro di fuoco (3 cariche) o palla di fuoco (2 cariche).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello degli Elementali della Terra** 250000 mo, leggendario, questo anello è collegato al Piano Elementale della Terra. Mentre lo indossi, hai +1d6 ai Tiri per Colpire contro gli elementali del Piano Elementale della Terra, ed essi hanno -1d6 ai Tiri per Colpire effettuati contro di te.

Puoi spendere 2 cariche dell'anello per lanciare dominare mostri su di un elementale della terra. Inoltre, puoi muoverti su terreno difficile composto da macerie, pietre o terra come se fosse terreno normale. Puoi parlare e comprendere il Tremun.

Se aiuti a uccidere un elementale della terra mentre indossi l'anello, ottieni accesso alle seguenti proprietà aggiuntive:

- Hai resistenza ai danni da acido.

- Puoi muoverti attraverso la terra o la roccia solida come se fossero terreno difficile. Se vi termini il tuo round, vieni proiettato fuori nello spazio non occupato più vicino che hai occupato per ultimo.

- Puoi lanciare tramite l'anello i seguenti incantesimi, spendendo il numero di cariche richieste: scolpire pietra (2 cariche), muro di pietra (3 cariche) o pelle di pietra (1 carica).

L'anello ha 5 cariche. Recupera 1d4 + 1 cariche ogni giorno all'alba.

Gli incantesimi lanciati tramite l'anello hanno DC del Tiro Salvezza 21.

* **Anello del Controllo delle persone** 2500 mo, raro, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di usare l'incantesimo *charme* una volta la giorno. L'effetto dura finché chi esercita il controllo non vi pone termine, passa 1 ora o non viene usato dissolvi magia.

* **Anello del Controllo delle piante** 5000 mo, molto raro, chi indossa questo anello può controllare le piante e le creature vegetali in un'area quadrata di 3x3 m entro una distanza di 18 metri. Anche se una pianta è immobile, essa si può spostare mentre è sotto l'effetto di questo anello. Il controllo dura fintanto che chi lo esercita mantiene una concentrazione totale, che impedisce ogni altra Azione.

* **Anello della Debolezza** raro, una volta indossato, questo anello può essere rimosso solo da *rimuovere maledizione*. Il portatore perde un punto di Forza a round finché non si riduce a -3.

* **Anello dei Tre Desideri** 75000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue 1d3 cariche per lanciare tramite esso l'incantesimo desiderio. L'anello perde la sua magia quando usi l'ultima carica.

* **Anello di Elusione** 5000 mo, raro, mentre indossi questo anello e fallisci un Tiro Salvezza su Riflessi, puoi usare la tua Azione di Reazione per spendere 1 carica per ripetere il Tiro Salvezza che hai appena fallito. Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni mattina all'alba.

* **Anello dell'Evocazione dello Djinni** 35000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, puoi pronunciarne la parola di comando, con due azioni, per evocare uno specifico djinni del Piano Elementale dell'Aria. Lo djinni compare in uno spazio non occupato a tua scelta, entro 36 metri da te. Resta finché rimani concentrato (come se ti concentrassi su di un incantesimo), per un massimo di 1 ora, o finché non scende a 0 Punti Ferita. Poi ritorna al suo piano natio.

Finché resta evocato, lo djinni è amichevole verso di te e i tuoi compagni. Obbedisce a qualsiasi comando gli dai, non importa la lingua usata. Se non gli impartisci ordini, lo djinni si difenderà dagli attacchi ma non effettuerà nessun'altra Azione.

Dopo la partenza dello djinni, esso non potrà più essere evocato prima che siano passate 24 ore e se lo djinni muore l'anello perde la sua magia.

* **Anello di Influenza sugli Animali** *Anello, raro* 4000 mo

Mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per spendere 1 delle sue cariche per lanciare tramite esso uno dei seguenti incantesimi: *amicizia con gli animali* (DC del Tiro Salvezza 15), *parlare con gli animali*, *paura* (DC del Tiro Salvezza 15, prende come bersaglio solo bestie che hanno Intelligenza -2 o meno).

Questo anello ha 3 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Anello dell'Inganno** raro, chi indossa questo anello maledetto è convinto che abbia un potere scelto dal Narratore o determinato casualmente.

* **Anello di Invisibilità** 10000 mo, molto raro, mentre indossi quest'anello, puoi renderti invisibile con due azioni. Tutto ciò che indossi o trasporti diventa invisibile assieme a te. Resti invisibile finché l'anello non viene rimosso, attacchi o lanci un incantesimo, o finché non usi due azioni per tornare visibile. L'anello è usabile 3 volte al giorno.

* **Anello di Libertà di Azione** 20000 mo, raro, mentre indossi questo anello, il terreno difficile non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, la magia non può né ridurre la tua velocità né renderti paralizzato o intralciato.

* **Anello del Nuoto** 3000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, hai velocità di nuoto pari al tuo Movimento.

* **Anello di Protezione** costo vario, rarità varia, mentre indossi questo anello, hai un bonus da +1 (5000 mo, raro), +2 (7500 mo, raro), +3 (12000mo, molto raro) alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

* **Anello Respingi Incantesimi** 35000 mo, leggendario, mentre indossi quest'anello, hai +1d6 ai Tiri Salvezza contro qualsiasi incantesimo che prende come bersaglio solo te e non un'area di effetto. Inoltre, se fai un Successo Critico Salvezza e l'incantesimo ha livello 5 o più basso, l'incantesimo non ha effetto su di te e invece prende come bersaglio l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo.

* **Anello di Rigenerazione** 12000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello, recuperi 1d6 Punti Ferita ogni 10 minuti, purché ti rimanga almeno 1 Punto Ferita. Se perdi una parte del corpo, l'anello fa sì che la parte mancante ricresca e ritorni alla sua completa funzionalità in 1d6 + 1 giorni, purché per tutto il periodo ti rimanga sempre almeno 1 Punto Ferita.

* **Anello di Resistenza** 12000 mo, raro, mentre indossi questo anello, hai resistenza a un tipo di danno. La gemma incastonata nell'anello indica il tipo di danno, che viene scelto o determinato casualmente dal Narratore.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Vuoto	Giaietto
7	Energia Positiva	Giada
8	Luce	Topazio
9	Suono	Spinello
10	Energia Negativa	Ametista

* **Anello del Salto** 2500 mo, non comune, mentre indossi questo anello, con due azioni puoi lanciare tramite esso l'incantesimo salto*saltare* a volontà, ma il bersaglio puoi essere solo tu.

* **Anello dello Scudo Mentale** 16000 mo, non comune, mentre indossi questo anello, sei immune alla magia che permette alle altre creature di leggere i tuoi pensieri, determinare se stai mentendo, conoscere i tuoi Tratti o apprendere che tipo di creatura sei. Le creature possono comunicare telepaticamente con te solo se glielo concedi.

* **Anello delle Stelle Cadenti** 14000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello a luce fioca o all'oscurità, puoi lanciare tramite esso *luci danzanti* e *luce* a volontà. Lanciare uno dei due incantesimi tramite l'anello richiede due azioni. L'anello ha 6 cariche per le seguenti altre proprietà.

L'anello recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

Luminescenza. Spendi 1 carica con due azioni per lanciare tramite l'anello l'incantesimo *luminescenza*.

Palla di fulmini. Puoi spendere 2 cariche con due azioni per creare da una a quattro sfere di fulmini di 1 metro di diametro. Più sfere crei, meno potente sarà ciascuna sfera individualmente. Ogni sfera compare in uno spazio non occupato visibile entro 36 metri da te. La sfera dura finché ti concentri su di essa (come se ti concentrassi su di un incantesimo), fino a un massimo di 1 minuto. Ogni sfera irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Con due azioni puoi muovere ciascuna sfera di massimo 9 metri, ma senza superare i 36 metri di distanza da te. Quando una creatura, a parte te, si trova entro 1 metro da una sfera, la sfera scarica i fulmini contro quella creatura e poi scompare. Quella creatura deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura subisce danni da fulmine in base al numero di sfere da te creato (4 sfere, 2d4 danni; 3 sfere, 2d6 danni; 2 sfere, 5d4 danni; 1 sfera, 4d12 danni).

Stelle Cadenti. Puoi spendere da 1 a 3 cariche con due azioni. Per ogni carica spesa, scagli una scintilla di luce dall'anello in un punto visibile entro 18 metri da te. Ogni creatura, in cubo di 3 metri di lato originante da quel punto, viene ricoperta di scintille e deve effettuare un Tiro Salvezza di Destrezza DC 15, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

* **Anello di Telecinesi** 80000 mo, molto raro, mentre indossi questo anello, puoi lanciare a volon-

tà l'incantesimo *telecinesi*, ma puoi prendere come bersaglio solo oggetti che non siano indossati o trasportati.

* **Anello della Vista ai Raggi X** 6000 mo, raro, mentre indossi questo anello, puoi usare due azioni per pronunciarne la parola di comando. Quando lo fai, puoi vedere attraverso la materia solida per 1 minuto. Questa vista ha un raggio di 9 metri. Per te, gli oggetti solidi all'interno del raggio appaiono trasparenti e non impediscono alla luce di attraversarli.

Questa vista può penetrare 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune o fino a 90 centimetri di legno o terra. Le sostanze più dense bloccano la vista, così come un sottile foglio di piombo. Ogni qualvolta usi di nuovo l'anello prima di aver terminato una notte di riposo devi superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o diventare affaticato.

Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche

* **Bandana dell'Intelligenza** 8000 mo, raro, mentre indossi questa bandana la tua Intelligenza è +4. La bandana non ha effetto se hai già Intelligenza è già +4 o più alta.

* **Cappello del Camuffamento** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo cappello, puoi usare due azioni per lanciare a volontà l'incantesimo *camuffare sé stesso*. L'incantesimo termina quando il cappello viene rimosso.

* **Mantello dell'Aracnide** 8000 mo, molto raro, mentre indossi questo elegante abito di seta nera intessuto con fili d'argento, ottieni i seguenti benefici:

- Hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai velocità di scalata pari alla tua velocità di movimento.
- Puoi muoverti verso l'alto, il basso e lungo superfici verticali e a testa in giù sui soffitti, tenendo le mani libere.
- Non puoi essere catturato da alcuna sorta di ragnatela e ti muovi attraverso le ragnatele come fossero terreno difficile.
- Puoi usare due azioni per lanciare l'incantesimo *ragnatela* (DC del Tiro Salvezza 15). La ragnatela creata dall'incantesimo riempie il doppio della sua normale area. Una volta usata, questa proprietà della Mantello non può essere usata di nuovo fino alla prossima alba.

* **Mantella del Ciarlatano** 8000 mo, raro, mentre indossi questa mantella che odora lievemente di zolfo, puoi usarla per lanciare l'incantesimo *porta dimensionale* con due azioni. La proprietà di questa mantella non può essere usata di nuovo fino all'alba. Quando scompari, ti lasci alle spalle una nube di fumo e riappari alla tua destinazione all'interno di una simile nube di fumo. Questo fumo oscura leggermente lo spazio che hai lasciato e quello dove riappari e si dissipa alla fine del tuo prossimo round. Un vento leggero o più forte disperde il fumo.

* **Mantello di Distorsione** 60000 mo, raro, mentre indossi questa Mantello, essa proietta un'illusione che ti fa apparire come se stessi in un punto vicino alla tua reale posizione, facendo sì che tutte le creature abbiano -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Se subisci danni, la proprietà cessa di funzionare fino all'inizio del tuo prossimo round. Questa proprietà è soppressa mentre sei inabile, intralciato o altrimenti impossibilitato a muoverti.

* **Mantello degli Elfi** 5000 mo, non comune, mentre indossi questo Mantello tirando su il cappuccio, le prove di Consapevolezza effettuate per notarti hanno -1d6, e hai +1d6 alle prove di Furtività effettuate per nasconderti. Tirare su o giù il cappuccio richiede due Azioni.

* **Mantello della Manta** 6000 mo, non comune, mentre indossi questa Mantello con il cappuccio tirato su, puoi respirare sott'acqua e hai velocità di nuoto 18 metri. Tirare su o giù il cappuccio richiede 2 Azioni.

* **Mantello del Pipistrello** 6000 mo, raro, in aree di luce fioca o oscurità, puoi afferrare i bordi della Mantello con entrambe le mani e usarla per muoverti a velocità di volo 12 metri. Se dovessi smettere di tenere i bordi del Mantello mentre voli a questo modo, perdi la tua velocità di volo. Mentre indossi la Mantello in un'area di luce fioca o oscurità, puoi usare due Azioni per lanciare *metamorfosi* su di te, trasformandoti in un pipistrello. Quando sei in forma di pipistrello, mantieni i tuoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. La Mantello non può essere impiegata di nuovo in questo modo fino alla prossima alba.

* **Mantello di Protezione** rarità varia, costo vario, mentre indossi questa Mantello, ottieni un bonus di +1 (non comune, 3500 mo),+2 (raro, 6000 mo),+3 (molto raro, 15000 mo) alla Difesa e ai Tiri Salvezza.

* **Mantello della Resistenza agli Incantesimi** non comune, 3000 mo, mentre indossi questa Mantello, hai +1 ai Tiri Salvezza contro incantesimi.

* **Mantello della velenosità** raro, 4000 mo, questo mantello è di solito fatto di lana, sebbene possa essere anche di pelle. L'indumento può essere manipolato senza pericolo, ma appena viene indossato causa 5d6 di danno da veleno. Ogni round successivo può essere fatto un Tiro Salvezza su Tempra DC 21 per ridurre ad 1d6 il danno. Il mantello può essere rimosso soltanto con un incantesimo *Rimuovi Maledizione* o *Desiderio*.

* **Occhi della pietrificazione** queste due lenti di cristallo magico si sovrappongono alle pupille degli occhi. Quando una creatura mette queste lenti, viene immediatamente pietrificata senza Tiro Salvezza. Circa un quarto di questi oggetti (probabilità del 25%) consentono invece a chi le mette di pietrificare con lo sguardo, ma in questo caso le vittime hanno diritto a un Tiro Salvezza DC 17. Non è possibile combinare due tipi di lenti magiche.

* **Occhi Affascinanti** 3000 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi spendere 1 carica con due azioni per lanciare l'incantesimo *charme su persone* (DC del Tiro Salvezza 15) su di un umanoide entro 9 metri da te, purché tu e il bersaglio vi possiate vedere. Le lenti hanno 3 cariche e recuperano 1 carica di quelle spese ogni giorno all'alba.

* **Occhi dell'Aquila** 4500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista. In condizioni di visibilità limpida, puoi distinguere i dettagli anche di creature e oggetti molto distanti delle dimensioni di 50 centimetri.

* **Occhi della Vista Dettagliata** 2500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti di cristallo davanti agli occhi, puoi vedere molto meglio del normale fino a una distanza di 30 centimetri. Hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basata su vista mentre perlustri un'area o studi un oggetto a distanza ravvicinata.

* **Occhiali da Notte** 3500 mo, non comune, mentre indossi queste lenti scure, possiedi la scurovisione, con una gittata di 9 metri. Se già possiedi la scurovisione, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.

* **Tunica del Mimetismo** 2500 mo, raro, quando indossa questa tunica, un personaggio capisce immediatamente il suo potere. Una tunica del mimetismo permette al personaggio di confondersi con l'ambiente circostante, qualunque esso sia, e di nascondersi. Ha +1d6 nelle prove di Furtività per nascondersi nelle ombre. Il possessore può assumere a volontà l'aspetto di un altro umanoide, come per l'incantesimo *Alterare se stesso* (Cambio Aspetto). In questo caso, gli amici del possessore e chi lo conosce molto bene sono istintivamente consci della sua vera identità.

* **Tunica dell'Arcimago** 8000 mo, leggendario, questo abito apparentemente normale può essere giallo (01-45 su 1d100), grigio (46-75) o nero (76-00). Può essere indossato solo da un incantatore con Competenza Magica 2 o superiore. Conferisce le seguenti bonus:

- Difesa base 15

- +2 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e oggetti magici

* **Tunica dei Colori Scintillanti** 6000 mo, molto raro, questa vestaglia ha 3 cariche, e recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba. Quando la indossi, puoi usare due azioni e spendere 1 carica per far sì che l'indumento produca una trama mutevole di colori abbaglianti fino al termine del tuo prossimo round. Durante questo periodo, la vestaglia emana luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature che ti vedono hanno -1d6 ai Tiri per Colpire contro di te. Inoltre, qualsiasi creatura sotto la luce intensa e che ti veda quando il potere della vestaglia viene attivato, deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o restare stordita fino al termine dell'effetto.

* **Tunica dell'Indebolimento** 5000 mo, raro, una tunica dell'indebolimento sembra un abito magico di un altro tipo. Appena un personaggio la indossa, la sua Forza e la sua Intelligenza scendono a -3 ed egli perde la capacità di lanciare incantesimi. La tunica può essere rimossa facilmente, ma per ripristinare gli attributi occorre *Rimuovi Maledizione* seguito da *guarigione*.

* **Tunica degli Occhi** 30000 mo, leggendario, questa vestaglia è adornata da un disegno di occhi. Mentre la indossi, ottieni i seguenti benefici:

- La vestaglia ti permette di vedere in tutte le direzioni e hai +1d6 alle prove di Consapevolezza basate sulla vista.

- Hai scurovisione con una portata di 18 metri.

- Puoi vedere creature e oggetti invisibili, oltre che nel Piano Etereo, fino a una gittata di 36 metri.

Gli occhi della vestaglia non possono essere chiusi o distolti, e mentre indossi questa vestaglia non viene mai considerato a occhi chiusi o distolti.

L'incantesimo *luce* lanciato sulla vestaglia o l'incantesimo luce diurna lanciato entro 1 metro dalla vestaglia ti rendono accecato per 1 minuto. Al termine di ciascun tuo round, puoi effettuare un tiro Salvezza su Tempra (DC 15 per luce o DC 19 per luce diurna), ponendo fine alla condizione accecato in caso lo superi.

* **Tunica degli Oggetti Utili** 300 mo, non comune, mentre indossi questa vestaglia ricoperta da toppe di varie forme e colori, puoi usare due azioni per staccare una delle toppe, facendola diventare l'oggetto o la creatura che rappresenta. Quando l'ultima toppa viene rimossa, la vestaglia diventa un indumento normale. La vestaglia possiede due di ciascuna delle seguenti toppe:

Asta di 3 metri, Corda di canapa (15 metri, arrotolata), Lanterna a lente sporgente (piena e accesa), Pugnale, Sacco, Specchio d'acciaio.

Inoltre, la vestaglia ha 4d4 altre toppe. Il Narratore sceglie le toppe o le determina a caso, scegliendo tra proprietà totalmente diverse da quelle già presenti.

Tira un d100 sulla tabella seguente per scoprire le proprietà delle altre 4d4 toppe della vestaglia degli oggetti utili.

d100	Effetto
01-08	Borsello con 100 mo.
09-15	Forziere d'argento (lungo 30 cm, largo e profondo 15 cm) del valore di 500 mo.
16-22	Porta di ferro (larga e alta massimo 3 metri, sbarrata dal lato di tua scelta), che puoi piazzare su qualsiasi apertura a portata; si adatta per entrare nell'apertura, fissandosi e creando dei cardini.
23-30	10 gemme del valore di 100 mo ciascuna.
31-44	Una scala di legno (8 metri).
45-51	Un cavallo da corsa con sacche da sella 52-59 Fossa (un cubo di 3 metri di spigolo), che puoi piazzare sul terreno entro 3 metri da te.
60-68	4 pozioni di guarigione.
69-75	Barca a remi (lunga 4 metri).
76-83	Pergamena degli incantesimi contenente un incantesimo di livello dal 1° al 3°.
84-90	Due mastini.
91-96	Finestra (60 x 120 cm, profonda massimo 60 cm), che puoi piazzare su qualsiasi superficie verticale a portata.
97-100	Ariete portatile.

* **Tunica delle Stelle** 60000 mo, raro, mentre indossi questa vestaglia, ottieni un bonus di +1 ai Tiri Salvezza. Sei stelle, posizionate sulla parte superiore frontale della vestaglia, sono più grosse delle altre. Mentre indossi questa vestaglia, puoi usare 1 Azione per estrarre una delle stelle e usarla per lanciare Dardo arcano (1d4+1). Ogni giorno al tramonto, la stella rimossa ricompare sulla vestaglia. Mentre indossi la vestaglia, puoi usare due azioni per entrare nel Piano Astrale assieme a tutto ciò che indossi o trasporti. Resterai lì fino a quando userai due azioni per ritornare al piano in cui ti trovavi prima. Ricompari nell'ultimo spazio da te occupato, o se quello spazio è occupato, nello spazio non occupato più vicino.

Manuali, Tomi, Libri

* **Manuale dei Golem** 10000 mo, molto raro, questo tomo contiene le informazioni e incantamenti necessari a costruire un tipo particolare di golem. Il Narratore sceglie il tipo di golem che è possibile costruire o lo determina casualmente. Per decifrare e usare il manuale devi avere almeno Competenza Magica 10. Una creatura che non possa usare il manuale dei golem e provi a leggerlo, subisce 6d6 danni da forza.

Per creare un golem, devi trascorrere il tempo sopra indicato, lavorando senza interruzione con il manuale a disposizione e riposando per non più di 8 ore al giorno. Devi anche pagare il costo specificato per acquistare i materiali necessari.

Una volta finito di creare il golem, il libro viene consumato da fiamme arcane. Il golem si anima quando le ceneri del manuale saranno sparse su di esso. Sarà sotto il tuo controllo e comprende e obbedisce gli ordini pronunciati da te.

3d6	Golem	Tempo	Costo
3-4	Argilla	30 giorni	65000 mo
5-16	Carne	60 giorni	50000 mo
17	Ferro	120 giorni	100000 mo
18	Pietra	90 giorni	80000 mo

* **Manuale della Buona salute** 15000 mo, molto raro, questo tomo contiene istruzioni per rafforzare il corpo e la salute. Per leggere il libro occorrono 24 ore in un minimo di 3 giorni. Le sue istruzioni andranno seguite per 4 settimane, al termine delle quali il lettore guadagnerà permanentemente un punto di Costituzione. Una volta letto il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

* **Manuale della Velocità di azione** 15000 mo, molto raro, questo tomo contiene esercizi per l'equilibrio e la coordinazione. Funziona come un manuale della buona salute, ma fa ottenere un punto di Destrezza.

* **Manuale dell'Esercizio fisico** 15000 mo, molto raro, questo tomo funziona esattamente come il manuale della salute, ma conferisce al lettore un punto di Forza.

* **Tomo dell'Autorità e dell'Influenza** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene indicazioni su come influenzare e affascinare il prossimo, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1. Una volta letto il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

* **Tomo della Comprensione** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene esercizi di intuizione e discernimento, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1, e così fa il tuo punteggio massimo per quella caratteristica. Una volta letto il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

* **Tomo del Pensiero Limpido** 15000 mo, molto raro, questo libro contiene esercizi di memoria e logica, e le sue parole sono soffuse di magia. Se trascorri 48 ore in un periodo di 6 giorni o meno a studiare i contenuti del libro e praticarne le indicazioni, il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1. Una volta letto il manuale perde la sua magia, per recuperarla dopo un secolo.

Oggetti Magici Vari

* **Acqua purificatrice** 500 mo, raro, questo liquido dolce può essere usato per purificare l'acqua (anche per desalinizzare quella di mare) e per trasformare veleni, acidi e altri liquidi nocivi in una bevanda potabile. Inoltre, l'acqua purificatrice neutralizza l'efficacia di ogni altra pozione. Questa pozione può trasformare fino a 1000 metri cubi di quasi tutti i liquidi a base d'acqua, ma solo 10 metri cubi di acido. Gli effetti sono permanenti e un liquido purificato non può essere deteriorato o contaminato di nuovo per un periodo di 5d4 round.

* **Ali del Volo** 54000 mo, leggendario, mentre indossi questo Mantello, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando, trasformandola in un paio di ali da pipistrello o da uccello che spuntano dalla tua schiena per 1 ora o finché non ripeti la parola di comando con un'Azione. Le ali ti forniscono velocità di volo 18 metri. Quando scompaiono, non potrai più usarle fino all'alba del giorno dopo.

* **Ampolla di Ferro** 35000 mo, leggendario, questa bottiglia di ferro ha un tappo di ottone. Puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando dell'ampolla, prendendo come bersaglio una creatura visibile entro 18 metri da te. Se il bersaglio è nativo di un piano di esistenza diverso da quello in cui ti trovi, deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21 o venir intrappolato nell'ampolla. Se il bersaglio è già stato intrappolato nell'ampolla, riceve +1d6 al Tiro Salvezza. Una volta intrappolata, la creatura rimarrà nell'ampolla finché non sarà liberata. L'ampolla può contenere solo una creatura alla volta. Una creatura intrappolata nell'ampolla non ha bisogno di respirare, mangiare o dormire e non invecchia. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo dell'ampolla e liberare la creatura che contiene. La creatura sarà amichevole verso di te e i tuoi compagni per 1 ora e obbedirà ai vostri comandi per quella durata. Se non le impartisci comandi o gliene dai uno che provocherebbe la sua morte, si difenderà ma non compirà altre azioni. Al termine della durata, la creatura agirà in base al suo normale comportamento

L'incantesimo *identificare* rivela che una creatura si trova all'interno dell'ampolla, ma l'unico modo per determinare che sorta di creatura sia è di aprire l'ampolla. Un'ampolla di ferro appena scoperta potrebbe già contenere una creatura scelta dal Narratore o determinata casualmente.

d100	Contiene
1-50	Vuota
51-66	Demone
67	Angelo Deva
68-69	Diavolo (superiore)
70-73	Diavolo (inferiore)
74-75	Genio Djinni
76-77	Genio Efreeti
78-83	Elementale (qualsiasi)
84-86	Persecutore invisibile
87-90	Megera notturna
91	Angelo Planetar
92-95	Salamandra
96	Angelo Solar
97-99	Succube/Incubo
100	La Topi

* **Anfora elementale dell'acqua** 2500 mo, raro, quest'anfora può essere usata per evocare e controllare un elementale dell'acqua in modo analogo all'incantesimo evoca elementale. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un round prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini. L'anfora è usabile una volta al giorno.

* **Apparato del Granchio** 15000 mo, leggendario, quest'oggetto appare come un barile di ferro sigillato di taglia Grande e del peso di 250 chili. Il barile nasconde un fermo, che può essere trovato superando una prova di Consapevolezza con DC 25. Rimuovere il fermo apre uno scomparto a una delle estremità dell'apparato, che permette a due creature di taglia Media o inferiore di entrarvi dentro. All'estremità opposta sono disposte dieci leve, ciascuna in posizione neutrale, in grado di muoversi verso l'alto o il basso. Quando vengono impiegate determinate leve, l'apparato si trasforma e assomiglia a un'aragosta gigante.

L'apparato è un oggetto Grande con le seguenti statistiche.

Difesa: 20, Punti Ferita: 200, Velocità: 9 m, nuoto 9 m (o 0 m entrambi se le gambe e la coda non vengono estese)

Immunità ai Danni: veleno

Per essere usato come veicolo, l'apparato necessita un pilota. Quando lo sportello dell'apparato viene chiuso, il compartimento è a tenuta stagna, e non fa filtrare aria o acqua. I compartimenti conservano aria sufficiente per 10 ore, divise per il numero di creature all'interno. L'apparato galleggia in acqua e può anche spingersi sott'acqua fino a una profondità di 270 metri. Al di sotto di questa soglia, l'apparato subisce 2d6 danni contundenti al minuto a causa della pressione. Una creatura all'interno del compartimento può usare due azioni per muovere verso l'alto o il basso fino a due leve. Dopo ciascun uso, la leva torna alla sua posizione neutrale. Ogni leva, da sinistra a destra, funziona come mostrato sulla tabella seguente.

1: Estende gambe e coda, permettendo all'apparato di camminare e nuotare. Ritrae gambe e coda, riducendo la velocità dell'apparato a 0 e rendendolo incapace di beneficiare di bonus alla velocità.

2: Apre l'oblò frontale. Chiude l'oblò frontale.

3: Apre gli oblò laterali (due per lato). Chiude gli oblò laterali (due per lato).

4: Estende due chele dal lato frontale dell'apparato. Ritrae le chele.

5: Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (2d6) danni contundenti. Effettua un attacco con arma da mischia con ciascuna chela estesa: +8 al Tiro per Colpire, portata 1 m, un bersaglio. Colpisce: Il bersaglio è afferrato (DC 18 per fuggire).

6: L'apparato cammina o nuota in avanti. L'apparato cammina o nuota indietro.

7: L'apparato svolta di 90 gradi a sinistra. L'apparato svolta di 90 gradi a destra.

8: Delle fessure frontali emettono luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori metri. Spegne le luci.

9: L'apparato affonda di 6 metri nei liquidi. L'apparato risale di 6 metri dai liquidi.

10: Sblocca e apre il portellone posteriore. Chiude e sigilla il portellone posteriore.

* **Ampolla delle maledizioni** 800 mo, raro, questo oggetto ha l'aspetto di una ampolla, bottiglia, caraffa, contenitore, fiasco, o brocca. Può contenere un liquido o emanare fumo. Quando l'ampolla viene stappata per la prima volta, tutte le creature entro 9 m vengono maledette.

* **Barca Pieghevole** 12000 mo, raro, questo oggetto sembra una scatola di legno che misura 30 centimetri di lunghezza, 15 centimetri di larghezza e 15 centimetri di profondità. Pesa 2 chili, ingombro 2, e galleggia. Può essere aperta per porvi oggetti all'interno. Quest'oggetto possiede tre parole di comando, ciascuna delle quali richiede due azioni per essere pronunciata. Una parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una barca lunga 3 metri, larga 1,5 metri e profonda 50 centimetri. La barca ha un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. La barca può contenere fino a quattro creature di taglia Media.

La seconda parola di comando fa sì che la scatola si dispieghi in una nave lunga 7,2 metri, larga 2,5 metri e profonda 2 metri. La nave ha un ponte, file di voga, cinque serie di remi, un timone direzionale, un'ancora, una cabina e un albero con la vela quadrata. La nave può contenere quindici creature di taglia Media.

La terza parola di comando fa sì che la barca pieghevole ritorni a piegarsi nella scatola, purché nessuna creatura sia a bordo. Qualsiasi oggetto a bordo che non possa entrare nella scatola resta fuori della scatola mentre questa si piega. Qualsiasi oggetto a bordo che possa entrare nella scatola, vi entra.

* **Bacinella dell'annegamento**: questa bacinella maledetta ha l'apparenza di un'anfora elementale dell'acqua. Tuttavia, invece di evocare un elementale, sprigiona un globo d'acqua che avvolge la testa del personaggio. Questi affoga in 2d4 round a meno che non riesca in un Tiro Salvezza Riflessi DC 19. L'acqua è "appiccicosa" e può essere rimossa solo con la magia (*Dissolvi magia* o *distruggere acqua*).

* **Battaglio dell'Apertura** 1500 mo, raro, questo tubo metallico cavo misura circa 30 centimetri di lunghezza e pesa 0,5 chili, ingombro 1. Puoi batterlo con due azioni, puntandolo verso un oggetto entro 36 metri che può essere aperto, come una porta o una serratura non magica. Il battaglio emette un suono limpido e una serratura o chiusura dell'oggetto si apre a meno che il suono sia impedito dal raggiungere l'oggetto. Se non rimangono serrature o lacci da aprire, l'oggetto si apre da sé.

Il battaglio può essere usato dieci volte. Dopo la decima, si spacca e diventa inutilizzabile.

* **Balestra dei Dardi Arcani** questa balestra piccola ad una mano ha la capacità di manifestare un dardo magico. Spendendo 1 Azione è possibile sparare un dardo magico come se fosse un singolo Dardo arcano.

* **Battaglio del Cannibalismo** questo oggetto sembra una Battaglio dell'apertura. Funziona come tale per il primo round di uso (ed ha 1d4x10 cariche per questo scopo). Tuttavia, al secondo tintinnio tutte le creature entro 18 m devono riuscire in un Tiro Salvezza su Volontà DC 21 o cadere preda di una fame vorace, attaccando il più vicino umanoide per ucciderlo e divorarlo. A round alterni è permesso un nuovo Tiro Salvezza. Se non sono presenti umanoidi, le creature affette attaccheranno le altre creature presenti.

* **Borsa Conservante**

Sussistono diverse tipologie di Borse Conservanti e tutte hanno in comune la capacità di poter contenere molto di più di quello che dovrebbero date le loro dimensioni.

Le Borse Conservanti si suddividono in 4 tipi (Tipo I, II, III; IV) a seconda dalla capacità di conservazione che hanno.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, illesi, ma la borsa dev'essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano, piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopodiché inizieranno a soffocare.

Piazzare una borsa conservante all'interno dello spazio extradimensionale generato da uno zainetto pratico, un buco portatile o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all'interno dell'altro. 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.

Alcuni incantatori preferiscono creare Bauli Conservanti, che funzionano nell'identico modo delle borse conservanti.

* **Borsa Conservante Tipo I** 500 mo, non comune, questo è il modello più piccolo delle borse conservanti. All'apparenza è un piccolo sacchetto di 20 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 20 cm ed una lunghezza superiore ai 50cm. La capacità massima è di 20 kg/Ingombro 7.

* **Borsa Conservante Tipo II** 1000 mo, non comune, questo è il modello medio delle borse conservanti. All'apparenza è un sacchetto di 40 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 40 cm ed una lunghezza superiore ai 100cm. La capacità massima è di 100 kg/Ingombro 25.

* **Borsa Conservante Tipo III** 1500 mo, raro, all'apparenza è un sacco di 80 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 80 cm ed una lunghezza superiore ai 150cm. La capacità massima è di 200 kg/Ingombro 50.

* **Borsa Conservante Tipo IV** 5000 mo, molto raro, all'apparenza è un saccone di 120 cm di diametro con una bocca larga circa altrettanto. Non è possibile fare entrare oggetti che abbiano una larghezza superiore ai 120 cm ed una lunghezza superiore ai 200cm. La capacità massima è di 300 kg/Ingombro 75.

* **Borsa Divorante** 2000 mo, raro, la borsa appare come una borsa conservante. Quando una parte di una creatura vivente viene posta nella borsa, c'è una probabilità del 50% che la creatura venga trascinata dentro la borsa. Una creatura all'interno della borsa può usare due azioni per cercare di fuggirne superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 25.

Un'altra creatura può usare due azioni per afferrare la creatura all'interno della borsa e tirarla fuori, superando un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 25 (e sempre che non venga a sua volta trascinata dentro la borsa). La materia animale o vegetale posta dentro la borsa viene divorata ed è persa per sempre se inizia il proprio round all'interno della borsa.

* **Bottiglia dell'Efreeti** 15000 mo, molto raro, questa bottiglia di ottone dipinta pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuoverne il tappo, una nube di denso fumo fuoriesce dalla bottiglia. Al termine del tuo round, il fumo si dissipa in un lampo di fuoco innocuo ed un efreeti compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te. La prima volta che la bottiglia viene aperta, il Narratore determina casualmente cosa accade.

3d6	Effetto
3-5	L'efreeti ti attacca. Dopo aver combattuto per 5 round, l'efreeti scompare e la bottiglia perde la sua magia.
6-16	L'efreeti ti obbedisce per 1 ora, agendo ai tuoi comandi. Poi torna nella bottiglia ed un nuovo tappo appare e la chiude. Il tappo non potrà essere rimosso prima che siano passate 24 ore. Le prossime due volte che la bottiglia viene aperta, si ripresenta lo stesso effetto. Se la bottiglia viene aperta una quarta volta, l'efreeti scappa e scompare e la bottiglia perde la sua magia.
17-18	L'efreeti può lanciare l'incantesimo desiderio a tuo favore per tre volte. Scompare quando conferisce il desiderio finale o dopo 1 ora, allorché la bottiglia perde la sua magia.

* **Borsa dei Fagioli** 5000 mo, raro, all'interno di questa borsa si trovano 3d4 fagioli secchi. La borsa pesa 250 grammi più 125 grammi per ogni fagiolo che contiene.

Se riversi il contenuto della borsa sul terreno, i fagioli esplodono in un raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area, te compreso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 18, subendo 5d4 danni da fuoco se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo supera.

Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili nell'area che non siano indossati o trasportati. Se rimuovi il fagiolo dalla borsa, lo pianti nel terreno o la sabbia, e lo innaffi, il fagiolo produrrà un effetto 1 minuto dopo, a partire dal punto del terreno in cui è stato piantato. Il Narratore sceglie l'effetto o lo determina casualmente.

d100	Effetto
01	Spuntano 5d4 funghi. Se una creatura mangia un fungo, tira un dado. Se il risultato è dispari esegui un tiro Salvezza su Tempra con DC 18 o subire 5d6 danni da veleno e restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato è pari ottiene 5d6 Punti Ferita temporanei per 1 ora.
02-10	Erutta un geyser che sputa acqua, birra, succo di frutta, tè, aceto, vino od olio (a discrezione del Narratore) a 9 metri in aria per 1d12 round.

d100	Effetto
11-20	Spunta un uomo albero. C'è una probabilità del 50% che l'uomo albero sia malvagio e ti attacchi.
21-30	Una statua di pietra animata con le tue fattezze si leva dal terreno. Essa comincerà a minacciarti verbalmente. Se dovessi andartene e altre persone giungessero sul posto, la statua ti descriverebbe come il più pericoloso dei criminali e li esorterebbe ad cercarti e attaccarti. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza della statua, essa saprà sempre dove sei. Dopo 24 ore la statua diventerà inanimata.
31-40	Un fuoco da campo che produce fiamme blu spunta dal terreno e brucia per 24 ore (o finché non viene spento).
41-50	Sputano 1d6 + 6 funghi urlatori.
51-60	Compaiono 1d4 + 8 rospi fucsia. Ogniqualvolta un rospo viene toccato, si trasforma in un mostro di taglia Grande o inferiore a scelta del Narratore. Il mostro resta per 1 minuto e poi scompare in un sbuffo di fumo fucsia.
61-70	Una bulette esce dal terreno e attacca.
71-80	Cresce un albero da frutta. Possiede 1d10 + 20 frutti, ogni frutto ha la possibilità (50/50) di funzionare come un veleno o come una pozione naturale a caso. L'albero svanisce dopo 1 ora. I frutti raccolti invece rimangono, e mantengono la propria magia per 30 giorni.
81-90	Compare un nido con 1d4 + 3 uova. Qualsiasi creatura che mangi un uovo deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 28. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura aumenta permanentemente il suo punteggio di caratteristica più basso di 1, scegliendo casualmente in caso di parità. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 10d6 danni da forza a causa di un'esplosione magica al suo interno.
91-99	Spunta dal terreno una piramide dalla base quadrata di 18 metri. All'interno c'è un sarcofago che contiene una mummia sovrana. La piramide è considerata come la tana della mummia sovrana, e il suo sarcofago contiene un tesoro a scelta del Narratore.
100	Un enorme pianta di fagioli cresce sul posto, fino a un'altezza a scelta del Narratore. La cima conduce dovunque voglia il Narratore, che sia il castello di un gigante delle nuvole o un altro piano di esistenza.

* **Bottiglia Fumante** 1200 mo, non comune, dalla bocca di questa bottiglia di ottone fuoriesce continuamente del fumo, trattenuto dal suo tappo di piombo. La bottiglia pesa 500 grammi. Quando usi due azioni per rimuovere il tappo, una nube di denso fumo si sparge in un raggio di 18 metri intorno alla bottiglia. L'area della nube è oscurata pesantemente. Per ciascun minuto in cui la bottiglia resta aperta e all'interno della nube, il raggio aumenta di 3 metri finché non raggiunge il raggio massimo di 36 metri.

La nube persiste fino a quando la bottiglia resta aperta. Chiudere la bottiglia richiede che tu pronunci la sua parola di comando con due azioni. Una volta chiusa la bottiglia, la nube si disperde dopo 10 minuti. Un vento moderato (dai 15 ai 30 km/h) può disperdere il fumo in1 minuto, e un vento forte (più di 30 km/h) può disperderlo in 1 round.

* **Borsa dell'Annullamento** 9000 mo, raro, questa borsa magica funziona come una borsa conservante per 1d6 giorni. Trascorso questo periodo, tutto il materiale al suo interno o nuovo materiale aggiunto è soggetto ad una trasformazione dipendente dalla sua natura. Pietre preziose diventano inutili sassi, e metalli preziosi si trasformano in metalli di minor valore tipo piombo. Gli oggetti magici perdono il loro potere senza alcun Tiro Salvezza e si trasformano in oggetti mondani del loro tipo. Solo oggetti magici estremamente potenti sono possibilmente immuni a questo effetto.

* **Braciere del Comando degli Elementali del Fuoco** 8000 mo, raro, mentre il fuoco arde all'interno di questo braciere di ottone, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale del fuoco, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. Il braciere non può di nuovo essere usato a questo modo, fino alla prossima alba.

Il braciere pesa 2,5 chili, ingombro 3.

* **Braciere del Sonno maledetto** questo braciere ha l'apparenza di, e funziona come, un braciere del comando degli elementi del fuoco. Tuttavia, quando viene attivato, il fumo si addensa per 3 m di raggio intorno al braciere, inducendo a un sonno maledetto chiunque si trovi nell'area, a meno che non riesca in un Tiro Salvezza su Volontà DC 21. Un elementale del fuoco compare normalmente, ma è ostile ed attacca tutte le creature presenti. Creature soggette al sonno maledetto dormono indefinitamente fino a che non vengono uccise, a meno che non venga usato Rimuovi Maledizione.

* **Brocca dell'Acqua Infinita** 12000 mo 12000 mo, non comune, quest'ampolla tappata emette un suono di liquido quando viene smossa, come se contenesse acqua. La brocca pesa 1 chilo, ingombro 2. Puoi usare due azioni per rimuovere il tappo e pronunciare una delle tre parole di comando, e a quel punto un ammontare di acqua fresca o acqua salata (a tua scelta) si riverserà fuori dell'ampolla, fino all'inizio del tuo prossimo round. Scegli una delle opzioni seguenti:

- *Ruscello* produce 4 litri d'acqua.
- *Fontana* produce 20 litri d'acqua.
- *Geyser* produce 150 litri d'acqua che vengono proiettati da un geyser lungo 9 metri e largo 30 centimetri. Con due azioni, mentre impugni la broc-

ca, puoi prendere come bersaglio del geyser una creatura visibile entro 9 metri da te.

Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 15 o subire 1d4 danni contundenti e cadere prono. Invece di una creatura, puoi prendere come bersaglio un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non pesi più di 100 chili. L'oggetto viene ribaltato o spinto 3 metri lontano da te.

* **Brocca delle Pozioni** 18000 mo, leggendaria, questa brocca di ceramica azzurra ha un tappo d'oro massiccio. La brocca contiene 1d4+1 pozioni magiche, ognuna delle quali può essere versata ogni 2 giorni. Le specifiche pozioni sono determinate a caso, rimangono le stesse nel tempo e devono essere versate sempre nello stesso ordine. Non tutte sono necessariamente benefiche.

* **Buco Portatile** 10000 mo, raro, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in uno strato circolare di 1 metro di diametro. Puoi usare 1 round per dispiegare un buco portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Buco portatile crea un foro profondo 3 metri. Qualsiasi creatura abbastanza piccola può usare il Buco Portatile per attraversare la parete o superficie su cui è appoggiato purché sia profonda meno di 3 metri.

Puoi usare 1 round per chiudere un Buco portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il buco, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno viene espulso con una probabilità del 50% di uscire da una parte o dall'altra.

Piazzare un buco portatile all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, Vano portatile, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e 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.

* **Candela di Invocazione** 8000 mo, molto raro, questa lunga e sottile candela è dedicata a un Patrono e ne condivide i Tratti. I Tratti della candela possono essere individuati tramite un rituale di 1 ora di affiancamento alla candela.

Il Narratore sceglie il Patrono e i Tratti associato a esso o lo determina casualmente.

La magia della candela si attiva quando la candela viene accesa con due azioni. Dopo aver bruciato per 4 ore, la candela è distrutta. Puoi decidere di spegnerla anticipatamente per riutilizzarla più tardi. Dedurre il tempo che rimane alla candela prima di estinguersi a incrementi di 1 minuto, per determinare per quanto abbia bruciato la candela.

Quando è accesa, la candela irradia luce fioca in un raggio di 9 metri. Qualsiasi creatura all'interno della luce Devota o Seguace a quello della candela effettua Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e prove di abilità con +1d6.

In alternativa, quando accendi la candela per la prima volta, puoi lanciare l'incantesimo portale. Farlo distrugge la candela.

* **Ceppi Dimensionali** 4000 mo, raro, puoi usare 2 Azioni per piazzare queste manette su di una creatura inabile. Le manette si adattano a qualsiasi creatura da taglia Piccola a Grande. Oltre a servire da comuni manette, i ceppi impediscono a una creatura legata con essi dall'usare qualsiasi metodo di movimento extradimensionale, compreso il teletrasporto o il viaggio verso piani diversi dell'esistenza. Tuttavia non impediscono a una creatura di attraversare un portale interdimensionale.

Tu e qualsiasi creatura da te indicata quando fai uso dei ceppi potete usare due azioni per rimuoverli. Una volta ogni 30 giorni, la creatura legata può effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 40. Se la supera, la creatura si libera e distrugge i ceppi.

* **Colla Suprema** 400 mo, non comune, questa sostanza bianco lattea e viscosa può formare un legame adesivo permanente tra qualsiasi due oggetti. Deve essere contenuto in una giara o ampolla che è stata ricoperta all'interno di olio di scivolosità. Quando viene trovata, il suo contenitore ne tiene 1d6 + 1 per 30 grammi. 30 grammi di colla possono coprire una superficie quadrata di 30 centimetri di lato. La colla ci mette 1 minuto per fissarsi. Una volta fissata la colla, il legame creato può essere spezzato solo dal solvente universale o l'olio della forma eterea, o tramite l'incantesimo desiderio.

* **Collana dell'Aria Salubre** 2500 mo, non comune, questa collana è una catena con un medaglione di platino. La magia della collana circonda chi la indossa con una bolla di aria pura, rendendolo immune agli effetti dei vapori e dei gas. La bolla consente di sopravvivere in un ambiente senz'aria per una settimana.

* **Corda da Arrampicata** 2000 mo, non comune, questa corda di seta lunga 18 metri, pesa 1,5 chili, ingombro 1, e può sostenere fino a 1.500 chili. Se impugni un'estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la parola di comando, la corda si anima. Con due azioni puoi comandare all'altra estremità di muoversi verso una destinazione a tua scelta. Quell'estremità si muove di 3 metri durante il tuo round quando riceve il tuo primo comando, e di 3 metri durante ciascun round successivo finché non raggiunge la sua destinazione, fino alla sua lunghezza massima, o finché non le dici di fermarsi. Puoi anche dire alla corda di stringersi o sganciarsi da un oggetto, annodarsi o snodarsi o riavvolgersi per essere trasportata. Se dici alla corda di compiere un nodo, grossi nodi compariranno a intervalli di 30 centimetri lungo la corda. Mentre è annodata, la corda diminuisce fino ad un lunghezza di 15 metri e conferisce +1d6 alle prove effettuate per arrampicarvisi.

La corda ha Difesa 20, Durezza 3 e 20 Punti Ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha alme-

no 1 punto ferita. Se la corda scende a 0 Punti Ferita, è distrutta.

* **Corda dell'Intralciamento** 4000 mo, raro, questa corda è lunga 9 metri e pesa 1,5 chili, ingombro 1. Se tieni un'estremità della corda e usi due azioni per pronunciare la sua parola di comando, l'altra estremità scatterà in avanti per impigliare una creatura visibile entro 6 metri da te. Il bersaglio deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 18 o restare intralciato. Puoi rilasciare la creatura usando due azioni per pronunciare una seconda parola di comando. Un bersaglio intralciato dalla corda può usare due azioni per effettuare una prova contrapposta di Forza DC 25 o Artista della Fuga DC 18 (a scelta del bersaglio). Se la supera, la creatura non è più intralciata dalla corda.

La corda ha Difesa 20 e 20 Punti Ferita. Recupera 1 punto ferita ogni 5 minuti finché ha almeno 1 punto ferita. se la corda scende a 0 Punti Ferita, è distrutta.

* **Corda Strozzatrice** rara, questa corda magica, benché normale all'apparenza, può animarsi e aggredire chi cerca di usarla, stringendosi intorno al collo e cercando di strangolare la sua vittima. La corda strozzatrice è lunga abbastanza da poter strangolare fimo a 1d4 creature in un raggio di 3 m, infliggendo 2d6 ferite a round a ognuna di loro. E' necessario superare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 19 per evitare di essere presi. La corda ha Difesa 22 e 25 Punti Ferita, ma solo chi non viene strangolato può attaccarla. Le vittime non possono liberarsi da sole in alcun modo, né lanciare incantesimi.

* **Corno di Distruzione** 750 mo, raro, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del corno e poi suonarlo, emettendo uno scoppio tonante in un cono di 9 metri e udibile fino a 180 metri di distanza. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 18. Se il Tiro Salvezza fallisce, la creatura subisce 5d6 danni da suono e resta assordata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è assordata. Le creature e gli oggetti fatti di vetro o cristallo hanno -1d6 al Tiro Salvezza e subiscono 10d6 danni da suono anziché 5d6.

Ogni uso della magia del corno ha il 20% di probabilità di farlo esplodere. L'esplosione infligge 10d6 danni da fuoco a chi lo suona e distrugge il corno.

* **Corno del Valhalla** 6000 mo, raro, puoi usare due Azioni per suonare questo corno. Come risposta, entro 18 metri da te appaiono gli spiriti guerrieri di Asgard. Questi spiriti usano le statistiche dei berserker. Essi ritornano ad Asgard dopo 1 ora o quando scendono a 0 Punti Ferita. Una volta usato, il corno non potrà essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

* **Cubo di Forza** 16000 mo, raro, questo cubo ha 2,5 centimetri di spigolo. Ogni faccia ha un marchio unico che può essere premuto. Il cubo inizia con 36 cariche, e recupera 3d6 cariche spese ogni giorno all'alba. Puoi usare due Azioni per premere una delle facce del cubo, spendendo un numero di cariche basate sulla faccia del cubo.

Ogni faccia ha un effetto diverso. Se al cubo non rimangono più cariche, non succede nulla. Altrimenti, si erge una barriera di forza invisibile, che forma un cubo di 3 metri di spigolo. La barriera è centrata su di te, si muove con te, e dura per 1 minuto, fino a che non usi due azioni per premere la sesta faccia del cubo, o il cubo esaurisce le cariche. Puoi cambiare l'effetto della barriera premendo una faccia diversa del cubo e spendendo il numero di cariche richiesto, resettandone la durata.

Se il tuo movimento fa sì che la barriera entri a contatto con un oggetto solido che non può attraversare il cubo, finché rimane la barriera non potrai avvicinarti all'oggetto.

Il cubo perde cariche quando la barriera viene presa come bersaglio da certi incantesimi o entra a contatto con certi incantesimi o effetti di oggetti magici, come indicato nella tabella seguente.

Incantesimo o Oggetto	Cariche Perse
Dardo arcano (5 colpi)	1
Disintegrazione	1d12
Muro di fuoco	1d4
Passa Porta	1d6
Spruzzo Prismatico	3d6

Qui sotto le proprietà di ogni faccia attivabile ed il relativo costo in cariche.

Faccia	Cariche	Effetto
1	1	Gas, vento e nebbia non possono penetrare la barriera
2	2	La materia non vivente non può attraversare la barriera. Muri, pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
3	3	La materia vivente non può attraversare la barriera.
4	4	Gli effetti dell'incantesimo non possono attraversare la barriera.
5	5	Nulla può attraversare la barriera. Muri,pavimenti e soffitti possono attraversarla a tua discrezione.
6	0	La barriera si disattiva.

Ogni attivazione dura un minuto.

* **Cubo di protezione dal freddo** 2500 mo, raro, questo ciondolo cubico si attiva e si disattiva premendone una faccia (Azione Immediata). Quando è attivato, emana un campo protettivo cubico con lo spigolo di 3 m (simile a quello di un cubo di forza ma dall'effetto diverso). La temperatura all'interno del campo protettivo si mantiene a 21 °C. Il campo assorbe tutti gli attacchi di freddo, negandoli completamente. Se nega più di 50 danni da freddo in un round (sia da un singolo attacco che da attacchi multipli), però, il campo magico collassa e non può essere riattiva-

to per un'ora. Se il campo nega più di 100 ferite da freddo in un round, il cubo viene distrutto.

* **Fasce di Ferro del Vincolo** 5000 mo, raro, questa sfera di ferro arrugginita misura 7,5 centimetri di diametro e pesa 500 grammi. Puoi usare due azioni per pronunciare una parola di comando e scagliare la sfera contro una creatura visibile di taglia Enorme o inferiore entro 18 metri da te. La sfera si muove nell'aria, aprendosi in un reticolato di fasce metalliche. Effettua un Tiro per Colpire a distanza, se colpisci, il bersaglio è intralciato fino a quando non effettuerai due azioni per pronunciare una parola di comando e liberarlo. Farlo, o mancare l'attacco, fa sì che le fasce si contraggano e ritornino a essere una sfera.

Una creatura, compresa quella intralciata, può usare due azioni per effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 25 per spezzare le fasce di ferro. Se la riesce, l'oggetto viene distrutto, e la creatura intralciata è libera. Se la prova fallisce, qualsiasi ulteriore tentativo effettuato dalla creatura fallisce automaticamente fino a quando non saranno trascorse 24 ore. Una volta che le fasce sono state usate non potranno più esserlo fino alla prossima alba.

* **Faretra Efficiente** 2500 mo, raro, ciascuno dei tre compartimenti della faretra è collegato a uno spazio extradimensionale che le permetta di trasportare numerosi oggetti non pesando mai più di 1 chilo.

Il compartimento più piccolo può contenere fino a 60 frecce, dardi od oggetti simili. Il compartimento mediano può contenere fino a 18 giavellotti od oggetti simili. Il compartimento più lungo può contenere fino a 6 oggetti lunghi, come archi, bastoni da combattimento o lance. Puoi estrarre qualsiasi oggetto contenuto nella faretra come se lo stessi prendendo da una normale faretra o fodero.

* **Filatterio contro i non morti** 1000 mo, raro, questo oggetto sacro permette di usare l'Abilità Scacciare non morti con un bonus di +2 alla somma dei Tratti in comune con il Patrono.

* **Filatterio della giovinezza** 10000 mo, leggendario, la striscia di pergamena di questo filatterio è di solito rinchiusa in un tubetto metallico da portare appeso al collo. Quando un personaggio lo indossa, la sua naturale velocità di invecchiamento diminuisce ed invecchia di 1 mese in un anno, mentre un eventuale invecchiamento magico è ridotto della metà.

* **Fortezza Istantanea** 75000 mo, molto raro, puoi usare due azioni per porre questo cubo di metallo di 2,5 centimetri di spigolo sul terreno e pronunciarne la parola di comando. Il cubo cresce rapidamente fino a diventare una fortezza che resterà fino a quando userai due azioni per pronunciare la parola di comando che la congeda, la quale funziona solo quando la fortezza è vuota.

La fortezza è una torre quadrata, 6 metri per lato e alta 9 metri, con feritoie su tutti i lati e spalti in cima. Il suo interno è diviso in due piani, con una scala che corre lungo una parete a congiungerli. La scala termina con una botola che si apre sul tetto. Quando viene attivata, la torre presenta una piccola porta sul lato rivolto verso di te. La porta si apre solo al tuo comando, che puoi pronunciare con due azioni. È immune all'incantesimo scassinare e magie simili, come quella del battaglio dell'apertura.

Ogni creatura nell'area in cui la fortezza compare deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi con DC 17, subendo 10d10 danni contundenti se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. In entrambi i casi, la creatura viene spinta in uno spazio fuori della fortezza ma in sua prossimità. Gli oggetti nell'area che non sono indossati o trasportati subiscono gli stessi danni e vengono spinti automaticamente.

La torre è fatta di adamantio, e la sua magia le impedisce di venir ribaltata. Il tetto, la porta e le mura hanno 100 Punti Ferita ognuno, immunità ai danni dalle armi non magiche a eccezione delle armi da assedio, e resistenza a tutti gli altri danni.

Solo l'incantesimo desiderio può riparare la fortezza. Ciascun lancio di desiderio fa sì che il tetto, la porta o una delle pareti recuperi 50 Punti Ferita.

* **Freccia localizzante** 400 mo, non comune, questa freccia può essere usata fino ad 8 volte al giorno. Essa viene lanciata per aria, e quando atterra indica una direzione o un luogo desiderati. Possibili indicazioni includono l'uscita o l'ingresso più vicini, scale, passaggi, caverne e simili aree.

* **Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria** 8000 mo, raro, mentre l'incenso brucia all'interno di questo incensiere, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando del braciere ed evocare un elementale dell'aria, come se avessi lanciato l'incantesimo evoca elementali. L'incensiere non può di nuovo essere usato a questo modo fino alla prossima alba. Questo incensiere largo 15 centimetri e alto 30 centimetri assomiglia a un calice dalla copertura decorata. Pesa 0,5 chili, ingombro L.

* **Incenso della meditazione** 5000 mo, raro, questo blocchetto d'incenso dal profumo dolce è indistinguibile dal normale incenso finché non viene acceso. Quando brucia, la sua particolare fragranza e il suo fumo chiaro sono riconoscibili con una prova di Arcana a DC 15. Dopo che un incantatore avrà trascorso 8 ore ripassando sul Tomo e meditando nei pressi di un blocchetto acceso il costo in Punti Magia degli incantesimi diminuirà di 1 punto per le successive 8 ore. Ogni blocchetto d'incenso brucia per 8 ore e l'effetto persiste per altre 8 ore. Di solito si trovano 2d4 blocchetti di incenso nella stessa custodia.

* **Lanterna della Rivelazione** 5000 mo, non comune, mentre è accesa, questa lanterna brucia per 6 ore con 1 fiasca d'olio, irradiando luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Le creature e gli oggetti invisibili sono resi visibili mentre si trovano sotto la luce intensa della lanterna.

Puoi usare due azioni per abbassare la copertura, riducendo la luce a fioca con un raggio di 1 metro.

* **Incenso dell'Ossessione** raro, del tutto simile all'incenso della meditazione, questo incenso dà a chi lo

usa anche l'impressione del suo effetto, ma sarà sotto Confusione per 24 ore se fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 23.

* **Mazzo delle Illusioni** 6500 mo, non comune, questa scatola contiene un set di carte di pergamena. Un mazzo completo contiene 34 carte, ognuna raffigurante una creatura diversa. Le creature rappresentate vengono lasciate alla discrezionalità del Narratore. Di solito i mazzi trovati in giro sono privi di 3d6-3 carte.

La magia del mazzo funziona solo se le carte vengono pescate a caso (potete usare un mazzo di normali carte da gioco modificato per simulare il mazzo delle illusioni). Puoi usare due azioni per pescare una carta dal mazzo e scagliarla in un punto sul terreno a 9 metri da te.

L'illusione di una o più creature si forma sopra la carta lanciata e rimane finché non viene dissolta. La creatura illusoria sembra reale, della taglia appropriata, e si comporta come fosse una vera creatura, eccetto che non può recare danni. Finché resti entro 36 metri dalla creatura illusoria e puoi vederla, puoi usare due azioni per muoverla magicamente in qualsiasi punto entro 9 metri dalla carta. Qualsiasi interazione fisica con la creatura illusoria la rivela come illusione, dato che gli oggetti le passano attraverso. Qualcuno che usi due azioni per ispezionare visivamente la creatura, la identifica come illusoria superando un Tiro Salvezza su Volonta con Intelligenza con DC 17. La creatura le apparirà quindi trasparente. L'illusione permane finché la carta non viene mossa o l'illusione dissolta. Quando l'illusione termina, l'immagine sulla carta scompare e quella carta non potrà più essere usata.

Borsetta conservante, modello classico, Tipo II

Carta da Gioco	Illusione	Carta da Gioco	Illusione
Asso di cuori	Drago rosso	Asso di quadri	Beholder
Re di cuori	Cavaliere e quattro guardie	Re di quadri	Arcimago e mago apprendista
Regina di cuori	Succube o incubo	Regina di quadri	Megera notturna
Fante di cuori	Druido	Fante di quadri	Assassino
Dieci di cuore	Gigante delle nuvole	Dieci di quadri	Gigante del fuoco
Nove di cuori	Ettin	Nove di quadri	Oni
Otto di cuori	Bugbear	Otto di quadri	Gnoll
Due di cuori	Goblin	Due di quadri	Coboldo
Asso di picche	Lich	Asso di fiori	Golem di ferro
Re di picche	Sacerdote e due accoliti	Re di fiori	Capitano bandito e tre banditi
Regina di picche	Medusa	Regina di fiori	Erinni
Fante di picche	Veterano	Fante di fiori	Berserker
Dieci di picche	Gigante del gelo	Dieci di fiori	Gigante di collina
Nove di picche	Troll	Nove di fiori	Ogre
Otto di picche	Hobgoblin	Otto di fiori	Orco
Due di picche	Goblin	Due di fiori	Coboldo
Jolly (2)	Tu (il proprietario del mazzo)		

* **Mazzo delle Meraviglie** 100000 mo, leggendario, di solito lo si trova in un borsello o una scatola, che contiene delle carte fatte d'avorio o vello. La maggior parte di questi mazzi (il 75%) ha solo tredici carte, mentre i restanti mazzi ne hanno ventidue.

Prima di pescare una carta, devi dichiarare quante carte intendi pescare e poi pescarle casualmente (puoi usare un mazzo di carte da gioco modificato per simulare il mazzo). Qualsiasi carta pescata in eccesso di questo numero non ha effetto. Altrimenti, appena peschi una carta dal mazzo, la sua magia ha effetto.

Devi pescare ciascuna carta entro 1 ora dalla pescata precedente. Se non peschi il numero scelto di carte, il numero di carte rimanenti uscirà fuori dal mazzo spontaneamente e avrà effetto in contemporanea. Una volta estratta una carta, questa svanirà dall'esistenza. A meno che la carta non sia il Matto o il Buffone, la carta ricompare nel mazzo, rendendo possibile pescare due volte la stessa carta.

Carta da Gioco	Carta	Carta da Gioco	Carta
Asso di quadri	Visir*	Asso di cuori	Fato*
Re di quadri	Sole	Re di cuori	Trono
Regina di quadri	Luna	Regina di cuori	Chiave
Fante di quadri	Stella	Fante di cuori	Cavaliere
Due di quadri	Cometa*	Due di cuori	Gemma*
Asso di fiori	Speroni*	Asso di picche	Dongione*
Re di fiori	Il Vuoto	Re di picche	Rovina
Regina di fiori	Fiamme	Regina di picche	Euriale
Fante di fiori	Teschio	Fante di cuori	Furfante
Due di fiori	Idiota	Due di picche	Appeso*
Jolly	Matto*	Jolly	Buffone

* Solo in mazzo da 22 carte

Appeso (solo in mazzo da 22). La tua mente è sconvolta e cambi 2 Tratti

Buffone. Ottieni 5% di Punti Esperienza necessari per passare di livello, puoi pescare due carte aggiuntive oltre alle tue pescate dichiarate.

Cavaliere. Ottieni i servigi di un guerriero con CA 4 che compare in uno spazio a tua scelta entro 9 metri da te. Il guerriero è della tua stessa razza e ti servirà lealmente fino alla morte, credendo che sia stato il fato a portarlo al tuo servizio. Il personaggio è controllato da te.

Chiave. Un'arma magica rara, molto rara o leggendaria con la quale sei competente compare tra le tue mani. Il Narratore determina di che tipo di arma si tratta.

Cometa (solo in mazzo da 22). Se sconfiggi da solo il prossimo mostro o gruppo ostile che incontrerai, otterrai abbastanza punti esperienza da guadagnare un livello. Altrimenti, questa carta non avrà effetto.

Euriale. Sei maledetto dalla carta e subisci una penalità di -2 a tutti i Tiri Salvezza finché resterai maledetto a questo modo. Solo un Patrono o la magia della carta del Fato può porre fine a questa maledizione.

Fato (solo in mazzo da 22). La struttura della realtà si dissolve e riforma, permettendoti di evitare o cancellare un evento come se non fosse mai accaduto. Puoi usare la magia di questa carta non appena l'hai pescata o aspettare un qualsiasi altro momento fino alla tua morte.

Fiamme. Un potente diavolo diventa tuo nemico. Il diavolo cercherà di rovinare ed infestare la tua esistenza, assaporando le tue sofferenze fino al momento in cui cercherà di ucciderti. Questa inimicizia durerà fino alla morte tua o del diavolo.

Furfante. Un personaggio, non uno dei giocatori, a scelta del Narratore diventa ostile nei tuoi confronti. L'identità del nuovo nemico è ignota fino a quando il PNG o qualcun altro la rivelerà. Nulla a meno di un desiderio o intervento divino potrà porre fine all'ostilità del PNG nei tuoi confronti.

Gemma (solo in mazzo da 22). Davanti ai tuoi piedi compaiono venticinque gioielli del valore di 2000 mo ciascuno o cinquanta gemme del valore di 1000 mo ciascuna.

Idiota (solo in mazzo da 22). Riduci permanentemente il tuo punteggio di Intelligenza di 2 (fino a un punteggio minimo di -3). Puoi pescare un'ulteriore carta prima delle tue altre pescate dichiarate.

Luna. Ricevi la capacità di lanciare l'incantesimo desiderio 1d3 volte.

Matto (solo in mazzo da 22). Perdi 1 Livello, scarti questa carta, e peschi di nuovo dal mazzo, contando entrambe le pescate come solo una delle tue pescate.

Rovina. Perdi tutte le ricchezze che hai con te, a parte gli altri oggetti magici. Attività, edifici e le terre che possiedi vengono perse nel modo che altera di meno la realtà. Qualsiasi documento che provi che tu sia il proprietario di qualcosa che hai perso a causa di questa carta, scompare.

Sole. Ottieni 50% dei Punti Esperienza necessari a passare di livello e un oggetto meraviglioso (determinato dal Narratore) compare tra le tue mani.

Sotterraneo (solo in mazzo da 22). Scompari e vieni sepolto in uno stato di animazione sospesa all'interno di una sfera extradimensionale. Tutto ciò che stavi indossando o trasportando rimane nello spazio da te occupato quando sei scomparso. Rimarrai imprigionato finché non sarai ritrovato e rimosso dalla sfera. Non puoi essere localizzato tramite nessuna magia di divinazione, ma l'incantesimo desiderio

può rivelare la posizione della tua prigione. Non si pescano ulteriori carte.

Speroni (solo in mazzo da 22). Ogni oggetto magico che indossi o trasporti viene disintegrato. Gli artefatti in tuo possesso non vengono disintegrati, ma svaniscono.

Stella. Aumenta un tuo punteggio di caratteristica di 1. Il punteggio può superare il 5, ma non può superare 7. *Teschio*. Evochi un avatara della morte (uno spettrale scheletro umanoide avvolto in una vestaglia nera e sbrindellata, il quale impugna una falce spettrale). Esso compare in uno spazio a scelta del Narratore entro 3 metri da te e ti attacca, avvisando tutti gli altri che devi vincere la battaglia da solo. L'avatara combatte fino alla tua morte o finché non scende a 0 Punti Ferita, al che svanisce. Se qualcuno cerca di aiutarti, costui evocherà il proprio avatara della morte. Una creatura uccisa da un avatara della morte non può essere riportata in vita.

Trono. Ottieni +1d6 in Diplomazia. Inoltre, ottieni il diritto di proprietà su di una piccola rocca da qualche parte nel mondo. Tuttavia, la rocca è attualmente occupata da mostri, che dovrai cacciare prima di poterla rivendicare come tua.

Visir (solo in mazzo da 22). In qualsiasi momento di tua scelta, entro un anno da quando hai pescato questa carta, puoi chiedere, meditando, risposta a una tua domanda e ricevere una risposta veritiera a essa. A parte fornire informazioni, la risposta può aiutarti a risolvere un problema complesso o un dilemma. In altre parole, la conoscenza è fornita assieme alla saggezza su come impiegarla.

Vuoto. Questa carta nera è indice di disastro. La tua anima viene rapita dal corpo e imprigionata all'interno di un oggetto in un luogo a scelta del Narratore. Una o più potenti creature proteggono questo luogo. Finché la tua anima è così intrappolata, il tuo corpo è inabile. L'incantesimo desiderio non è in grado di ripristinare la tua anima, ma può rivelare il luogo in cui si trova l'oggetto che la contiene. Non si pescano più carte.

Avatara della Morte

Non morto media, neutrale malvagio

Forza +3

Destrezza' +3

Intelligenza +3

Saggezza +3

Carisma +3

Difesa 20

Punti Ferita metà dei Punti Ferita del suo evocatore

Movimento: Velocità 18 m, volo 18 m (fluttua)

Immunità ai Danni: Vuoto, veleno

Immunità alle Condizioni: Affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, svenuto

Sensi: scurovisione 18 m, visione del vero 18 m

Linguaggi: tutti i linguaggi conosciuti dal suo evocatore

Sfida (0 PX)

Movimento Incorporeo. L'avatara può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all'interno di un oggetto.

Immunità allo Scacciare. L'avatara è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Falce Mietitrice. L'avatara affonda la sua falce spettrale in una creatura entro 1 metro da esso, infliggendo 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da Energia Negativa. Non può mancare.

* **Miniatura dal Potere Meraviglioso** rarità variabile, costo variabile, una miniatura dal potere meraviglioso è una statuetta di una bestia, piccola a sufficienza da entrare in tasca. Se usi due azioni per pronunciare una parola di comando e lanciare la miniatura in un punto del terreno entro 18 metri da te, la miniatura diventa una creatura vivente. Se lo spazio in cui la creatura dovesse apparire è occupato da un'altra creatura od oggetto, o se non c'è spazio sufficiente per la creatura, la miniatura non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni. Comprende i tuoi linguaggi e obbedisce agli ordini impartitele. Se non le impartisci ordini, la creatura si difende ma non effettua altre azioni. Vedi il Bestiario per le altre statistiche della creatura.

La creatura resta per la durata specificata per ciascuna miniatura. Al termine della durata, la creatura ritorna alla sua forma di miniatura. Si trasforma anticipatamente se scende a 0 Punti Ferita o se usi due azioni per pronunciare la parola di comando di nuovo mentre la tocchi. Dopo che la creatura è tornata a essere una miniatura, le sue proprietà non possono più essere usate fino a quando non sarà trascorso un certo ammontare di tempo, come specificato nella descrizione della miniatura.

Cane di Onice (Raro, 500 mo). Questa statuetta di onice raffigura un cane. Può diventare un mastino per un massimo di 6 ore. Il mastino ha Intelligenza -2 e può parlare Comune. Inoltre ha scurovisione 18 metri e può vedere le creature e gli oggetti invisibili entro quella distanza. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Caprone d'Avorio (Raro. 1000 mo). Queste statuette d'avorio di caproni sono sempre create in set da tre. Ogni caprone ha un aspetto unico e funziona in modo diverso dagli altri. Le loro proprietà sono le seguenti:

Il caprone del terrore può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Il caprone non può attaccare, ma puoi rimuoverne i corni e usarli come armi. Un corno diventa una lancia da cavaliere +1 mentre l'altro diventa una spada lunga +2.

Rimuovere un corno richiede due azioni, e le armi scompaiono e i corni ricompaiono quando il caprone torna alla sua forma di miniatura. Inoltre, il caprone irradia un'aura di terrore con raggio 9 metri finché lo cavalchi. Qualsiasi creatura a te ostile che inizi il proprio round all'interno dell'aura deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 17 o restare spaventata dal caprone per 1 minuto, o finché il caprone non torna alla forma di miniatura. La creatura spaventata

può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo supera. Una volta che ha riuscito il Tiro Salvezza contro questo effetto, una creatura è immune all'aura del caprone per le successive 24 ore. Una volta usata, la miniatura non può essere usato di nuovo prima che siano passati 15 giorni.

Il caprone del travaglio può diventare un caprone gigante per un massimo di 3 ore. Una volta usato, non può essere usato di nuovo prima che siano passati 30 giorni. Il caprone del viaggio può diventare un caprone Grande con le stesse statistiche di un cavallo da corsa. Ha 24 cariche, e ciascuna ora o porzione di essa che trascorre in forma di bestia costa 1 carica. Finché ha cariche, lo puoi usare quanto ti pare. Una volta terminate le cariche, ritorna a essere una miniatura e non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni, allorché avrà recuperato tutte le sue cariche.

Corvo d'Argento (Non Comune, 300 mo). Questa statuetta d'argento raffigura un corvo. Può diventare un corvo per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Mentre è in forma di corvo, la miniatura ti permette di lanciare a volontà l'incantesimo messaggero animale su di essa.

Destriero di Ossidiana (Molto Raro, 1000 mo). Questa statuetta di ossidiana liscia diventa un incubo per un massimo di 24 ore. L'incubo combatte solo per difendersi. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Elefante di Marmo (Raro, 1500 mo). Questa statuetta di marmo è larga e alta circa 10 centimetri. Può diventare un elefante per un massimo di 24 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

Grifone di Bronzo (Raro, 1250 mo). Questa statuetta di bronzo raffigura un grifone rampante. Può diventare un grifone per un massimo di 6 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 5 giorni.

Gufo Serpentino (Raro, 400 mo). Questa statuetta serpentina di un gufo può diventare un gufo gigante per un massimo di 8 ore. Una volta usata, non può essere usata di nuovo prima che siano passati 2 giorni. Se vi trovate sullo stesso piano di esistenza, il gufo può comunicare telepaticamente con te a qualsiasi distanza.

Leoni d'Oro (Raro, 800 mo). Queste statuette d'oro di leoni sono sempre create a coppie. Puoi usare una o entrambe le miniature contemporaneamente. Ciascuna può diventare un leone per un massimo di 1 ora. Una volta usato uno dei leoni, questi non può essere usato di nuovo prima che siano passati 7 giorni.

* **Munizione dell'Uccisione** 700 mo, molto raro, se una creatura appartenente al tipo, razza o gruppo a cui la freccia dell'uccisione è associata subisce danni dalla freccia, la creatura deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 21, subendo 6d10 danni perforanti aggiuntivi se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Una volta che la freccia dell'uccisione è stata scoccata diventa una freccia non magica.

* **Palla di Cristallo** 50000 mo, molto raro o leggendario, una tipica palla di cristallo ha il diametro di circa 15 centimetri. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Le seguenti palle di cristallo varianti sono oggetti leggendari e hanno proprietà aggiuntive.

Palla di Cristallo di Lettura del Pensiero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Puoi usare due azioni per lanciare l'incantesimo individuazione dei pensieri (DC del Tiro Salvezza 21) mentre stai scrutando tramite questa palla di cristallo, prendendo come bersaglio le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Non devi concentrarti su questo individuazione dei pensieri per mantenerlo per la sua durata, che termina quando termina scrutare.

Palla di Cristallo di Telepatia. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti tramite questa palla di cristallo, puoi comunicare telepaticamente con le creature che puoi vedere e si trovano entro 9 metri dal sensore dell'incantesimo. Puoi anche usare due azioni per lanciare l'incantesimo suggestione (DC del Tiro Salvezza 21) su una di queste creature tramite il sensore. Non devi concentrarti su questa suggestione per mantenerla per la sua durata, che termina se termina scrutare. Una volta usato, il potere suggestione della palla di cristallo non può essere usato di nuovo fino alla prossima alba.

Palla di Cristallo di Visione del Vero. Questa palla di cristallo è di circa 12 centimetri di diametro. Mentre la tocchi, puoi lanciare tramite di essa l'incantesimo scrutare (DC del Tiro Salvezza 21). Mentre scruti con questa palla di cristallo, hai visione del vero con un raggio di 36 metri centrato sul sensore dell'incantesimo.

* **Palla di Cristallo ipnotica** raro, questo oggetto maledetto è indistinguibile da una normale Palla di cristallo. Tuttavia chiunque tenti di usare il dispositivo rimane affascinato per 1d6 turni, ed una suggestione telepatica viene impiantata nella sua mente se fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 27. L'utilizzatore del dispositivo crede di aver visto la creatura o scena desiderata, ma in realtà è sotto l'influenza di un potente incantatore, o addirittura una potenza o essere da un altro piano di esistenza. Ad ogni uso ulteriore l'utilizzatore cade sempre più sotto l'influenza del controllore, come servo o come strumento. L'utilizzatore è sempre ignaro di essere soggiogato.

* **Pergamena degli Incantesimi** rarità variabile, vedi costi creazione pergamena, una pergamena degli incantesimi riporta le parole di un singolo incan-

tesimo, scritte in un codice mistico. Vedi Creare Pergamene, pag. 272.

Lanciare l'incantesimo leggendolo da una pergamena richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se il lancio viene interrotto, la pergamena non si dissolve.

* **Pergamena protettiva contro gli elementali** 800 mo, raro, protegge da tutti gli elementali per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dagli elementali.

* **Pergamena contro i licantropi** 700 mo, non comune, protegge da tutti i licantropi per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dai licantropi.

* **Pergamena contro i non morti** 900 mo, non comune, protegge da tutti i non morti per 20 round, concedendo +4 alla Difesa e Tiri Salvezza contro attacchi o effetti prodotti dai non morti.

* **Pergamena contro la magia** 1500 mo, raro, la pergamena lancia un incantesimo di Campo Anti-Magia.

* **Perla del Potere** 6000 mo, non comune, mentre hai la perla con te, puoi usare due azioni per recuperare 1d4 Punti Magia. Una volta usata, la perla non potrà essere usata di nuovo fino alla prossima alba. Esistono varianti più potenti che fanno recuperare più punti.

* **Pietra del Peso** questo oggetto sembra un sasso nero liscio e lucido. Quando chi la porta è coinvolto in un combattimento o in una fuga, subisce improvvisamente gli effetti dell'incantesimo *lentezza*. Una volta presa, la pietra non può essere buttata via normalmente, poiché dopo poco tempo riappare magicamente sulla persona del possessore. Per liberarsi definitivamente della pietra occorre l'incantesimo Rimuovi Maledizione.

* **Pietra Arcana** costo variabile, rarità variabile, esistono diversi tipi di pietra arcana, ogni tipo una specifica combinazione di forme e colori.

Quando usi due azioni per lanciare una di queste pietre in aria, la pietra inizia a orbitare intorno alla tua testa alla distanza di 1d3 x 30 centimetri e ti conferisce un beneficio. Un'altra creatura può usare due azioni per afferrare la pietra e separarla da te riuscendo in un Tiro per Colpire disarmato contro Difesa 24. Puoi usare due azioni per afferrare e mettere da parte la pietra terminandone l'effetto.

Una pietra ha Difesa 24, 10 Punti Ferita e resistenza a tutti i danni. Mentre orbita intorno alla tua testa è considerata un oggetto indossato.

Destrezza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Assorbimento (molto raro, 6000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa, puoi usare una tua Azione per cancellare un incantesimo di livello 4 o inferiore lanciato da una creatura visibile e che prende a bersaglio solo te. Una volta che la pietra ha cancellato 5 Incantesimi, si esaurisce e diventa grigia opaca, perdendo la sua magia.

Autorità (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Consapevolezza (raro, 12000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa non puoi essere sorpreso.

Forza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Intelligenza (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 5.

Intuizione (molto raro, 3000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 2, fino a un massimo di 5.

Protezione (raro, 10000 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa ottieni un bonus di +1 alla Difesa.

Sostentamento (raro, 3500 mo). Mentre orbita intorno alla tua testa non hai bisogno di mangiare né di bere.

* **Pietra della Buona Sorte** 4500 mo, non comune, finché la pietra è con te, ottieni un bonus di +1 alle prove su competenze di base e ai Tiri Salvezza.

* **Pietra del Controllo degli Elementali della Terra** 8000 mo, raro, se la pietra tocca terra, puoi usare due azioni per pronunciare la parola di comando ed evocare un elementale della terra, come se avessi lanciato l'incantesimo evocare elementali. La pietra non può di nuovo essere usata a questo modo, fino alla prossima alba. La pietra pesa 2,5 chili, ingombro 3.

* **Piffero delle Fogne** 2000 mo, non comune, devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Mentre usi questo piffero, i ratti normali e i ratti giganti sono indifferenti nei tuoi confronti e non ti attaccheranno a meno che non li minacci o li danneggi. Mentre suoni il piffero, puoi usare due azioni per spendere da 1 a 3 cariche richiamando uno sciame di ratti per ogni carica spesa, purché ci siano abbastanza ratti entro 750 metri da te da richiamare in questa maniera (a discrezione del Narratore). Se non ci sono abbastanza ratti da formare uno sciame, la carica è sprecata. Gli sciami richiamati si muovono verso la musica tramite la rotta più breve possibile, ma non sono in alcun altro modo sotto il tuo controllo. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1 carica ogni giorno all'alba.

Ogni qualvolta uno sciame di ratti che non sia sotto il controllo di un'altra creatura si avvicina entro 9 metri da te mentre stai suonando il piffero, puoi effettuare una prova di Intrattenere contrapposta alla Volontà dello sciame. Se perdi la contesa, lo sciame si comporta come di norma e non può essere di nuovo distratto dalla musica del piffero per le successive 24 ore. Se vinci la contesa, lo sciame è attratto dalla musica del piffero e diventa amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni fino a che continui a suonare il piffero con due azioni ogni round. Uno sciame amichevole obbedisce ai tuoi comandi. Se non impartisci

ordini a uno sciame amichevole, questo si difenderà ma non compirà altre azioni.

Se uno sciame amichevole all'inizio del round non può udire la musica del piffero, il tuo controllo su quello sciame termina, e lo sciame si comporta come farebbe normalmente e non può essere attirato nuovamente dalla musica del piffero per le successive 24 ore.

* **Piffero dello Spavento** 6000 mo, non comune, devi essere competente con gli strumenti a fiato per usare questo piffero. Puoi usare due azioni per suonarlo e spendere 1 carica per creare un suono incantevole e spettrale. Ogni creatura entro 9 metri da te e che ti oda suonare deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con DC 21 o restare spaventata da te per 1 minuto. Se lo desideri, tutte le creature nell'area che non ti siano ostili possono superare automaticamente il loro Tiro Salvezza. Una creatura che fallisca il Tiro Salvezza può ripeterlo alla fine del suo round, terminando l'effetto su di sé in caso lo superi. Una creatura che superi il Tiro Salvezza è immune all'effetto di questo piffero per 24 ore. Il piffero ha 3 cariche e recupera 1 carica ogni giorno all'alba.

* **Pigmenti delle Meraviglie** 400 mo, molto raro, trovati solitamente in 1d4 vasetti all'interno di eleganti scatole di legno assieme a un pennello (1 ingombro, peso totale di 500 grammi), questi pigmenti ti permettono di creare oggetti tridimensionali, dipingendoli a due dimensioni. La pittura fluisce dal pennello per formare l'oggetto desiderato mentre ti concentri sull'immagine

Ogni vasetto di pittura è sufficiente a coprire 90 m quadri di una superficie, permettendoti di creare oggetti inanimati e caratteristiche del terreno (porte, fosse, fiori, alberi, celle, stanze o armi) che occupino un totale di 270 metri cubi. Ci vogliono 10 minuti per coprire 90 quadri.

Quando completi il dipinto, l'oggetto o la caratteristica del terreno dipinta diventa un oggetto reale, non magico. Quindi, dipingere una porta su di una parete crea una vera porta che può essere aperta per accedere a ciò che si trova oltre di essa. Dipingere una fossa sul pavimento crea una vera fossa, la cui profondità è conteggiata nell'area totale degli oggetti che puoi creare.

Nulla di ciò che viene creato dai pigmenti può avere un valore superiore ai 25 mo. Se dipingi un oggetto di valore superiore (un diamante o una pila d'oro), l'oggetto sembrerà autentico, ma un attento esame rivelerà che è fatto di gesso, ossa o qualche altro materiale privo di valore.

Se dipingi una forma di energia, come fuoco o fulmine, l'energia compare ma si dissipa non appena completi il dipinto, senza recare danni a niente.

* **Piuma Arcana** costo variabile, rarità variabile, questo minuscolo oggetto assomiglia a una piuma. Esistono diversi tipi di piume arcane, ciascuno dotato di un singolo effetto monouso. Il Narratore sceglie il tipo di piuma arcana.

Albero. Devi trovarti all'aperto per poter usare questa piuma arcana. Puoi usare due azioni per appoggiarla a uno spazio non occupato sul terreno. La piuma svanisce e al suo posto spunta un albero di quercia non magico. L'albero è alto 18 metri e ha un tronco di 1 metro di diametro. In cima, i suoi rami si estendono per un massimo di 6 metri. 50 mo

Ancora. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana a una barca o nave. Per le successive 24 ore, il vascello non potrà essere mosso in alcun modo. Toccare di nuovo il vascello con la piuma arcana termina questo effetto. Quando l'effetto termina, la piuma svanisce. 50 mo

Frusta. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana verso un punto entro 3 metri da te. La piuma svanisce e al suo posto compare una frusta fluttuante. Puoi poi usare due azioni per effettuare un attacco con incantesimo in mischia contro una creatura entro 3 metri dalla frusta, con un bonus di attacco +9. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d6 + 5 danni da forza. Durante il tuo round, con due azioni puoi dirigere la frusta affinché voli per un massimo di 6 metri e ripeta l'attacco contro una creatura entro 3 metri da essa. La frusta svanisce dopo 1 ora, quando usi due azioni per congedarla, o quando sei inabile o muori. 250 mo

Nave Cigno. Puoi usare due azioni per appoggiare la piuma arcana su di una massa d'acqua di almeno 18 metri di diametro. La piuma svanisce e al suo posto compare una barca lunga 15 metri e larga 6 metri dalla forma di cigno. La barca si sposta da sola e si muove in acqua alla velocità di 9 chilometri all'ora. Puoi usare due azioni, mentre sei a bordo per comandarle di muoversi o voltare di 90 gradi. La barca può trasportare fino a trentadue creature di taglia Media o inferiore. Una creatura Grande conta come quattro creature Medie, mentre una creatura Enorme conta come nove creature Medie. La barca svanisce dopo 24 ore. Puoi congedare la barca con due azioni. 3000 mo

Uccello. Puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana 1 metro nell'aria. La piuma svanisce e un enorme uccello multicolore ne prende il posto. L'uccello ha le statistiche di un Roc, ma obbedisce a comandi semplici e non può attaccare. Può trasportare fino a 250 chili mentre vola alla sua velocità massima (24 chilometri all'ora per un massimo di 216 chilometri al giorno, con un'ora di riposo ogni 3 ore di volo), o 500 chili di peso a metà velocità. L'uccello svanisce dopo aver volato per la distanza massima possibile in un giorno o se scende a 0 Punti Ferita. Puoi congedare l'uccello con due azioni. 3000 mo

Ventaglio. Se ti trovi su di una barca o una nave, puoi usare due azioni per lanciare la piuma arcana fino a 3 metri in aria. La piuma svanisce e un gigantesco ventaglio compare al suo posto. Il ventaglio fluttua e crea un vento forte abbastanza da gonfiare le vele della nave, aumentandone la velocità di 7,5 chilometri all'ora per 8 ore. Puoi congedare il ventaglio con due azioni. 250 mo

* **Polvere dell'Aridità** 120 mo, raro, questa piccola

confezione contiene 1d6 + 4 pizzichi di polvere. Puoi usare due azioni per spargere un pizzico di polvere sull'acqua La polvere trasforma un cubo d'acqua di 3 metri di spigolo in una pallina di polvere delle dimensioni di una biglia, che fluttua o si deposita nel punto in cui è stata gettata la polvere. Il peso della pallina è trascurabile.

Chiunque può usare due azioni per spaccare la pallina contro una superficie dura, facendo sì che la pallina si rompa e liberi l'acqua assorbita dalla polvere. Farlo esaurisce la magia della pallina.

Un elementale composto principalmente d'acqua e che venga esposto a un pizzico di questa polvere, deve effettuare un tiro Salvezza su Tempra con DC 15, subendo 10d6 danni da Vuoto se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

* **Polvere Rivelatrice** 500 mo, non comune, questa polverina sottile sembra un pulviscolo metallico molto leggero. Una manciata di questa sostanza spruzzata in aria ricopre tutti gli oggetti in un raggio di 3 metri, rendendo ogni cosa visibile. Se viene spruzzata attraverso una cerbottana, la polvere riempie un cono lungo 6 metri e largo 1 metro all'estremità. La polvere annulla gli effetti di potere illusorio, del mantello distorcente, del mantello elfico e le capacità speciali di creature come i molossi instabili e le pantere distorcenti; l'effetto dura 2d10 turni. La polvere rivelatrice di solito viene conservata in piccoli sacchetti di seta o in tubetti cavi fatti d'osso; normalmente si trovano 5d10 dosi di polvere.

* **Polvere della Sparizione** 700 mo, raro, rinvenuta in piccoli sacchetti, questa polverina sembra sabbia molto sottile. In un sacchetto ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare la polvere in aria, tu e ciascuna creatura e oggetto entro 3 metri da te diventate invisibili per 2d4 minuti. La durata è la stessa per tutti i soggetti e quando la magia prende effetto la polvere si consuma. Se una creatura sotto l'effetto della polvere attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità ha fine solo per quella creatura.

* **Polvere dello Starnuto e del Soffocamento** 480 mo, non comune, trovata in piccoli contenitori, questa polverina sembra sabbia sottile. Appare simile alla polvere della sparizione e l'incantesimo identificare la rivela come tale. Ce n'è a sufficienza per un uso. Quando usi due azioni per lanciare una manciata di polvere in aria tu e tutte le creature che necessitano di respirare e si trovino entro 9 metri da te dovete superare un tiro Salvezza su Tempra con DC 17 o smettere di respirare, e iniziare a starnutire in maniera incontrollabile. Una creatura afflitta a questo modo è inabile e soffoca. Finché è cosciente, la creatura può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ciascun suo round, terminando l'effetto in caso lo superi. Anche l'incantesimo ristorare inferiore può terminare l'effetto che affligge la creatura.

* **Portale Cubico** 40000 mo, leggendario, questo cubo di 7,5 centimetri di spigolo irradia una palpabile energia magica. Le sei facce del cubo sono ciascuna collegata a un diverso piano di esistenza, uno dei quali è il Piano Materiale. Le altre facce sono collegate a piani determinati dal Narratore.

Puoi usare due azioni per premere una faccia del cubo per lanciare tramite esso l'incantesimo portale, aprendo un passaggio verso il piano collegato a quella faccia. In alternativa, se usi due azioni per premere una faccia due volte, puoi spostarti di un piano (DC del Tiro Salvezza 17) tramite il cubo e trasportarne i bersagli al piano collegato a quella faccia. Il cubo ha 3 cariche. Ogni uso del cubo spende 1 carica. Il cubo recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.

* **Pozzo dei Molti Mondi** 75000 mo, leggendario, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, è avvolto fino alle dimensioni di un fazzoletto. Si dispiega in un foglio circolare di 1,8 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare e piazzare il pozzo dei molti mondi su di una superficie solida, su cui crea un portale bidirezionale verso un altro mondo o piano di esistenza. Ogni volta che l'oggetto apre un portale, il Narratore decide il posto a cui conduce. Puoi usare due azioni per chiudere un portale aperto afferrando i margini del tessuto e ripiegandoli. Una volta che un pozzo dei molti mondi ha aperto un portale, non potrà farlo di nuovo prima che siano passate 1d8 ore.

* **Rete Intralciante** 800 mo, raro, questa rete quadrata di 3 metri di lato può essere lanciata a un avversario per intralciarlo. La rete è molto resistente e occorre la forza di un gigante (For 5) per strapparla a mani nude. La rete resiste anche ai tagli, e deve essere colpita con estrema precisione (Difesa 25, Punti Ferita 30) affinché ceda. La rete può anche essere appesa o messa sul terreno come una trappola, che si attiverà magicamente al comando del possessore.

* **Rete Intrappolante** 900 mo, raro, questa rete può essere usata solo sott'acqua, ma funziona esattamente come una rete intralciante in superficie, fluttuando se occorre fino a 9 m di distanza per avvinghiare un avversario.

* **Scopa dell'Attacco animato** questo oggetto è indistinguibile in apparenza da una scopa normale. A tutti i test risulta identica ad una scopa volante, fino vola a 6 metri d'altezza. Quando ciò avviene la scopa esegue una piroetta e fa cadere il suo pilota sulla testa da un'altezza di 1d4+5 x 30 cm (non viene inflitto danno da caduta poiché la distanza è inferiore a 3 m). La scopa quindi attacca la vittima, colpendola in viso con la spazzola e battendola con il manico. La scopa effettua due attacchi per round con ciascuna estremità (due attacchi con la spazzola e due col manico per un totale di quattro attacchi). La spazzola acceca la vittima per 1 round quando colpisce. Il manico infligge 1d3 ferite. La scopa ha Difesa 13, 18 Punti Ferita, e ha +4 al Tiro per Colpire.

* **Scopa Volante** 8000 mo, non comune, questa scopa di legno, del peso di circa 1,5 chili (ingombro 2), funziona come una normale scopa fino a quando non vi siedi sopra e ne pronunci la parola di comando. Essa inizia così a fluttuare sotto di te e può essere cavalcata in aria. Ha velocità di volo 15 metri. Può trasportare fino a 200 chili, ma la sua velocità di volo

diventa 9 metri se dovesse trasportare più di 100 chili. Quando atterri, la scopa smette di fluttuare.

Pronunciando la parola di comando, nominando il posto e se vi sei familiare, puoi inviare la scopa da sola in un posto fino a 1,5 chilometri da te. La scopa tornerà da te quando pronuncerai un'altra parola di comando, purché si trovi ancora entro 1,5 chilometri da te.

* **Scopa del Volo maledetto** questa scopa magica sembra una scopa volante. Tuttavia, quando viene attivata, vola fino a 15 m di altezza o fino al soffitto (se più basso) e poi smette di funzionare, facendo precipitare chi la cavalca.

* **Sfera dell'Annientamento** 250000 mo, leggendario, questa sfera nera di 50 centimetri di diametro è in realtà un foro nella struttura del multiverso, che fluttua nello spazio ed è stabilizzata dal campo magico che la circonda.

La sfera annienta tutta la materia che attraversa e tutta la materia che l'attraversa. L'unica eccezione sono gli artefatti. A meno che l'artefatto non sia suscettibile ai danni della sfera dell'annientamento esso può attraversare la sfera senza problemi. Qualsiasi altra cosa tocchi la sfera e non ne sia completamente avvolta e annientata da essa, subisce 4d10 danni da forza a round.

La sfera resta immobile fino a quando qualcuno non la controlla. Se ti trovi entro 18 metri da una sfera incontrollata, puoi impiegare due azioni per effettuare una prova di Arcana con DC 30. Se la superi, la sfera levita in una direzione a tua scelta, per un numero di metri pari a 1 x Intelligenza (minimo 1 metro). Se fallisci, la sfera si muove di 3 metri verso di te. Una creatura nel cui spazio entri la sfera deve superare un Tiro Salvezza di Riflessi con DC 15 o venire toccata da essa subendo 4d10 danni da forza.

Se tenti di controllare una sfera che si trova sotto il controllo di un'altra creatura, effettui una prova contrastata di arcana contro arcana dell'altra creatura. Il vincitore della contesa ottiene il controllo della sfera e può farla levitare come di norma.

Se la sfera entra in contatto con un portale planare, come quello creato dall'incantesimo portale, o uno spazio extradimensionale, come quello all'interno di un buco portatile, il Narratore determina casualmente ciò che accade, utilizzando la tabella seguente.

3d6	Risultato
3-10	La sfera è distrutta
12-16	La sfera si muove attraverso il portale o all'interno dello spazio extradimensionale.
17-18	Un squarcio spaziale spedisce ogni creatura e oggetto entro 54 metri dalla sfera, sfera inclusa, in un piano dell'esistenza casuale.

* **Solvente Universale** 300 mo, leggendario, questo tubetto contiene un liquido bianco con un forte odore di alcool. Puoi usare due azioni per versarne i contenuti su di una superficie a portata. Il liquido dissolve istantaneamente 1000 cm x cm di adesivo con cui entra in contatto, compresa la colla suprema.

* **Specchio dell'Abilita' mentale** 15000 mo, molto raro, questo oggetto sembra un normale specchio alto un metro e mezzo e largo 60 cm. A comando, il possessore può usarlo nei seguenti modi:

- Leggerei pensieri di una persona riflessa sulla sua superficie con la telepatia (senza bisogno di capire una lingua sconosciuta).

- Vedere altri luoghi come con una palla di cristallo, con la possibilità di vedere in altri piani, purché siano sufficientemente familiari all'osservatore.

- Creare un portale per visitare altri luoghi. Il possessore dovrà prima visualizzare il luogo, poi entrare fisicamente nello specchio, da solo o con gli accompagnatori che desidera. Lo specchio creerà un portale invisibile dall'altra parte, attraverso cui il possessore, o chiunque riesca a individuarlo, potrà attraversarlo.

- Una volta alla settimana, lo specchio può rispondere con precisione a una domanda riguardante una persona riflessa sulla sua superficie (un effetto simile all'incantesimo conoscenza delle leggende).

* **Specchio della Duplicazione** leggendario, questo specchio è alto un po' più di un metro e largo un po' di meno. Quando una creatura si riflette sulla superficie dello specchio, la sua immagine riflessa (un duplicato identico in tutto e per tutto) esce per attaccare l'originale. Il duplicato ha tutto l'equipaggiamento e i poteri dell'originale, compresa la magia. Il duplicato sparisce immediatamente, assieme a tutti i suoi oggetti, alla morte sua o dell'originale.

* **Specchio Intrappola Vita** 18000 mo, raro, quando questo specchio alto 120 centimetri viene guardato in maniera indiretta, la sua superficie mostra una vaga immagine della creatura. Lo specchio pesa 25 chili, ingombro 7, ha Difesa 11, 10 Punti Ferita e vulnerabilità ai danni contundenti. Si frantuma ed è distrutto quando viene ridotto a 0 Punti Ferita.

Se lo specchio è appeso a una superficie verticale e ti trovi entro 1 metro da esso, puoi usare due azioni per pronunciare la sua parola di comando e attivarlo. Rimarrà attivo fino a quando non pronuncerai di nuovo la parola di comando.

Qualsiasi creatura, a parte te, che veda il suo riflesso nello specchio attivato mentre si trova entro 9 metri da esso deve superare un Tiri Salvezza su Volontà con DC 17 o finire intrappolata, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta, in una delle dodici celle extradimensionali dello specchio. Questo Tiro Salvezza riceve +1d6 se la creatura conosce la natura dello specchio ed i costrutti riescono automaticamente il Tiro Salvezza.

Una cella extradimensionale è uno spazio infinito colmo di una densa foschia che riduce la visibilità a 3 metri. Le creature intrappolate nelle celle dello specchio non invecchiano, e non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire. Una creatura intrappolata all'interno di una cella può fuggirne usando la magia che permette di viaggiare tra i piani. Altrimenti, la

creatura è confinata nella cella fino a quando non sarà liberata.

Se lo specchio intrappola una creatura ma le sue dodici celle extradimensionali sono già occupate, lo specchio libera una delle creature intrappolate a caso per alloggiare il nuovo prigioniero. La creatura liberata compare in uno spazio non occupato in vista dello specchio ma rivolta dalla parte opposta. Se lo specchio viene infranto, tutte le creature che contiene sono liberate e ricompaiono in uno spazio non occupato in sua prossimità.

Mentre ti trovi entro 1 metro dallo specchio, puoi usare due azioni per pronunciare il nome di una delle creature intrappolate al suo interno o richiamare un particolare numero di cella. La creatura nominata o contenuta nella cella nominata appare come immagine sulla superficie dello specchio. Dopodiché tu e la creatura nominata potete comunicare normalmente.

In un modo simile, puoi usare due azioni per pronunciare una seconda parola di comando e liberare una delle creature intrappolate nello specchio. La creatura liberata compare, insieme a tutte le sue proprietà, nello spazio non occupato più vicino allo specchio e rivolta nella direzione opposta a esso.

* **Tamburi del Panico** 1500 mo, non comune, questi tamburi sono simili a timpani (piccoli strumenti a percussione facilmente trasportabili). Si trovano a coppie e hanno un aspetto poco appariscente. Se vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 72 m (tranne quelle all'interno di un cerchio di 3 m centrato sui tamburi) vengono assalite da Paura e fuggono per 30 round alla massima velocità. È consentito un Tiro Salvezza su Volontà a DC 21 per salvarsi dagli effetti.

* **Tamburi dello Stordimento** raro, questi due tamburi accoppiati somigliano ai tamburi del panico; quando vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 3 m devono riuscire in un Tiro Salvezza su Tempra DC 21 essere stordite per 2d4 round. Tutte le creature entro 21 m sono immediatamente assordate. Gli incantesimi ristorare superiore, guarigione, rigenerazione o effetti simili possono curare la sordità.

* **Tappeto Volante** 15000 mo, molto raro, puoi pronunciare la parola di comando del tappeto con due azioni per far fluttuare e volare il tappeto. Esso si muove in base alle direzioni indicategli a voce, purché ti trovi entro 9 metri da esso.

Esistono quattro taglie di tappeto volante. Il Narratore sceglie la taglia del tappeto o la determina casualmente.

d100	Taglia (cm)	Capacità	Vel. di Volo
01-20	90 x 150	100 kg/25	23 metri
21-55	120 x 180	200 kg/50	18 metri
56-80	150 x 210	300 kg/75	12 metri
81-100	180 x 270	400 kg/100	9 metri

Il valore di Capacità indica sia il peso trasportato che l'Ingombro. Il tappeto può trasportare fino al doppio del carico indicato sulla tabella, ma vola a velocità dimezzata se trasporta di più.

* **Turibolo Elementale dell'aria** 1500 mo, raro, questo turibolo può essere usato per evocare e controllare un elementale dell'aria in modo analogo all'incantesimo evoca elementale. È necessario preparare l'oggetto magico e condurre un rituale per un round prima dell'evocazione vera e propria, che richiede un round. Dopo che l'elementale è stato evocato, occorre mantenere la concentrazione per potergli impartire gli ordini.

* **Turibolo dell'Evocazione maledetta** raro, questo turibolo ha l'aspetto di, e sembra funzionare come, un turibolo elementale dell'aria. Tuttavia, una volta acceso è impossibile spegnerlo per 1d4 round. In ciascun round un elementale dell'aria emerge ed attacca tutte le creature vicine.

* **Unguento di Ljust** 5000 mo, non comune, questa giara di vetro, 7,5 centimetri di diametro, contiene 1d4 + 1 dosi di una densa mistura. La giara e i suoi contenuti pesano 250 grammi, ingombro 1. Con due azioni, si può inghiottire o applicare sulla pelle una dose di unguento. La creatura che lo riceve recupera 2d8 + 2 Punti Ferita, smette di essere avvelenata e viene curata da qualsiasi malattia.

* **Vano Portatile** 10000 mo, raro, questo elegante tessuto nero, soffice come la seta, si piega fino alle dimensioni di un fazzoletto e si dispiega fino ad cerchio di 2 metri di diametro. Puoi usare due azioni per dispiegare un Vano portatile e piazzarlo sopra o contro una superficie solida, sulla quale il Vano portatile crea un foro extradimensionale profondo 3 metri. Lo spazio cilindrico all'interno del foro si trova su di un piano diverso, e quindi non può essere usato per aprire dei passaggi. Qualsiasi creatura all'interno di un Vano portatile aperto può uscirne fuori arrampicandosi fuori di esso.

Puoi usare due azioni per chiudere un Vano portatile prendendo i margini del tessuto e ripiegandolo. Piegare il tessuto chiude il Vano, e qualsiasi creatura od oggetto al suo interno rimane nello spazio extradimensionale. Non importa quello che contiene, il Vano non pesa nulla.

Se il Vano viene ripiegato, una creatura all'interno dello spazio dimensionale del Vano può usare due azioni per effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 10. Se la prova riesce, la creatura riesce a liberarsi e ricompare entro 1 metro dal Vano portatile o della creatura che lo trasporta. Una creatura che respira può sopravvivere all'interno di un buco portatile chiuso per un massimo di 10 minuti, dopodiché iniziare a soffocare.

Piazzare un Vano portatile all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, uno zainetto pratico o simile oggetto distrugge istantaneamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e depositata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale scompare.

* **Ventaglio Arcano** 1500 mo, non comune, mentre impugni questo ventaglio, puoi usare due azioni per

lanciare tramite esso l'incantesimo folata di vento (DC del Tiro Salvezza 15). Una volta usato, il ventaglio non dovrebbe essere usato di nuovo fino alla prossima alba. Ogni volta che venga usato prima di allora, c'è una probabilità cumulativa del 20% che non funzioni e si rompa in inutili brandelli privi di magia.

* **Zainetto Pratico** 7000 mo, raro, questo zaino ha una sacca centrale e due laterali, ciascuna delle quali è in realtà uno spazio extradimensionale. Ogni sacca laterale può contenere 10 chili di materiale (ingombro 7), che non ecceda un volume di 60 dm3

La grande sacca centrale può contenere fino a 240 dm3 o 40 chili di materiale (ingombro 40). Lo zaino pesa sempre 2,5 chili, quali che siano i suoi contenuti.

Piazzare un oggetto all'interno dello zainetto segue le normali regole di interazione con gli oggetti. Recuperare un oggetto dallo zainetto richiede l'uso di due azioni. Quando cerchi un oggetto nello zainetto, questo magicamente si troverà sempre in cima alla pila degli oggetti che questo contiene.

Lo zainetto ha alcune limitazioni. Se sovraccarico, o un oggetto affilato lo taglia o si strappa, lo zainetto si spacca e viene distrutto. Se lo zainetto è distrutto, ciò che conteneva è perso per sempre, sebbene un artefatto ricomparirà sempre da qualche parte nel multiverso. Se lo zainetto viene rivoltato, ciò che contiene viene espulso, senza recargli danno, e lo zainetto deve essere rimesso al verso giusto prima che possa essere usato di nuovo. Se una creatura che respira viene posta all'interno dello zainetto, vi può sopravvivere per al massimo 10 minuti, prima di cominciare a soffocare.

Piazzare lo zainetto all'interno dello spazio extradimensionale creato da una borsa conservante, un buco portatile o un oggetto simile distrugge immediatamente entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina dal punto in cui gli oggetti sono stati posti l'uno dentro l'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata attraverso di esso e trascinata in un luogo casuale del Piano Astrale. Poi il portale si chiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

* **Zappa dei Titani** 2000 mo, non comune, questo strumento sovradimensionato è lungo 3 m e pesante 120 kg (30 Ingombro), e può essere usato solo da un gigante (o da un personaggio ingrandito) per spostare grandi quantità di terriccio e costruire terrapieni (un cubo di 3 m per Turno). La zappa può anche essere usata per spaccare la pietra con grande rapidità. Se usata come un'arma ha un bonus +3 al colpire e infligge 5d6 ferite.

* **Zoccoli della Velocità** 5000 mo, raro, questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, aumentano la velocità di movimento di quella creatura di 9 metri.

* **Zoccoli dello Zefiro** 1500 mo, molto raro, questi zoccoli di ferro si trovano in set da quattro. Quando tutti e quattro gli zoccoli sono fissati a un cavallo o creatura simile, permettono a quella creatura di muoversi normalmente, mentre fluttua a circa 10 centimetri dal terreno. Questo effetto vuol dire che la creatura può attraversare o passare sopra superfici non solide o instabili, come l'acqua o la lava. La creatura non lascia tracce e ignora il terreno difficile. Inoltre, la creatura può muoversi alla sua normale velocità per un massimo di 12 ore al giorno senza subire l'affaticamento a causa della marcia forzata.

Oggetti Maledetti

> Quando un empio maledice l'avversario, maledice se stesso. (Siracide)
>
> Se maledici una persona ci saranno due fosse. (Proverbio giapponese)

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio.

Gli oggetti maledetti non sono quasi mai realizzati intenzionalmente, piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguati o patti non rispettati con qualche Patrono.

Il Narratore può chiedere una prova di Arcana con una DC pari a 10+giorni impiegati per costruire l'oggetto magico in caso di oggetti particolarmente complessi o se ci siano state situazioni problematiche nella creazione e se la prova fallisce tirate sulla tabella seguente per determinare il tipo di maledizione che l'oggetto possiede.

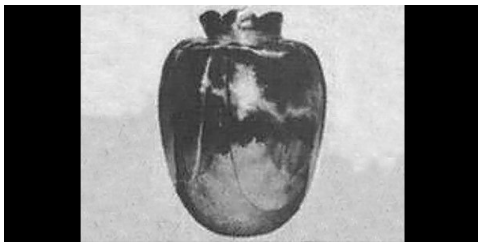
Una maledizione può manifestarsi anche a seguito dalle influenze negative od emozionali estreme che coinvolgono un oggetto.

Maledizioni Comuni degli Oggetti

%	Maledizione
01-15	Inganno
16-40	Effetto o Bersaglio Opposto
41-50	Funzionamento Discontinuo
51-65	Requisito
66-90	Inconveniente
91-100	Effetto completamente diverso

Gli oggetti maledetti sono identificati come qualsiasi altro oggetto magico con una sola eccezione: a meno che non la prova di Arcana per identificare l'oggetto non superi 35 o l'incantesimo Identificare sia lanciato con una Prova di Magia ed ottenga un critico magico (2 volte 6) la maledizione non viene individuata. Se la prova è sotto 35 o senza critico magico tutto quello che viene rivelato è l'originale scopo dell'oggetto magico.

Se si sa che l'oggetto è maledetto, la natura della maledizione può essere determinata usando la DC standard per identificare l'oggetto.



Vaso di Basano. Questo vaso è stato realizzato nella seconda metà del XV secolo ed è realizzato in argento. DC 35

> **?!**
>
> Una maledizione è sempre un *inconveniente* particolare, che non si usa a caso. Ragionate attentamente sugli oggetti maledetti che farete trovare ai personaggi perché vi chiederanno molte informazioni e dovrete essere pronti.
> Non c'è bisogno che la maledizione sia eccessiva e limitante può essere benissimo ridicola o particolare, fate in modo che sia caratterizzante. Il personaggio non deve sentirsi (tranne se lo volete) condannato in eterno, sfruttate l'occasione per costruire nuove avventure e spirito di gruppo.

Rimuovere Oggetti Maledetti

Mentre alcuni oggetti maledetti possono essere semplicemente posati, altri esercitano una forte compulsione sul possessore a tenerli con sé, a qualsiasi costo. Altri riappaiono anche se abbandonati o è impossibile gettarli via.

Questi oggetti possono essere rimossi solo dopo che sul personaggio o l'oggetto viene lanciato l'incantesimo Rimuovi Maledizione.

Se l'oggetto è stato maledetto tramite l'incantesimo Scagliare Maledizione, o comunque il Narratore decide che l'oggetto ha una maledizione particolare allora si deve confrontare la DC di chi lancia Rimuovi Maledizione (vedi Tiri Salvezza - Resistere all'incantesimo, pag. 96) con la DC della maledizione dell'oggetto. Se chi lancia l'incantesimo Rimuovi Maledizione ha una DC superiore a quella dell'oggetto allora è possibile rimuovere l'oggetto.

Un incantatore può lanciare Rimuovi Maledizione con una Prova di Magia e per ogni Successo Critico Magico aggiunge +4 alla propria DC per confrontarla con quello dell'oggetto.

Se chi lancia Rimuovi Maledizione ha successo allora l'oggetto può essere rimosso nel round successivo e la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l'oggetto viene usato/indossato un'altra volta.

Ogni oggetto maledetto ha un proprio metodo per essere distrutto, dall'essere gettato in un vulcano attivo, ad essere colpito dal martello del dio del Tuono (o Patrono...) oppure divorato da un Verme colossale delle sabbie se non colpito dal soffio di un drago rosso e un drago bianco contemporaneamente...

Per molti oggetti maledetti è sufficiente il lancio dell'incantesimo Rimuovi Maledizioni, senza che sia specificata la DC da battere.

Effetti Comuni degli Oggetti Maledetti

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti, il Narratore può inventare nuovi effetti particolari per specifici oggetti maledetti.

Inganno

Chi utilizza l'oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni e non può essere convinto del contrario se non con l'uso di Rimuovi maledizione

The mirror in The Myrtles Plantation. DC 28

Effetto o Bersaglio Opposto

Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro.

La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai Tiri per Colpire ed ai danni, invece che bonus.

La cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede.

Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus od effetto di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta che lo verrà a sapere per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'Incantesimo Rimuovi maledizione.

Funzionamento Discontinuo

Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Stabilite se l'oggetto è Inaffidabile, Condizionato oppure Incontrollabile.

Inaffidabile

Ogni volta che l'oggetto viene attivato, c'è una probabilità del 5% che non funzioni.

Condizionato

Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliete una condizione di attivazione o consultate la tabella poco sotto.

Incontrollabile

Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01–05 l'oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno.

%	Situazione
01-03	Temperatura sotto lo zero
04-05	Temperatura sopra lo zero
06-10	Durante il giorno
11-15	Durante la notte
16-20	Esposto alla luce solare
21-25	In assenza di luce solare
26-34	Sott'acqua
35-37	Fuori dall'acqua
38-45	Sottoterra
46-55	In superficie
56-60	Entro 3 metri da un tipo di creatura
61-64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura
65-72	Entro 3 metri da un incantatore
73-80	Entro 3 metri da un Seguace o Devoto di un Patrono specifico
81-85	Nelle mani di un personaggio non incantatore
86-90	Nelle mani di un personaggio incantatore
91-95	Nelle mani di una creatura con particolare Tratto
96	Nelle mani di una creatura di un particolare genere
97-99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astronomiche
100	A più di 150 km da un determinato luogo

Requisito

Alcuni oggetti hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l'oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni:

- Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.
- Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
- Il personaggio deve compiere almeno una missione specifica.

- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare o alla sua famiglia.
- Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
- Il personaggio deve essere un Seguace o Devoto di uno specifico Patrono
- Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare competenza.
- Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (1 punto di Costituzione permanente) la prima volta che usa l'oggetto.
- L'oggetto deve essere purificato con l'Acqua santa di uno specifico Patrono ogni giorno.
- L'oggetto deve essere bagnato in almeno mezzo litro di sangue (animale o umanoide) al giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
- Quando viene brandito, l'oggetto deve spillare sangue (solo armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.

I requisiti dipendono dalla convenienza dell'oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto intelligente con un requisito spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità.

Se il requisito non viene soddisfatto, l'oggetto smette di funzionare. Se invece viene soddisfatto, di solito l'oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

Inconveniente

Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa, ma hanno anche degli aspetti negativi. Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell'oggetto in questione.

A meno che non sia indicato diversamente, gli inconvenienti rimangono attivi per tutto il tempo in cui l'oggetto rimane in possesso del personaggio. La DC dei Tiro Salvezza per evitare questi effetti è pari a 10 + DC della maledizione (se non avete stabilito la difficoltà impostate il Tiro Salvezza, solitamente su Volontà, a DC 25)

?! L'elenco è di esempio per poter generare casualmente degli effetti sul possessore dell'oggetto. Prendete spunto e siate creativi! Non fate però che una maledizione renda impossibile giocare il personaggio piuttosto deve essere vissuta come l'occasione per provare, fare, qualcosa di diverso. Non gettate mai un oggetto maledetto a caso nel mucchio dei tesori, pensate sempre cosa potrà accadere e quali conseguenze si genereranno. Un oggetto maledetto richiede sempre un alto livello di attenzione e pianificazione da parte del Narratore

Donna di Lemb o Statua della Dea della Morte, 3500 AC. DC 40

Tabella: Effetti degli oggetti magici maledetti

%	Inconveniente
01-02	I capelli del personaggio crescono di 2,5 cm all'ora.
02-04	Le unghie del personaggio crescono di 1 cm ogni 8 ore
05-06	L'altezza del personaggio diminuisce di 5d10 cm
07-09	L'altezza del personaggio aumenta di 5d10 cm
10-11	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più fredda del normale.
12-13	La temperatura intorno all'oggetto è di 20° C più fredda del normale.
14-15	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più calda del normale.
16-17	La temperatura intorno all'oggetto è di 20° C più calda del normale.
18-20	Il colore dei capelli del personaggio cambia.
21-23	II colore della pelle del personaggio cambia.
24	Il colore dei capelli del personaggio cambia ogni ora
25	Il colore della pelle del personaggio cambia ogni ora
26	Delle corna come un montone crescono sulla testa del personaggio
27	Un palco di corna come un alce crescono sulla testa del personaggio
28-29	II personaggio ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30-32	II sesso del Personaggio cambia ogni giorno all'alba.
33-34	La razza o la specie del Personaggio cambiano.
35	II PG viene colpito da una Malattia determinata casualmente, che non può essere curata.
36-39	L'oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, maledizioni, insulti...).
40	L'oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma, brilla di un alone rosa ecc.).
41	Un unicorno blu, visibile solo con la magia, di dimensioni piccole vola sempre attorno al Personaggio dando consigli inutili e facendo battute stupide.
42	Ogni giorno ti prende una improvvisa voglia e capacità di fare l'uncinetto per almeno 1 ora.
43-45	II personaggio diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46-49	II personaggio ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50	Un Tratto viene sostituito
51	Il metabolismo del personaggio cambia e diventa esclusivamente carnivoro
52	Il metabolismo del personaggio cambia e diventa esclusivamente vegetariano
53-54	II personaggio deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% ogni giorno).
55-57	II personaggio rimane Stordito per 1d4 round ogni volta che l'oggetto è servito al suo scopo
58-60	Il personaggio diventa sordo
61-64	I Punti Ferita massimi calano di 10 permanentemente (rimanendo con un minimo di 1).
65	I Punti Ferita massimi calano di 20 permanentemente (rimanendo con un minimo di 1).
66-68	Il PG acquisisce una Fobia a caso.
69-71	TS su Volontà ogni giorno all'alba con mod. Intelligenza o subisce 1 danno a Intelligenza permanente.
72-74	TS su Volontà ogni giorno all'alba o subisce 1 danno a Saggezza permanente.
75-77	TS su Volontà ogni giorno all'alba con mod. Carisma o subisce 1 danno a Carisma permanente.
78-80	TS su Tempra ogni giorno all'alba con mod. Forza o subisce 1 danno a Forza permanente.
81-83	TS su Tempra ogni giorno all'alba con mod. Destrezza o subisce 1 danno a Destrezza permanente.
84-85	TS su Tempra ogni giorno all'alba o subisce 1 danno a Costituzione permanente.
86-89	Il PG incomincia a parlare di se in terza persona.
90-92	Cavalli, cani e gatti domestici diventano ostili.
93	Un Patrono farà di tutto per ucciderti.
94	Il PG viene teletrasportato a 10d100 Km di distanza ogni giorno all'alba.
95	II personaggio viene trasformato in una creatura a caso di una specie specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
96	II personaggio viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% ogni giorno).
97	II personaggio non può più usare oggetti magici o Incantesimi con livello oltre 5
98	II personaggio non può più usare oggetti magici o Incantesimi con livello oltre 3
99	II personaggio non può più usare Incantesimi
100	Tira due volte

La Terra

> Così la Terra è davvero tonda. Però non immaginavo che fosse azzurra. Perché gli uomini che vivono su un pianeta tanto bello non fanno altro che combattere tra loro? (Nadia - Il mistero della pietra azzurra)
>
> Il pianeta non ci appartiene, siamo noi ad appartenergli. Noi siamo di passaggio, lui rimane. (Pierre Rabhi)

La Terra, inteso proprio come pianeta, per come lo abbiamo conosciuto è un ricordo oramai sbiadito.

La furia di Calicante e dei primissimi Patroni durante i 6 mesi della prima venuta sono stati devastanti.

Dovete capire che nessuna città fu risparmiata, ogni insediamento fu vittima di terremoti, inondazioni, epidemie. Da un giorno all'altro le città vennero letteralmente ribaltate sottosopra.

Da migliaia di portali arrivarono orde demoniache, orchi, draghi e abomini generati dalla mente fervida di qualche malato. I morti si sollevarono dalle tombe e presero a cacciare i vivi.

Anche se durarono solo 6 mesi le manifestazioni dirette di potere dei Patroni questo non significa che nei successivi 6 ci fu pace. L'umanità perse oltre il 90% della sua popolazione nel tentativo di difendersi, di sopravvivere.

Siamo diventati in un anno le pedine dei giochi fantasiosi dei Patroni.

L'industria, la conoscenze vennero distrutte e nei secoli a venire la barbarie ed ignoranza non ci ha certo aiutato a riprenderci. Fu l'Editto di Tàhil, conosciuto anche come Editto di Fuoco, che impose la distruzione dell'industria, della tecnologia e peggio ancora della conoscenza che poteva essere dietro ad ogni meraviglia tecnica. Tàhil sapeva bene che la tecnologia e la cultura ci avrebbero salvato, ci avrebbe fatto riprendere dall'abisso in cui eravamo precipitati e per salvaguardare se stesso e gli altri primi Patroni distrusse con un semplice atto di volontà ogni cosa che potesse anche lontanamente portare alla costruzioni di armi.

Non tutto e' stato distrutto, ma moltissimi degli oggetti della *Prima Era* sono inusabili. Non c'è elettricità per poter attivare quei manufatti o la magia non si è dimostrata compatibile con la poca tecnologia che si è salvata.

Le vecchie rovine delle città sono spesso un ricettacolo di orde di nefaste creature che aspettano solo di potersi nutrire. Molte zone non sono state rimappate e pur sapendo cosa c'era non si sa più cosa c'è adesso.

Poche sono le città che superano i 50000 abitanti. Ogni stato ha una capitale che per il beffardo destino della Terra molto spesso viene distrutta o scompare. La legge è spesso assente e solo quella del più forte vige.

Ampie lande inesplorate si dipanano dove antichi resti di civiltà scomparse sono rifugio di nuovi abitanti. Ci sono strati su strati di civiltà sepolte sotto i propri piedi con tesori, segreti, caverne e protettori.

Società

Le dinastie raramente sono destinati a regnare per più di qualche generazione, guerre fratricide, attacchi dall'esterno, voleri di Patroni, fanno che le forme societarie più rigide facciano fatica a prosperare e lo spirito *democratico* non è sempre cosi' sviluppato da permettere di creare società evolute che possano adattarsi alla situazione.

Le nazioni hanno così confini molto labili, spesso definiti dalla geografia più che dalle conquiste. Non sempre gli eserciti possono difenderli da attacchi esterni e ancora più spesso le milizie devono concentrarsi a difendere la città principale da attacchi interni, ribellioni o improvvise orde di mostri usciti da chissà quale impronta di Cattalm.

In tutta il mondo la forma di governo e società più diffusa sono le Città Stato, roccaforti e terreni raccolti attorno ad una città in grado di difenderli e proteggerli dagli assalti esterni, governate da un leader forte con l'appoggio di un Patrono.

Piccoli e grandi villaggi sorgono ovunque nel territorio, attorno a fonti d'acqua e risorse naturali, spesso sono in balia di bande di disperati se non di gablin. Spesso è qui che i nostri eroi hanno la prima formazione nel tentativo di difendere prima la loro casa, poi il villaggio, dall'assalto di qualche astuto e sanguinario nemico.

Ancora si ergono i resti di magnifiche città del passato e spesso queste tornano ad essere popolate anche se sugli abitanti spesso aleggia la maledizione che ha condannato la Prima Era.

Il sottosuolo possa essere caverne, catacombe o infiniti cunicoli se non vere e proprie città sotterranee sono per tutta la Terra, memoria imperitura, stratificata e ristratificata, della sua storia. Non c'è mai una fine a quanto si può andare in profondità, c'è sempre qualcos'altro sotto di ancora più magnifico e pericoloso.

Le leggende parlano di intere nazioni inghiottite sottoterra, città che dal giorno alla notte sono scomparse in una nube di polvere. Ovunque sono presenti accessi alle profondità dove si favoleggiano tesori e

ricchezze, dove la Legge del Premio aspetta chi osa raccogliere la sfida.

Le Religioni

Le *vecchie* religioni esistono ancora. I Patroni non ti fanno guerra perché adori un altro Patrono o Dio, non è il loro scopo o interesse. La religione ha acquisito un ruolo molto più concreto e reale, con numerosi estremisti che vanno profetizzando la venuta di altri patroni, dei veri Dei. E' sempre molto pericoloso manifestare il proprio credo, non sai mai come potrebbero reagire gli altri.

Le stessi Devoti o Seguaci se pubblicamente declamano i loro Patroni rischiano a volte il linciaggio, quasi tutti gli usufruitori di magia vengono visti come persone che hanno venduto l'anima al *diavolo*. La fiducia è un bene prezioso che va guadagnato.

Avventure

In un'ambientazione così complessa, le possibilità per le avventure sono praticamente infinite. Ecco alcune idee che potrebbero ispirarti:

- I personaggi sono inviati a esplorare le zone devastate e mutate, alla ricerca di risorse, sopravvissuti o antiche tecnologie
- Le diverse fazioni umane e non umane sono in in guerra per il controllo delle risorse o dei territori. I personaggi potrebbero scegliere una fazione o cercare di mediare la pace
- Proteggere un villaggio dagli attacchi di entità ostili o mostri evocati dai Portali.
- I Patroni vogliono manipolare i leader dei paesi per obbligare il loro culto. I personaggi devono sventare complotti e tradimenti.
- Formare alleanze con i Patroni per ottenere poteri magici o protezione, navigando tra le diverse richieste e aspettative di questi *esseri*.
- Indagare sull'origine e la natura dell'Omniessenza, cercando di capire come sfruttarne i residui senza causare ulteriori catastrofi.
- I personaggi sono apprendisti maghi che devono recuperare un qualche incantesimo fondamentale per salvare il loro villaggio/città.
- Aiutare a ricostruire le comunità devastate, trovando risorse, costruendo infrastrutture e difendendole dalle minacce.
- Sopravvivere in ambienti mutati e pericolosi, come deserti nucleari o foreste infestate da creature mostruose.
- Esplorare miti e leggende per scoprire verità nascoste e artefatti potenti, scoprire cosa è rimasto mito e leggenda e cosa è stato creato
- Utilizzare i Portali per esplorare altri mondi o dimensioni, affrontando le sfide e scoprendo i segreti di questi luoghi.
- Missioni per salvare gruppi di sopravvissuti intrappolati in zone pericolose o sotto l'influenza di creature maligne.
- Esplorare eventi inspiegabili e fenomeni paranormali causati dalle *entità* (uscite da portali ?), cercando di scoprire la verità dietro di essi.
- Rappresentare una comunità o una fazione in missioni diplomatiche presso altri popoli, cercando di ottenere supporto o risorse.
- Attraverso i Portali è possibile viaggiare nel tempo. Cercare di prevenire catastrofi o correggere errori del passato, affrontando i rischi dei paradossi temporali.
- Organizzare e guidare una ribellione contro leader/nemici oppressivi, cercando di liberare territori occupati.
- Cercare di comprendere i Patroni, cercando di ottenere il loro favore.
- Supportare l'espansione della propria cominità nel territorio, conquistando nuove terre e difendendole dagli attacchi nemici.
- Proteggere avamposti strategici da assalti nemici, utilizzando tattiche e risorse limitate.
- Alcune regioni e città hanno subito uno sfasamento temporale, tornando ad epoche antiche.
- Strani accadimenti stanno succedendo nel territorio, tutte situazioni allineate lungo le linee di Ley.

Il *problema* per gli avventurieri ed esploratori è l'estrema diversificazione e mutevolezza non solo dell'ambiente ma anche delle culture e civiltà che si possono incontrare.

La Terra non si potrà più dire esplorata, la stessa zona può cambiare da un giorno all'altro perché un Patrono ha deciso così. Curiosi, ineffabili, volubili sono capaci di costruire in un battito di mani l'avventura della vita solo per godersi lo spettacolo.

Saranno orde di Gablin affamati nelle mille profondità della città, saranno orde barbariche devote a Cattalm ad uccidere e rapire la prole, saranno regni di ghoul che spuntati dal nulla vorranno mangiare tutto e tutti, saranno carestie e pestilenze risolvibili sono ritrovando antichi artefatti, potranno essere antiche città spuntate da una impronta di Cattalm, putride paludi in piena espansione cariche di mostri...

I Patroni faranno di tutto per sconfiggerti ed umiliarti ma ricorda bene la Legge del Premio è superiore anche a loro!

Luoghi notevoli

Deserto di Kranguran

In questo immenso deserto si celano giganteschi mostri. Alcuni nascosti sotto la sabbia usano il senso tellurico per cacciare le loro prede, altri giganteschi dinosauri cacciano qualsiasi preda possa capitare.

Ogni creatura in questo deserto è gigantesca, mostruosa e sproporzionata nell'aspetto, quasi fosse nato dall'incubo di qualcuno.

La stessa vegetazione nelle poche oasi presenti è enorme ed ipertrofica. Nessuna creatura che qui nasce può uscire, nessuna creature che qui muore lascia veramente il posto. La leggenda narra che ogni *mostro* in questo deserto sia in realtà una creatura qui morta. A seconda del potere della creatura questa è rinata come più gigantesco mostro affamato.

Seconda i più il Deserto di Kranguran è un luogo di gioco di Cattalm.

Città di Knandir

Questa ricca, prosperosa e popolosa città antica fu distrutta nell'arco di una notte da un gigantesco cataclisma.

Si dice che il volere del Patrono fu talmente pervasivo che tutti gli edifici vennero distrutti o severamente danneggiati. Non soddisfatto dell'opera condanno la città a essere sfasata rispetto alla realtà, facendola scomparire agli occhi di tutti gli altri.

I pochi abitanti sopravvissuti perirono tra atroci sofferenze, condannati a non poter uscire, a non aver da magiare o bere.

La città venne maledetta e nei pochi giorni dell'anno in cui è possibile raggiungerla ogni persona che ci mette piede per saccheggiare gli immensi tesori contenuti sembra condannato a non uscire più, vittima della maledizione o dei numerosi fantasmi, spiriti e non morti dei precedenti abitanti.

La città oltretutto non appare mai nello stesso posto ma si sposta seguendo uno schema non ben compreso. Si dice che la Pergamena perduta di Knandir ne spieghi gli spostamenti, un peculiare oggetto vetroso con una mappa che ne indica la posizione con una luce che appare e scompare.

Il Mare silente

C'è una particolare zona di mare, compresa tra tre isole maggiori e contenente diverse isole minori, dove qualsiasi suono viene silenziato. Un suono che venga generato in quelle acque, e non sulla terra ferma, viene zittito.

La torre dei gorilla blu

L'origine di questo antico e magico edificio è ormai dimenticata, si dice che fosse stata creata per sfidare un Patrono, probabilmente Gradh. La torre, a base quadrata di 20 metri di lato è apparentemente alta 7 piani. In ogni piano, la cui mappa sembra essere costantemente mutevole, appaiono dei gorilla blu, assolutamente brutali e con l'intenzione di uccidere chiunque sia nella torre. Una volta sconfitto l'ultimo gorilla del piano la porta che conduce alle scale per il piano successivo si apre e i personaggi possono salire. Ad ogni piano i gorilla diventano più forti, resistenti e più intelligenti.

E' noto che già al 4 piano acquisiscano anche poteri magici. I personaggi entrati possono uscire quando vogliono, se dovessero morire all'interno della torre verranno automaticamente teletrasporati fuori, ma vivi ad 1 Punto Ferita ed estremamente affaticati, senza l'oggetto più prezioso che avevano addosso al momento della morte. Non ci sono oggetti magici all'interno della torre, almeno nei piani noti, l'unica cosa che i personaggi guadagnano è esperienza per i combattimenti fatti. L'attuale record è stato raggiungere il 7 piano. Riusciranno dei nuovi eroi ad arrivare alla fine (???) della torre, e che premi ci saranno per chi sopravvive?

e la Terra ?

Il nostro mondo esiste e persiste, a discapito di ogni distruzione e tragedia. Per quanto la descrizione fatta fin'ora possa sembrare apocalittica, alcuni luoghi sono ancora quasi integri, piccoli angoli di un paradiso dimenticato.

Non troverete una industria o fabbrica funzionante ma piuttosto una piccola impresa, un valente artigiano, qualcuno che porta avanti le tradizioni familiari arrabattandosi come può.

Molti luoghi d'altronde sono stati svuotati, depredati, parzialmente distrutti, città abitate non più da umani ma da *altro*, metropolitane che sono diventate i nuovi dungeon, catacombe dimenticate che sono tornate ad essere luogo di rifugio, città seppellite da terremoti eppure ancora *abitate*. I massicci rifugi antiatomici, i poderosi condomini sottoterra, hanno resistito eppure hanno dovuto dovuto dividere gli spazi vitali con chi è stato mutato, cambiato.

Si dice che da qualche parte, dove la Freten è esplosa ci sia il portale che conduce agli stessi Patroni della Genesi, quel che è certo è che ovunque ci sono Portali che portano in mondi fantasitici, stupendi o mortalmente terrorizzanti.

Molti cercano il nuovo eden saltando da un portale all'altro sperando di trovare il mondo giusto sempre alla ricerca di una avventura o della tranquillità.

Ricordate che la natura è stata mutata, nuove specie ispirate ai manuali dei giochi sono state create per diletto, mostri di ogni genere forma e morale sono presenti solo per farli combattere con i sopravvissuti. Foreste gigantesche, lussureggianti, piene di vita raramente amichevole, sono spuntate in mezzo ai deserti. La grande jungla del Sahara è tra le più temute ed evitate anche se all'interno ci sono immensi giacimenti di minerali preziosi.

?! Usate le mappe geografiche fisiche reali terrestri per aiutarvi con l'ambiente. Cercate online le mappe delle antiche città. Avete a disposizione il più grande settings mai creato, si tratta solo di popolarlo con i miti, leggende, storie, fantasia che già sono intorno a voi.
Ogni città ha le sue leggende storiche, scopritele e giocatele insieme!

Le Regioni

E' impossibile in queste poche righe descrivervi come tutto il pianeta sia stato *riscritto*. La magia dei Patroni è assoluta ed il loro volere Legge, non stupiamoci se quello che era il Deserto del Sahara adesso è la più fitta e lussureggiante jungla del pianeta, conosciuta come Giardino di Shayalia. Buona parte della zona ovest della ex Russia, quella ai confini con gli ex stati dell'est Europa è diventa l'Impero dei Ghoul, uno dei luoghi più terribili dove vivere, se non si e' devoti di Sixiser.

Buona parte dell'Nord America è un deserto nucleare con le poche popolazioni che si sono rifugiate nelle coste est ed ovest, cacciati da bande di predoni cannibali e mutati sputa acido.

Quello che era il Brasile è diventato una zone totalmente selvaggia in mano a dinosauri e popolazioni folli che adorano Orudjs.

Buona parte dell'Italia centrale è sotto la teocrazia di Rezh mentre numerosissime contee, baroniee e semplici città si sono auto proclamate sotto la protezione di un qualche signorotto locale.

La Francia è comandata direttamente dal nuovo Re Sole, pardon, Re Torbion XXIII che invaghitosi della storia e cultura ho voluto riproporre, con volere questa volta veramente divino, gli sfarzi ed atteggiamenti di quella corte e periodo, rendendo il tutto tremendamente più pericoloso ed infido.

La Germania, quello che era il motore del vecchio mondo, ha subito tra i danni maggiori, ritornando ad uno stato barbarico, con una involuzione culturale forzata da Efrem.

Buona parte delle terre tra Francia e Germania sono tornate ad uno spirito più primitivo ed ancestrale, qui Gaya ed Erondil hanno creato i loro culti maggiori ispirati a quella che era la tradizione celtica.

Le fredde terre del nord Europa si sono isolate dopo che i loro morti sono risorti. Questa volta per volontà delle persone è stato chiesto aiuto a Krondal e Nedraf perché li potessero salvare. Krondal gli diede le armi e l'esperienza per usarle, Krondal, da vero folle fece tornare gli ancestrali ricordi di un passato guerriero fatto di miti e Dei dimenticati, o meglio ignorati, dai più. Cosi' Krondal ha ricreato come suoi servitori Aegir, Alfadur, Hel, Idhunn, Norne per non citare i più noti Thor, Loki, Valchirie...

I Portali

> Non aprire mai le porte a coloro che le aprono anche senza il tuo permesso. (Stanislaw Jerzy Lec)

Questo proliferare di piccoli, grandi, duraturi o istantanei Portali ha causato uno squarcio nel tessuto dimensionale della Terra generando a sua volta un proliferare di tunnel spontanei più o meno grandi e duraturi.

E questi Portali sono la causa di tantissimi problemi in quanto collegano la Terra ad altri mondi ma anche viceversa, con occasionali o frequenti migrazioni di *xenomorfi alieni*.

Questi occasionali Portali saranno spesso la causa di situazioni da affrontare e spesso sconfiggere. Ogni Portale ha una propria DC da superare per poter essere chiuso con l'incantesimo Chiudi Portale (pag. 111), solitamente questa DC va dai 15 per i più facili ai 40 per quelli permanenti.

Ci sono portali conosciuti e stabili, fino ad ora, che collegano continenti. I Portali più interessanti per il commercio sono quasi tutti sotto il controllo, per non dire dentro la roccaforte, di reali e potenti.

Non tutti i Portali sono pericolosi, molti fungono semplicemente da varchi di trasporto da un paese all'altro, possa essere anche a centinaia di kilometri. Altri Portali porteranno in altri mondi, da esplorare e forse vivere, altri invece porteranno in luoghi che è bene evitare e dovranno essere sigillati e chiusi.

Potete inventare mille ed una avventura dietro ai Portali, ogniuno è una possibilità di un mondo diverso e di una moltitudine di avventure.

Antico pozzo e portale

Il Calendario

> Mi è capitato spesso di finire su un calendario. Ma mai per una data precisa. (Marilyn Monroe)
>
> Tutto ebbe inizio la tredicesima ora del tredicesimo giorno del tredicesimo mese… Eravamo lì per discutere degli errori di stampa dei calendari acquistati dalla scuola. (I Simpson)

Basato sul ciclo lunare presenta 12 mesi da 28 giorni.

Questi i nomi dei mesi a partire da quello che si definisce inizio anno:

1°) Ianas (stagione: primavera)
2°) Prineva (stagione: primavera)
3°) Marc (stagione: estate)
4°) Epral (stagione: estate)
5°) Meea (stagione: estate)
6°) Vernam (stagione: autunno)
7°) Ilai (stagione: autunno)
8°) Arkast (stagione: autunno)
9°) Cester (stagione: inverno)
10°) Koper (stagione: inverno)
11°) Narava (stagione: inverno)
0°) Raanant* (speciale)
12°) Kartan (stagione: primavera)

Raanant è il mese che si festeggia alla fine del Ciclo millenario, ogni mille anni. E' un mese di libertà dai Patroni, dalle Leggi, è il mese della catarsi e della violenza, della libertà e della rinascita.

Un ciclo di sette giorni, settimana, è composta da giorni di nome:

1°) Kalint (solitamente festivo)
2°) Iratam
3°) Munrat
4°) Arai
5°) Venran
6°) Kittam
7°) Viltar

Il giorno è diviso in 24 ore. L'anno corrente è il 224 del nuovo calendario.

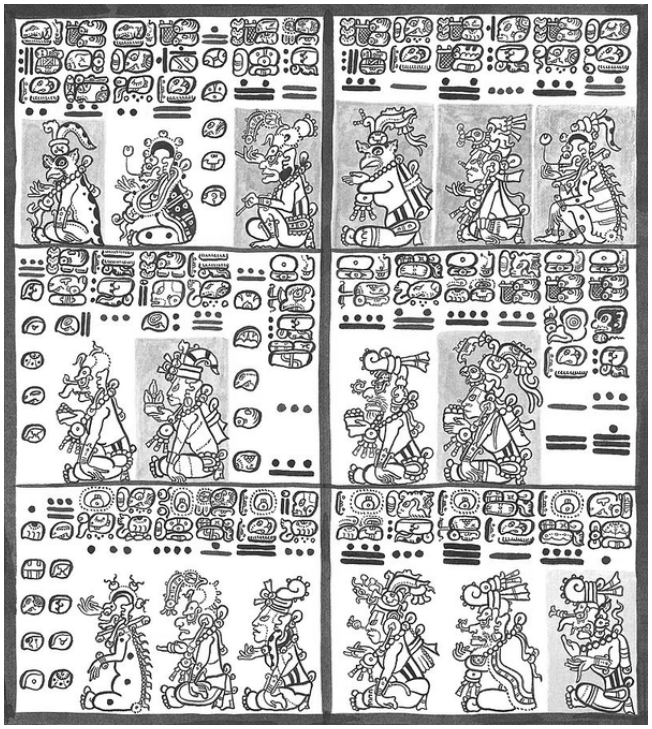
Oltre la morte

Gli abitanti hanno una visione abbastanza pessimistica di ciò che succede dopo la morte. Per i più dopo la morte non c'è nulla se non la dissoluzione del corpo.

I Devoti e Seguaci credono che il loro spirito si riunirà con il Patrono, rendendolo più forte.

Altri ancora credono ancora che ogni spirito si incarni per 4 volte per essere poi giudicato dai Patroni della Genesi e mandato nel piano a lui assegnato.

Quale sia la verità non è dato saperlo.



Codice di Dresda, pagine 10 e 11

I Cicli Millenari

> Vidi poi un angelo che scendeva dal cielo con la chiave dell'Abisso e una gran catena in mano. Afferrò il dragone, il serpente antico - cioè il diavolo, satana - e lo incatenò per mille anni; lo gettò nell'Abisso, ve lo rinchiuse e ne sigillò la porta sopra di lui, perché non seducesse più le nazioni, fino al compimento dei mille anni. Dopo questi dovrà essere sciolto per un pò di tempo. (Apocalisse 20,1-3, apostolo Giovanni)

Dice il mito che ogni mille anni la Terra muoia per rinascere nuovamente, più bella di prima. Non è proprio così ma ci si avvicina molto.

E' noto a pochi eruditi di Atmos che ogni mille anni i Patroni riconosciuti e da cui molti traggono i poteri scompaiano e lascino il posto, dopo esattamente 1 anno a nuovi Patroni.

Improvvisamente gli incantesimi cessano di funzionare, solo gli oggetti magici che possono assorbire e conservare la magia funzionano (come ad esempio una Pozione, una Armatura o Arma se non un Anello od un Bastone che abbia delle cariche, ma non oggetti che si ricaricano automaticamente come le Verghe), neanche i Devoti o Seguaci hanno più accesso a nessun incantesimo.

Con qualche eccezione. I Patroni della Genesi, Atmos e Lynx ed il Patrono Vincitore sono gli unici a rimanere costanti e non cambiare. Solo i loro Devoti e Seguaci possono continuare ad usare gli incantesimi a disposizione.

A partire dal sesto mese i Seguaci e Devoti incominciano a sentire delle voci, a sognare nuovi volti e nomi di nuovi Patroni.

Questo è quello che successe alla fine della prima venuta, con la sola differenza che Ljust concesse la vittoria a Calicante per poter interrompere immediatamente il ciclo e salvare dalla distruzione il nostro mondo dalla vendetta per aver ucciso il Primo Patrono.

Ogni nuovo Patrono, in base ai Tratti che comanda, avvicina un Seguace o Devoto e cerca di convincerlo ad accettarlo come nuovo Patrono. Gli incantatori solo al termine dell'anno potranno usare gli incantesimi, indipendentemente che seguano un Patrono o meno.

E' un periodo estremamente turbolento ed agitato dove scoppiano guerre e vendette approfittando dell'assenza della magia. Per molti è un periodi di puro odio e violenza dove vengono sfogati gli istinti più bassi sapendo poi che non si sarà giudicati da nessun Patrono.

La verità è che ogni mille anni i Patroni delle Genesi giudicano i loro figli, i Patroni, valutando chi ha fatto meglio e chi peggio. E' una sfida tra Calicante ed Ljust a chi ha, tramite i Patroni, ottenuto più Seguaci e Devoti.

Il Patrono che più di tutti si è dimostrato capace di conquistare le persone rimarrà anche nel millennio successivo, questo sarà il Vincitore ed i suoi credenti ne canteranno per altri mille anni la gloria e potenza.

Inebriato dalla vittoria il Patrono della Genesi esprimerà un desiderio che l'altro dovrà cercare di rispettare il più possibile. Ovvio che il Patrono stesso potrebbe soddisfarlo ma la gioia di fare fare all'altro qualcosa che detesta è superiore a ogni cosa. Ed è per questo che ogni mille anni succede qualcosa, oltre alla nascita di nuovi Patroni. Può essere un continente, mare.. luna, animali... qualcosa di imponente cambia per tutti i terrestri. E' un periodo di sconvolgimenti globali.

Solo i sommi Devoti di Atmos conoscono questa verità come conoscono che i Patroni della Genesi dopo la vittoria giacciono insieme per sei mesi generando i nuovi Patroni.

Antico calendario Azteco

I Piani

Anche se avventure infinite vi attendono sulla Terra, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l'esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Viaggiare tra un Piano e l'altro è complesso e ognuno ha le sue regole.

Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall'immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Energetici, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

?! Coerentemente con l'ambientazione di OBSS i Piani non dovrebbero essere raggiungibili. Lynx non lo permette. La Terrà è stata sigillata. Il Narratore decide il livello di isolamento.

Cos'è un Piano?

Potete immaginare i Piani come gigantesche sfere di diametro non determinato che fluttuano come fossero pianeti in un *vuoto* cosmico che è il Piano Astrale.

Per praticità, e solo per aiutare la limitata mente umana, si immagina la Terra (che corrisponde al Piano Materiale) come al centro, disposti a stella attorno ci sono i Piani Energetici (i Piani Elementali e quelli di Energia), più distanti Piani Esterni. Tra i vari Piani ci sono quelli di Transizione.

Piano Materiale: Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile alla Terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. La sua dimensione dipende dalla campagna: si può conformare solo al mondo di gioco effettivo, o comprendere un intero universo di pianeti, lune, stelle e galassie. Il Piano Materiale è il piano di base per il gioco.

Piani di Transizione: Questi piani hanno un importante elemento in comune: sono tutti coesistenti agli altri Piani e servono a viaggiare tra realtà in sovrapposizione. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi. Qui di seguito sono descritti alcuni Piani di Transizione.

- *Piano Astrale*: E' il vuoto tra i piani, un Piano argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Energetici ed ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all'aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani.
- *Piano Etereo*: Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta sovrapposta col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insonstanziale e si possono muovere tra gli oggetti solidi senza essere visti nel mondo reale. Creature bizzarre abitano il Piano Etereo, così come fantasmi e sogni, molte delle quali possono a volte estendere la loro influenza nel mondo reale in modi misteriosi e terrificanti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Etereo con incantesimi come Forma Eterea, Intermittenza.
- *Piano delle Ombre*: Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ed è per molti versi un riflesso distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Energetici) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano delle Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale.

Piani Energetici: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Energetici ci sono:

- Piani Elementali: I quattro classici Piani Interni sono Piano dell'Acqua, Piano dell'Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e persecutori invisibili.
- Piani di Energia: Esistono due piani di energia, Il Piano dell'Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell'Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L'energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I Devoti utilizzano il potere di questi due piani quando Incanalano Energia Positiva o Negativa. Per quanto sia facile pensare che Ljust sia del Piano dell'Energia Positiva e Calicante del Piano dell'Energia Negativa, così non è essendo entrambi un unica fonte di energia che trascende i Piani.

Piani Esterni: Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che

dimorano i Patroni. Ognuno di essi ha un suo insieme di Tratti, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, ed i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questi Tratti.

I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati ad un proseguo tranquillo od alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (tratti legali e buoni), l'Abisso (tratti anarchici e malvagi), l'Inferno (legali e malvagi) e l'Eliseo (libertà e bontà). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come Comunione, o possono evocare alleati con gli incantesimi di Evocazioni.

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. Ci sono innumerevoli semipiani alla deriva nel piano astrale, e mentre molti sono connessi al Piano Astrale e al Piano Etereo, altri sono tagliati completamente fuori dai Piani di Transizione e sono raggiungibili solo attraverso portali ben nascosti o magie oscure. Un semipiano unisce solitamente gli aspetti e caratteristiche di più Piani.

Viaggio tra i Piani

Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è attraversare un terzo piano, come un Piano di Transizione.

Piani Adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Laddove si toccano esiste una connessione attraverso la quale i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. Solitamente i semipiani possono fungere da portale di collegamento.

Caratteristiche Planari

Ogni piano di esistenza ha le sue peculiarità; le leggi naturali del suo universo. Le caratteristiche planari si suddividono in aree generali. Tutti i piani hanno le seguenti caratteristiche.

Caratteristiche Fisici: Determinano le leggi fisiche e naturali del piano, compreso il funzionamento della gravità e del tempo.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche: L'influenza di forze elementali ed energetiche è determinata da queste caratteristiche.

Tratti: Proprio come i personaggi possono avere dei Tratti, così molti piani sono legati ad una particolare morale o etica.

Caratteristiche Magiche: La magia funziona in modo diverso da piano a piano; le caratteristiche magiche delimitano il confine tra ciò che la magia può fare e non può fare su ogni piano.

Caratteristiche Fisiche

Le due più importanti leggi naturali determinate dai tratti fisici riguardano la funzione della gravità e del tempo. Altre caratteristiche fisiche riguardano la grandezza e la forma di un piano ed il modo con cui si possa alterarne la natura.

Gravità

La direzione di attrazione gravitazionale può essere inusuale, e potrebbe addirittura cambiare direzioni all'interno dello stesso piano.

Tempo

Il ritmo con cui trascorre il tempo può variare nei diversi piani, sebbene rimanga costante all'interno di un qualunque piano specifico. Il tempo è sempre soggettivo per lo spettatore. La stessa soggettività si applica ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire che stanno guadagnando o perdendo tempo muovendosi tra i piani, ma dal loro punto di vista il tempo trascorre in modo naturale.

Tempo Normale: Definisce il trascorrere del tempo sul Piano Materiale. Un'ora su un piano caratterizzato da tempo normale equivale ad 1 ora sul Piano Materiale. A meno che non sia diversamente specificato nella descrizione di un piano, si presume che esso sia caratterizzato da tempo normale. *Tempo Irregolare*: Alcuni piani sono caratterizzati da un tempo che rallenta ed accelera, per cui un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo mentre si muove tra piani come questo ed altri. Per gli abitanti di un simile piano, il tempo trascorre in modo naturale e lo spostamento passa inosservato.

Tempo Fluente: Su alcuni piani, il flusso temporale è considerevolmente più veloce o più lento. Qualcuno potrebbe viaggiare verso un altro piano, trascorrervi un anno e poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati soltanto 6 secondi. Qualsiasi cosa del piano in cui si è tornati ha vissuto appena qualche secondo in più. Per il viaggiatore e gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti in funzione su di lui, quell'anno di lontananza è stato completamente reale. Quando progettate il funzionamento del tempo su piani con tempo fluente, pensate per prima al flusso temporale del Piano Materiale, dopodiché al flusso presente nell'altro piano.

Assenza di Tempo: Sui piani che presentano questa caratteristica il tempo trascorre ma i suoi effetti sono limitati. Il modo in cui l'assenza di tempo influenza determinate attività e condizioni quali la fame, la sete, l'invecchiamento, gli effetti del veleno e la guarigione varia da piano a piano. Il pericolo

di un piano con assenza di tempo è che quando un individuo abbandona tale piano per giungere in un altro dove il tempo scorre normalmente, condizioni come la fame e l'invecchiamento si verificano con effetto retroattivo. Se un piano ha assenza di tempo in relazione alla magia, qualsiasi incantesimo lanciato con durata non istantanea diviene permanente finché dissolto.

Caratteristiche Elementali ed Energetiche

Quattro elementi base e due tipologie di energia si combinano per plasmare ogni cosa; gli elementi sono acqua, aria, fuoco e terra; le tipologie di energia sono positiva e negativa. Il Piano Materiale rispecchia un bilanciamento di questi elementi ed energie: in esso è possibile trovarle tutte. Ognuno dei Piani Interni è dominato da un elemento o tipologia di energia. Molti piani non hanno alcuna caratteristica elementale o energetica; tali caratteristiche vengono specificate nella descrizione di un piano solo se presenti.

Acqua Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più liquidi. I visitatori che non possono respirare sott'acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d'aria probabilmente muoiono annegati. Le creature del Fuoco si trovano estremamente a disagio nei piani con acqua dominante. Tali creature, costituite di fuoco, subiscono 1d10 danni ogni round.

Aria Dominante: Costituiti essenzialmente da spazio aperto, i piani con questa caratteristica ospitano giusto qualche pezzo di pietra fluttuante o di altro materiale solido. Di solito sono caratterizzati da atmosfera respirabile, sebbene un piano simile potrebbe presentare nubi di gas acido o tossico. Le creature del Sottotipo Terra si trovano a disagio sui piani con aria dominante vista la scarsa quantità o assenza di terra naturale con cui entrare in contatto. Tuttavia, esse non subiscono alcun danno effettivo.

Terra Dominante: I piani con questa caratteristica sono per lo più solidi. I viaggiatori che vi giungono sono a rischio di soffocamento a meno che non raggiungano una caverna o un altro anfratto. Peggio ancora, gli individui che non possiedono la capacità di Scavare restano intrappolati sotto terra e devono scavare da sè una via d'uscita (1 metro per round). Le creature del Sottotipo Aria si trovano a disagio sui piani con terra dominante visto che li considerano angusti e claustrofobici, ma a parte avere difficoltà nei movimenti non incappano in altri inconvenienti.

Fuoco Dominante: I piani con questa caratteristica sono costituiti da fiamme che bruciano continuamente senza esaurire la loro fonte di alimentazione. I piani con fuoco dominante sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non hanno Resistenza o Immunità al fuoco vengono inceneriti in poco tempo. Legno, carta, stoffa senza protezione ed altri materiali infiammabili prendono fuoco quasi istantaneamente, così come coloro che indossano vestiario non protetto ed infiammabile. In aggiunta, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui restano in un piano con fuoco dominante. Le creature del Sottotipo Acqua si trovano estremamente a disagio sui piani con fuoco dominante. Tali creature, costituite d'acqua, subiscono il doppio del danno ogni round.

Energia Negativa Dominante: I piani con questa caratteristica sono recessi vasti e vuoti che risucchiano l'essenza vitale dei viaggiatori che li attraversano. Tendono ad essere piani desertici e tormentati, spogliati del colore e riempiti da venti che trasportano i deboli lamenti di coloro che sono morti al loro interno. Esistono due tipi di tratti basati su energia negativa dominante: energia negativa dominante minore e superiore. Nei primi, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. A 0 Punti Ferita o meno, queste si riducono in cenere.

I secondi sono persino più pericolosi. Ogni round, coloro che ne sono all'interno devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 25 i Punti Ferita massimi calano di 6 se muore in questa maniera diventa un Wraith. L'incantesimo Interdizione alla Morte protegge il viaggiatore dal danno e dal risucchio d'energia di un piano con energia negativa dominante.

Energia Positiva Dominante: L'abbondanza di vita contraddistingue i piani che presentano questa caratteristica. Come per i piani con energia negativa dominante, anche i piani con energia positiva dominante possono essere minori e superiori. Un piano con energia positiva dominante minore è una tumultuosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più luminosi, i fuochi più caldi, i rumori più forti e le sensazioni più intense grazie all'energia positiva diffusa nel piano. Tutti gli individui in un piano con energia positiva dominante rigenerano 2 Punti Ferita a round.

Tratti

Alcuni piani hanno una predisposizione verso uno specifico insieme di Tratti. Gli abitanti di questi piani condividono per lo più tale insieme di Tratti o parte di questi. L'insieme di Tratti di un piano ne influenza le interazioni sociali. I personaggi che hanno dei Tratti diversi da quelli della maggior parte degli abitanti potrebbero avere delle difficoltà quando si confrontano con i nativi e le situazioni del piano. I Tratti hanno molteplici componenti. Prima di tutto ci sono le componenti morali ed etiche. In secondo luogo potrebbe esserci una specifica indicazione se questo insieme di Tratti si manifesta in maniera moderata o in modo più marcato. Molti piani non hanno Tratti; quest'ultimi sono specificati nella descrizione di un piano solo se presenti

In linea di massima i piani elementali, astrale ed etereo non hanno alcun Tratto.

Caratteristiche Magiche

Le caratteristiche magiche di un piano definisce la magia su quel piano rispetto al Piano Materiale. In luoghi particolari di un piano (come quelli sotto il diretto controllo delle divinità) potrebbero applicarsi una diversa caratteristica magica.

Magia Normale: Questa caratteristica magica implica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali agiscano come da descrizione. A meno che non sia diversamente descritto, un piano si presume che abbia il tratto magia normale.

Magia Morta: Contraddistingue i piani dove la magia non esiste affatto. Un piano con la caratteristica magia morta funziona sotto tutti gli aspetti come un Campo Antimagia. Gli incantesimi di Divinazione non possono individuare qualcuno che si trovi in un piano di magia morta, né un incantatore può utilizzare l'incantesimo Teletrasporto per muoversi dentro e fuori di esso. L'unica eccezione alla regola assenza di magia è rappresentata dai portali planari permanenti, che funzionano comunque normalmente.

Magia Potenziata: Sui piani con questa caratteristica magica particolari incantesimi e capacità magiche sono più facili da usare o producono effetti più potenti rispetto a come operano nel Piano Materiale. I nativi di un piano sono consapevoli di quali incantesimi e capacità magiche siano potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero scoprirlo di loro iniziativa. Se un incantesimo è potenziato, esso funziona come se avesse fatto un critico magico nella Prova di Magia.

Magia Ostacolata: Particolari incantesimi e capacità magiche sono più difficili da utilizzare sui piani con questa caratteristica, spesso perché la natura del piano li ostacola. Per lanciare un incantesimo ostacolato deve ottenere un critico nella Prova di Magia. Se la prova fallisce, l'incantesimo non ha effetto ma viene comunque sprecato. Se la prova riesce, l'incantesimo ha effetto normalmente.

Magia Limitata: I piani con questa caratteristica consentono il solo uso di incantesimi e capacità magiche che soddisfino particolari requisiti. La magia può essere limitata nei suoi effetti da determinate scuole o sottoscuole, da effetti con certi descrittori o da effetti di un dato livello (o da qualsiasi combinazione di questi aspetti). Gli incantesimi e le capacità magiche che non soddisfano i requisiti semplicemente non hanno effetto.

Magia Selvaggia: Su un piano con la caratteristica di magia selvaggia, incantesimi e capacità magiche funzionano in modo totalmente diverso e a volte pericoloso. C'è la possibilità che qualsiasi incantesimo o capacità magica utilizzata su un piano di magia selvaggia non abbia effetto. Quando l'incantatore lancia una magia deve effettuare due prove se anche solo una fallisce comporta che accada qualcosa di insolito; tirate un d100 e consultate la

Tabella: Effetti della Magia Selvaggia

d100	Effetto
01-19	L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, non produce alcun effetto.
20-23	Una fossa circolare del diametro di 3 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; la sua profondità è di 3 metri per Competenza Magica dell'incantatore.
24-27	L'incantesimo non ha effetto, ma il bersaglio o i bersagli di quest'ultimo vengono colpiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, dai fiori alla frutta rancida), che scompaiono non appena hanno colpito. L'attacco continua per 1 round. Durante questo periodo i bersagli sono Accecati e devono effettuare una Prova di Magia per lanciare incantesimi.
28-31	L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Scegliete in modo casuale un bersaglio differente fra quelli entro il raggio d'azione dell'incantesimo o centrate quest'ultimo in un luogo a caso che rientri in tale raggio d'azione. Per generare casualmente la direzione, tirate 1d8 e contate in senso orario, partendo da sud. Per generare casualmente il raggio d'azione tirate 3d6. Moltiplicate il risultato per 1 metro per gli incantesimi a corto raggio, 6 metri per quelli a medio raggio e 24 metri per quelli a lungo raggio.
32-35	L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale non viene consumata e non vengono usati Punti Magia. Allo stesso modo, un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
36-39	L'incantesimo non ha effetto. Invece, qualcuno (amico o nemico) entro 9 metri dall'incantatore riceve l'effetto di un incantesimo Guarigione.
40-43	L'incantesimo non ha effetto. Invece, degli effetti di Oscurità Profonda e Silenzio coprono un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
44-47	L'incantesimo non ha effetto. Invece, un effetto di Inversione della Gravità copre un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
48-51	L'incantesimo ha effetto, ma dei colori scintillanti turbinano attorno all'incantatore per 1d4 round. Considerate quest'area come un effetto di Polvere Luccicante con un Tiro Salvezza con DC 10 + il livello dell'incantesimo che ha generato tale risultato.

52-59	Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale viene utilizzata. L'incantesimo o lo slot incantesimo viene utilizzato, un oggetto perde cariche e l'effetto influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
60-71	Non accade nulla. L'incantesimo non ha effetto. Qualsiasi componente materiale non viene utilizzata. L'incantesimo non scompare dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono ancora essere utilizzati). Un oggetto non perde cariche e l'effetto non influenza il limite di utilizzo di un oggetto o di una capacità magica.
72-98	L'incantesimo ha effetto normalmente.
99-100	L'incantesimo ha effetto potenziato. La Prova di Magia genera automaticamente un critico

Piano Materiale

Il Piano Materiale è alla base delle definizioni di piani e definisce cosa può considerarsi normale. Si tratta del piano su cui si focalizzano gran parte delle campagne.
Il Piano Materiale presenta i seguenti tratti:
Gravità Normale
Tempo Normale
Nessun Tratto Elementale o Energetico: Tuttavia, luoghi specifici potrebbero presentare tali tratti.
Moderatamente Neutrale: Anche se in alcuni punti potrebbe presentare elevate concentrazioni di Tratti di tipo male o bene, legge o caos.
Magia Normale

Piano delle Ombre

Il Piano delle Ombre è una dimensione poco illuminata che allo stesso tempo coincide e coesiste con il Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale tanto quanto al Piano Etereo, per cui il viaggiatore planare può sfruttare il Piano delle Ombre per coprire grandi distanze rapidamente. Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero privo di colori. Nonostante l'assenza di fonti luminose, alcune piante, animali e umanoidi, considerano il Piano delle Ombre come loro dimora.

Il Piano delle Ombre presenta le seguenti caratteristiche:

Geografia imperfetta: Parti del Piano delle Ombre fluiscono continuamente verso altri piani. Dunque, nonostante la presenza di punti di riferimento, creare una mappa precisa del piano è quasi impossibile.

Tratti: Cinico, Vendicativo, Avaro, Vendicativo, Testardo

Magia Potenziata: Gli incantesimi che lavorano con l'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, gli incantesimi che generano, utilizzano o manipolano l'oscurità non vengono influenzati dal piano.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi di luce o che utilizzino o generino luce o fuoco vengono ostacolati sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi che generano luce sono meno efficaci in generale, dal momento che su questo piano tutte le fonti luminose hanno raggio d'azione dimezzato.

Piano dell'Energia Negativa

Per un osservatore c'è ben poco da vedere sul Piano dell'Energia Negativa. È un luogo buio e vuoto, una tomba infinita in cui il viaggiatore potrebbe precipitare finché il piano non abbia cancellato luce e vita. Il Piano dell'Energia Negativa è il più ostile fra i Piani Interni, il più indifferente ed intollerante nei confronti della vita. Soltanto le creature immuni ai suoi effetti di risucchio possono sopravvivere qui.

Il Piano dell'Energia Negativa presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Negativa Dominante Superiore: Le creature che non siano non morte subiscono 10 Punti Ferita di danno da Vuoto a round. Alla morte si diventa un Wraith.

Nelle zone di Energia Negativa Dominante Inferiore le creature che non siano non morte subiscono 2 Punti Ferita di danno da Vuoto a round.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia negativa, come Incanalare Energia negativa, ottengono bonus +4 alla DC del Tiro Salvezza per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia positiva (inclusi gli incantesimi di guarigione) vengono ostacolati. I personaggi su questo piano devono superare con un Critico Magico la Prova di Magia per lanciare incantesimi che curano o rimuovono effetti negativi.

Piano dell'Energia Positiva

Il Piano dell'Energia Positiva non ha superfici ed è simile al Piano dell'Aria con il suo spazio totalmente aperto. Tuttavia, ogni angolo di questo piano è illuminato vivacemente da una potenza innata. Tale potere è pericoloso per le forme mortali, non predisposte a subirlo. Nonostante gli effetti benefici è uno dei Piani Interni più ostili. Un personaggio sprovvisto di difese, traboccherà di potenza non appena l'energia positiva viene convogliata su di lui. Ma, visto che la sua forma mortale non è in grado di contenere tale potere, verrà incenerito. Le visite al Piano dell'Energia Positiva sono di breve durata, ed anche in tal caso i viaggiatori devono essere adeguatamente protetti. Il Piano dell'Energia Positiva presenta le seguenti caratteristiche:

Energia Positiva Dominante Superiore: Ogni 10 round si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare

Superiore. Si rigenerano 10 Punti Ferita a round, una volta al massimo dei Punti Ferita si guadagnano 10 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Nelle zone di energia positiva dominante minori si subisce l'effetto dell'incantesimo Ristorare inferiore ogni 10 round. Si rigenerano 2 Punti Ferita a round, una volta al massimo si prendono 2 Punti Ferita a round temporanei, quando i Punti Ferita temporanei arrivano al doppio dei Punti Ferita massimi la creature esplode in energia colorata.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano l'energia positiva vengono potenziati. Le Abilità che sfruttano l'energia positiva, come Incanalare Energia positiva, ottengono bonus +4 alla DC per resistere alla capacità.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che utilizzano l'energia negativa (inclusi gli incantesimi infliggi) vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Acqua

Il Piano dell'Acqua è un vasto mare senza fondo né superficie, un ambiente liquido illuminato da una luce diffusa. È uno dei Piani Interni più accoglienti, una volta superato il problema di respirare sott'acqua. Gli infiniti oceani di questo piano variano dal freddo gelido al caldo incandescente e dall'acqua salata all'acqua dolce. Gli insediamenti permanenti si formano attorno a relitti sospesi in questo fluido infinito, alla deriva con le maree.

Il Piano dell'Acqua presenta le seguenti caratteristiche:

Acqua Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Acqua vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Sottotipo Fuoco vengono ostacolati.

Piano Elementale dell'Aria

Il Piano dell'Aria è uno spazio vuoto, composto esclusivamente di cielo in ogni direzione. È il più confortevole e abitabile tra i piani interni, ospitando una vasta gamma di creature dell'aria. Le creature volanti, in particolare, traggono grandi benefici da questo piano. Anche se i viaggiatori possono sopravvivere qui senza la capacità di volare, sono comunque in una posizione di svantaggio. Il Piano dell'Aria presenta le seguenti caratteristiche:

Aria Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni dell'Aria vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Elementale del Fuoco

Sul Piano del Fuoco, tutto è perennemente illuminato. Il suolo è formato da vasti e mutevoli strati di fuoco compresso. L'aria è agitata dal calore delle continue piogge di fuoco, e il liquido più comune è il magma. Gli oceani sono fatti di fiamma liquida e le montagne eruttano lava fusa. Qui, il fuoco brucia senza bisogno di combustibile o aria, ma qualsiasi materiale infiammabile introdotto nel piano viene consumato rapidamente.

Il Piano del Fuoco presenta le seguenti caratteristiche:

Fuoco Dominante

Fuoco Dominante Superiore: Ogni round si subisce 10 Punti Ferita di danno da fuoco non resistibili se non si è immuni al fuoco.

Fuoco Dominante Inferiore: Ogni round si subisce 2 Punti Ferita di danno da fuoco.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale del Fuoco o Esterni del Fuoco vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale dell'Acqua o Esterni del Sottotipo Acqua vengono ostacolati.

Piano Elementale della Terra

Il Piano della Terra è un luogo solido costituito da terra e pietra. Un viaggiatore imprudente potrebbe ritrovarsi sepolto da questa vasta massa solida, con i suoi resti polverizzati a fare da monito per chiunque osi seguirlo. Nonostante la sua natura solida e rigida, il Piano della Terra presenta una consistenza variabile, che va dal terreno soffice a vene di metallo più duro e prezioso.

Il Piano della Terra presenta le seguenti caratteristiche:

Terra Dominante

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Terra o Esterni del Terra vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche che usano incantesimi o effetti della Lista Elementale della Aria o Esterni del Sottotipo Aria vengono ostacolati.

Piano Etereo

Il Piano Etereo coesiste con il Piano Materiale e spesso anche con altri piani. Dal Piano Etereo, il Piano Materiale è visibile, ma appare silenzioso e indistinto, con colori sfumati e confini sfocati. Sebbene sia possibile vedere il Piano Materiale dal Piano Etereo,

quest'ultimo è generalmente invisibile a chi si trova sul Piano Materiale. Normalmente, le creature del Piano Etereo non possono attaccare quelle del Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e completamente silenzioso per chi si trova sul Piano Materiale.

Il Piano Etereo presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Gravità

Magia Normale: Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non attraversano il Piano Materiale. Le uniche eccezioni sono gli incantesimi e le capacità magiche e che influenzano le entità eteree.

Nessun attacco magico passa dal Piano Etereo al Piano Materiale, compresi gli attacchi di forza.

Piano Astrale

Il Piano Astrale è il luogo che collega tutti i piani di esistenza. Quando un personaggio attraversa un portale o proietta il proprio spirito su un altro piano, viaggia attraverso il Piano Astrale. Anche gli incantesimi che permettono il movimento istantaneo tra i piani coinvolgono brevemente il Piano Astrale. Questo piano è una vasta distesa infinita di cielo argenteo e limpido, sia sopra che sotto. Qui si possono trovare occasionalmente frammenti di materia solida, ma per la maggior parte il Piano Astrale è uno spazio aperto e sconfinato.

Il Piano Astrale presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetti nel Piano Astrale, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate nel Piano Astrale hanno velocità di 1 Azione. Gli incantesimi e le capacità magiche già velocizzati non vengono influenzati, così come gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in tal modo sono comunque preparati e lanciati al loro livello originario.

Vacuus

Il piano del Vuoto. Distese desolate sotto un cielo putrido, Vacuus è avvolto da una nera nebbia nauseante e dall'opprimente crepuscolo di un'eclissi solare senza fine. Il mortale Stige nasce in Vacuus, prima di immettersi come un serpente contorto negli altri piani. Vacuus è uno dei Piani Esterni più ostili: regno dei Caridion, immondi di male puro indifferenti al conflitto tra legge e caos, che rappresentano l'oblio e la distruzione. I Cariddion, governati da quattro Arcicariddion con poteri simili a patroni, sono temuti come divoratori di anime.

Vacuus presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Arrogante, Dissoluto, Incontentabile, Vendicativo, Intransigente, Vanitoso

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche benevole bene vengono ostacolati.

Abisso

L'Abisso, un piano multi-strato, è formato da giganteschi canyon e gole che si spalancano nel tessuto dei Piani Esterni ed è delimitato dalle nefaste acque del Fiume Stige. Gli infiniti strati dell'Abisso, confinanti con tutti i Piani Esterni, sono collegati l'un l'altro da sentieri in costante spostamento. Nell'Abisso non ci sono regole, leggi, ordine o speranza. L'Abisso rappresenta la corruzione della libertà, un regno da incubo di orrore assoluto dove il desiderio e la sofferenza assumono forma demoniaca, terra di proliferazione di innumerevoli razze di Demoni, tra gli esseri più antichi di tutto il creato. Si racconta che, se mai l'essere allo strato più profondo decidesse di svegliarsi, tutti i piani cesserebbero di esistere.

L'Abisso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Ambizioso, Arrogante, Cinico, Disonesto, Irresponsabile

Fortemente Caotico e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono ostacolati.

Eliseo

Una vasta terra di natura incontaminata e selvaggia, l'Eliseo è il piano del caos benevolo, della libertà e dell'indipendenza, personificati nei nativi Yazata. Nell'Eliseo, la cooperazione disinteressata e la feroce competizione si scontrano violentemente, ma tali conflitti non mettono mai in ombra i nobili concetti di coraggio, creatività e bene non ostacolati da regole o leggi.

Eliseo presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Testardo, Compassionevole, Gentile, Coraggioso, Estroverso, Entusiasta

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono ostacolati.

Inferno

I nove strati dell'Inferno formano un labirinto strutturato di male premeditato, dove il tormento va di pari passo con la purificazione. Pianure di città di ferro, desolazioni in fiamme, ghiacciai congelati e picchi vulcanici infiniti: l'Inferno è suddiviso in nove strati concentrici, ciascuno sotto il crudele dominio di un arcidiavolo. Tortura, angoscia e sofferenza sono inevitabili nell'Inferno, ma sono impartite metodicamente, non per dispetto o capriccio, e supportano un disegno pianificato sotto i vigili sguardi dei disciplinati ranghi dei Diavoli minori dell'Inferno. I nove strati dell'Inferno sono, dal primo all'ultimo: Averno, Dite,

Erebo, Flegetonte, Stigia, Malebolge, Cocito, Caina e Nessus.

L'Inferno presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Arrogante, Ambizioso, Leale, Intransigente, Manipolativo, Sospettoso

Fortemente Legale e Fortemente Malvagio

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o malvagie vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o buone vengono ostacolati.

Nirvana

Il Nirvana è un paradiso imparziale situato tra i due estremi di Eliseo e Paradiso. Le sue splendide montagne, colline e fitte foreste rispondono alle aspettative di un paradiso pastorale da parte dei viaggiatori, ma il Nirvana contiene anche misteri che conducono all'illuminazione. È un santuario e un luogo di riposo per tutti coloro che cercano redenzione o illuminazione. Gli Agathos, nativi del Nirvana, hanno volontariamente rinunciato alla propria trascendenza per custodire gli enigmi del piano, mentre i celestiali combattono le forze del male presenti tra i piani.

il Nirvana presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Altruista, Ambizioso, Testardo, Coraggioso, Curioso, Gentile

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Incantesimi e capacità magiche malvagie vengono ostacolati.

Paradiso

Il Piano del Paradiso è un regno ordinato di onore e compassione, suddiviso in sette strati. I pendii del Paradiso sono costellati di città ben strutturate e ordinate, oltre a giardini e frutteti puliti e curati. Sebbene gli Arconti del Paradiso abbiano iniziato le loro esistenze come mortali, vedono la legge e il bene come due metà inscindibili dello stesso sommo concetto e si oppongono alle corruzioni cosmiche del caos e del male.

Il Paradiso presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Arrogante, Compassionevole, Intransigente, Paziente, Vanitoso, Coraggioso

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali o buone vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche o malvagie vengono ostacolati.

Purgatorio

Ogni anima passa attraverso il Purgatorio per essere giudicata prima di raggiungere la sua destinazione finale. Vasti cimiteri e terre desolate riempiono le sue cupe distese, insieme a polverosi e riecheggianti tribunali destinati al giudizio dei defunti. Il Purgatorio è la dimora degli Egoni, una razza che incarna la dualistica natura dell'esistenza, i cui membri sono costantemente in guerra e in pace tra loro e con se stessi.

Il Purgatorio presenta le seguenti caratteristiche:

Assenza di Tempo: L'età, la fame, la sete, le sofferenze (come Malattie, Maledizioni e Veleni) e la guarigione naturale non hanno effetto nel Purgatorio, sebbene riprendano il proprio funzionamento quando il viaggiatore lascia il piano.

Magia Potenziata: Incantesimi e capacità magiche che riguardano la morte o riposo vengono potenziati.

Utopia

Utopia è un baluardo dell'ordine, in netto contrasto con l'anarchia e le infinite orde demoniache dell'Abisso. È una vasta città di perfezione eterna, dove strade ed edifici rappresentano modelli di architettura ed estetica: tutto è in ordine e nulla avviene per caso. Sebbene Utopia non sia governata da alcuna razza specifica, gli Ordinax vi risiedono, impegnandosi costantemente nell'espansione della loro città perfetta.

Utopia presenta le seguenti caratteristiche:

Tratti: Testardo, Leale, Sospettoso, Timido, Coraggioso, Cauto

Magia Potenziata: Gli incantesimi e le capacità magiche legali vengono potenziati.

Magia Ostacolata: Gli incantesimi e le capacità magiche caotiche vengono ostacolati.

Piano della Genesi

La tradizione narra che i Patroni della Genesi siano su un piano ai confini di tutto e all'interno di tutto. Come sia questo *luogo* non è dato sapere a nessun mortale. Leggende, storie puramente fantastiche, narrano di un ambiente di pura energia divina capace di materializzare ogni pensiero.

Nessuno può arrivare al Piano della Genesi, se mai esistesse, senza un esplicito invito di Calicante, Ljust o Atmos. Il piano è altresì vietato anche ai Patroni tranne che a Lynx.

Mostruario di OBSS

> Chi lotta con i mostri deve guardarsi di non diventare, così facendo, un mostro. E se tu scruterai a lungo in un abisso, anche l'abisso scruterà dentro di te. (Friedrich Nietzsche)
>
> I mostri possono essere sconfitti soltanto dai loro simili. (Claymore)
>
> La tragedia dei mostri è di essere troppo grandi e potenti per essere accettati dal genere umano. (Ishiro Honda)

Benvenuti in un universo ricco di avversari, spesso cattivi, altre volte violenti, pure subdoli, anche intelligenti, forse meschini e quasi sempre giganteschi.. e quant'altro tu vorrai. I mostri sono il caposaldo di qualsiasi gioco di ruolo fantasy.

Vengono qui spiegati e presentati dei mostri, non certo tutti ne tanto meno esaustivi, usateli per popolare di incubi le avventure dei vostri compagni.

San Giorgio e il drago (1460 circa) di Paolo Uccello. National Gallery di Londra

Introduzione

Un avventura non è solo un insieme di avversari ma di situazioni, di luoghi, di sorprese, insomma di tutto ciò che può affascinare, coinvolgere stupire, impegnare i personaggi. Ma anche i mostri servono. Picchiare ha un aspetto catartico, liberatorio.

Inserite nell'avventura mostri difficili e pericolosi dove serve ma ogni tanto, raramente, fate sentire i personaggi potenti, fategli affrontare mostri che in pochissimi round possono risolvere. Descrivete il combattimento enfatizzando i colpi, i critici, il dolore ed il sangue dei mostri. Fate capire quanto possano essere potenti i personaggi.

Altre volte fate che i mostri incutano timore perché' sono grossi, affamati, magici e cattivi, è necessario che i giocatori abbiano paura per i loro personaggi, che non diano mai per scontato la vittoria.

La forza dell'avversario è nella sicurezza nel descrivere la situazione, in poche battute, il fissare negli occhi i giocatori. Coinvolgete i giocatori ed una volta che avrete la loro attenzione anche i personaggi saranno più attenti. Cercate di mettere mostri coerenti all'ambiente, all'avventura, alla situazione. Non tirate a caso su tabelle, uno scontro ben organizzato da molta più soddisfazione che mostri a caso che *spawnano*.

Non riducete tutto a un MMORG dove l'obiettivo è solo uccidere tutto e tutti, ci possono essere sempre tante scelte se ti impegni un pò.

Affrontare i mostri

Lascia che questo vecchio ti dia un paio di consigli giovane avventuriero!
- Non tutti i nemici si sconfiggono con la spada, molte volte serve anche una mazza!
- A volte le armi e la forza bruta non bastano. Se non hai compagni che possono lanciare incantesimi assicurati di avere sempre la possibilità di appiccare un fuoco.
- Scappa. E' sempre una opzione valida se hai modo e vedi che la situazione non promette niente di buono.
- Organizzati! non entrare nel dungeon a testa bassa senza mai fermarti tranne quando sei morto! Riposati, esplora, controlla l'ambiente e quando sei sicuro e stai meglio prosegui! anche i tuoi nemici si organizzano e si riposano intanto, stai attento!
- A volte si può anche parlare con i nemici, anche loro non vogliono morire sempre.
- Se devi uccidere fallo con cattiveria e velocità. Non perdere tempo e ottimizza i colpi, risparmia le energie e preparati immediatamente ad un altro scontro.

Modificare le Creature

Nonostante la variopinta collezione di incontri presente in questo manuale, potresti comunque trovarti in imbarazzo quando si tratta di trovare la creatura perfetta per una tua avventura. Sentiti libro di modificare le creature esistenti e trasformarle in qualcosa che ti sia più utile, magari prendendo in prestito uno o due caratteristiche da un mostro diverso.

Tieni a mente che modificare un avversario potrebbe cambiarne il grado di sfida.

Taglia e Dadi Vita

Un mostro può essere di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica e Colossale. La tabella Categorie di Taglia mostra la grandezza media di una creatura, quanto spazio occupi sulla griglia e che dado vita usi per determinare i suoi Punti Ferita.

Se non indicata la portata di una creatura dipende dalla taglia e dall'arma usata (pensate ad un gigantesco spadone brandito da un titano..)

Tabella: Categorie di Taglia, Quadretti occupati e Portata

Taglia	Dimensione	Esempio	Quadretti	Dado Vita	Portata
Minuscola	25 x 25 cm	Gatto, spiritello	1/4	d4	0m
Piccola	0,5 x 0,5 m	Goblin, cane, Gnomo	1/2	d6	1m
Media	1 x 1 m	Orco, Umano, Elfo, Nano, Nibali	1	d8	1m
Grande	2 x 2 m	Ogre	2x2	d10	1m
Enorme	3 x 3 m	Gigante, Ent	3x3	d12	2m
Mastodontico	4 x 4 m	Kraken, Drago	4x4	3d6	2m
Colossale	12 x 12 m	Drago anziano, Tarrasque	6x6	2d12	6m

I più avvezzi avranno notato che le dimensioni delle creature sono inferiori alle solite, questo perché le miniature in commercio sono fatte per scala 1 quadretto=1.5 metri, mentre in OBSS 1 quadretto=1 metro.

Tipo

Il tipo di un mostro si riferisce alla sua natura basilare. Certi incantesimi, oggetti magici, Abilità e altri effetti del gioco interagiscono in modi speciali con le creature di un tipo specifico. Ad esempio, una *freccia ammazza draghi* infligge danni extra non solo ai draghi ma anche a tutte le altre creature del tipo drago, come i draghi tartaruga e le viverne.

Il gioco comprende i seguenti tipi di mostri:

Aberrazioni, creature totalmente aliene. Molte di esse possiedono innate abilità magiche che attingono alla mente aliena della creatura anziché dalle forze mistiche del mondo. Esempi classici di aberrazioni sono aboleti, osservatori, scortica mente e i batraci del caos.

Bestie, creature non umanoidi che sono una componente naturale di un mondo fantasy. Alcune possiedono poteri magici, ma la maggior parte è priva di Intelligenza e non ha alcuna forma di società o linguaggio. Esempi classici di bestie sono tutte le specie di animali comuni, i dinosauri e le versioni giganti degli animali.

Celestiali, creature native dei Piani Superiori. Molti di loro sono servitori delle divinità, impiegati come messaggeri o agenti nel mondo dei mortali e per i piani.
I celestiali sono di natura buona, esempi classici di celestiali sono angeli, couatl e pegasi.

Costrutti, sono creati e non partoriti. Alcuni sono programmati dai loro creatori per seguire una semplice serie di istruzioni, mentre altri sono senzienti e capaci di pensare per proprio conto. I golem sono i costrutti più rappresentativi.

Draghi, sono grandi creature rettili di antica origine ed enorme potere. I veri draghi, compresi i buoni draghi di Ljust e i malvagi draghi di Tàhil, sono molto intelligenti e possiedono doti magiche innate. In questa categoria si collocano anche creature lontanamente imparentate con i veri draghi, ma meno potenti, meno intelligenti e meno magiche, come le viverne e gli pseudodraghi.

Elementali, sono creature native dei piani elementali. Alcune creature di questo tipo sono poco più che masse animate del rispettivo elemento, e includono le creature chiamate semplicemente elementali. Altre creature possiedono forme biologiche infuse di energia elementale. Le razze dei geni, compresi djinn ed efreet, formano le civiltà più importanti dei piani elementali. Altre creature elementali sono gli azer, i persecutori invisibili e le bizzarrie d'acqua.

Fatati, sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura. Vivono in radure nascoste e foreste nebbiose. Esempi di fatati sono driadi, pixie, fate e satiri e La Topi.

Giganti, troneggiano sugli umani e i loro simili. Sono di forma umana, sebbene alcuni abbiano più teste (ettin) o deformità (fomori). Le sei varianti dei veri giganti sono gigante di collina, gigante di pietra, gigante del gelo, gigante del fuoco, gigante delle nuvole, gigante delle tempeste. Oltre questi, anche ogri e troll sono giganti.

Immondi, Demoni, Diavoli, creature perverse native dei Piani Inferiori. Alcune sono al servizio di divinità, ma molte di più operano agli ordini di arcidiavoli e principi demoni. A volte sacerdoti e incantatori malvagi evocano gli immondi nel mondo materiale perché eseguano le loro volontà. Se un celestiale malvagio è una rarità, un immondo buono è praticamente inconcepibile. Gli immondi includono demoni, diavoli, segugi infernali e rakshasa.

Melme, sono creature gelatinose che difficilmente hanno una forma fissa. Vivono principalmente sottoterra, stabilendosi in grotte e sotterranei, nutrendosi di rifiuti, carcasse o creature tanto sfortunate da incapparvi. I protoplasmi neri e i cubi gelatinosi sono tra le melme più riconoscibili.

Mostruosità, sono mostri nel senso più stretto del termine creature spaventose che non sono comuni, né davvero naturali, e quasi mai benigne. Alcune so-

no il risultato di esperimenti magici andati male, mentre altri sono il prodotto di terribili maledizioni (tra cui ricordiamo il minotauro). Sfuggono a qualsiasi categorizzazione, e in qualche modo servono da categoria onnicomprensiva per quelle creature che non corrispondono a nessun altro tipo di mostro.

Non Morti, sono creature un tempo vive condotte ad un orribile stato di non morte tramite la pratica della magia negromantica o qualche blasfema maledizione. Tra i non morti si annoverano cadaveri ambulanti, come vampiri e zombi, oppure spiriti incorporei, come fantasmi e spettri. Alcuni non morti più intelligenti parlano Exspiran, una lingua fatti di oscuri sussurri.

Piante, in questo contesto si tratta di creature vegetali, non della normale flora. La maggior parte di esse sono mobili, e alcune sono carnivore. L'esempio più classico di piante sono i tumuli ambulanti e gli ent. Anche le creature fungoidi come le spore gassose e i miconidi rientrano in questa categoria.

San Michele sconfigge Satana. Raffaello ed aiuti (1518). Museo del Louvre

Umanoidi, sono la popolazione principale dei mondi di gioco, civilizzati e selvaggi, comprendono gli umani e un'ampia gamma di altre specie. Possiedono una lingua e una cultura, poche o nessuna abilità magica innata (sebbene molti umanoidi possano apprendere gli incantesimi), ed una forma bipede. Le razze più comuni di umanoide sono quelle più adatte come personaggi del giocatore: umani, nani, elfi e nibali, diversi. Quasi altrettanto numerose, ma più brutali e selvagge, e quasi tutte malvagie, sono le razze goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear), orchi, gnoll, lucertoloidi e coboldi.

Queste categorie possono essere a loro volta raggruppate in tipologie di Creature:

- Le **Creature Naturali**: sono Insetti, Rettili, Bestie, Umanoidi, Piante, Creature acquatiche, Mostrusità, Melme
- Le **Creature Magiche** sono: Immondi, Demoni, Diavoli, Fatati, Spiriti, Non morti, Giganti, Celestiali, Costrutti, Aberrazioni (tutto ciò che è alieno o innaturale) e Draghi.

  Se una Creatura Naturale ha poteri magici allora si considera anche come Creatura Magica.

Etichette

Un mostro può presentare una o più etichette indicate tra parentesi, a seguire il suo tipo. Ad esempio un orco ha il tipo *umanoide (orco)*. Le etichette tra parentesi forniscono ulteriori categorizzazioni per determinate creature. Le etichette non hanno delle proprie regole specifiche, ma alcuni elementi del gioco, come gli oggetti magici, vi possono fare riferimento. Ad esempio, una lancia particolarmente efficace contro i demoni, funzionerebbe contro qualsiasi mostro che abbia l'etichetta demone.

Tratti

I mostri non presentano l'elenco dettagliato dei Tratti, troverete solo l'indicazione sugli assi del Chaos, Legge, Bene e Male. Ricordatevi che sono indicazioni, le eccezioni possono capitare specialmente nelle specie più intelligenti. Determinate creature sono **disallineate**, ovvero non hanno una condotta morale o etica.

Difesa

Un mostro che indossa un'armatura o trasporta uno scudo ha una Difesa che tiene conto dell'armatura, dello scudo e della Destrezza. Altrimenti, la Difesa di un mostro è basata sul suo valore di Destrezza e l'armatura naturale se la possiede (la "*pellaccia*"). Se un mostro possiede un'armatura naturale, indossa armature o trasporta uno scudo, viene indicato tra parentesi dopo il valore della sua Difesa.

Qualora il mostro fosse **colto di sorpresa** sottraete alla Difesa -4.

Punti Ferita

Di solito quando scende a 0 Punti Ferita, un mostro muore o viene considerato morto.

I Punti Ferita di un mostro sono presentati sia come un insieme di dadi che come valore medio. Ad esempio, un mostro con 2d8 Punti Ferita ha di media 9 Punti Ferita (2 x 4,5).

Capiterà che i giocatori vi chiedano ***come sta il mostro***, vi suggerisco di non scendere mai nei dettagli dicendo quanti Punti Ferita ha in tutto o ne ha persi, bensì rimanere in questi gradi: Non ferito (Punti

Ferita pieni), Ferito (30% Punti Ferita subiti), Gravemente ferito (almeno 50% Punti Ferita subiti), ovvero dare una descrizione generica dello stato.

Anche il valore di Costituzione di un mostro influenza il numero di Punti Ferita che possiede. Il suo valore di Costituzione viene moltiplicato per il numero di Dadi Vita che possiede e il risultato viene sommato ai suoi Punti Ferita. Ad esempio, un mostro che ha Costituzione 1 e 2d8 Dadi Vita, e avrà quindi 2d8+2 Punti Ferita (media 11).

Arrabbiato

A discrezione del Narratore una creatura che abbia perso almeno i 50% dei Punti Ferita totali accede ad una *riserva di rabbia* che gli permette azioni particolari. I mostri con Grado di Sfida 5 o più possono avere una scheda **Arrabbiato**. L'abilità Arrabbiato si può usare una volta per scontro.

Creature particolarmente feroci e potenti potrebbero avere più note di Arrabbiato ed entrambe, rispettando le eventuali condizioni segnate, sono attivabili.

Opzionale – Tutti Arrabbiati

Per una maggiore aggressività potete fare che il mostro quando scende sotto la metà dei Punti Ferita prende +1d6 al Tiro per Colpire oppure al Danno oppure ai Tiri Salvezza a seconda del tipo di creatura.
Potete anche decidere che la creatura annulla una condizione che ha su di se.

SINDBAD CARRIED OFF BY THE ROC

Henry Justice Ford

Movimento

Il Movimento di un mostro ti dice di quanto si possa muovere durante il suo round per Azione di Movimento

Tutte le creature possiedono un movimento di passeggio, detto semplicemente movimento del mostro. Le creature che non possiedono alcuna forma di spostamento terreno hanno velocità di movimento 0 metri.

Alcune creature possiedono uno o più dei seguenti modi di movimento aggiuntivi.

Nuoto

Un mostro che possieda una velocità di nuoto non deve spendere movimento extra per nuotare (non è terreno difficile)

Scalata

Un mostro che possieda una velocità di scalata può usare tutto o solo parte del suo movimento per muoversi su superfici verticali. Il mostro non deve spendere movimento extra (x4) per scalare.

Scavo

Un mostro che possieda una velocità di scavo può usare la sua velocità per attraversare sabbia, terra, fango, ecc. Un mostro non può scavare attraverso la roccia solida a meno che non possieda un tratto speciale che glielo permetta.

Volo

Un mostro che possieda una velocità di volo può usare tutto o solo parte del suo movimento per volare. Alcuni mostri hanno l'abilità di **fluttuare**, che li rende difficili da abbattere. Il mostro smette di fluttuare quando muore.

Punteggi di Caratteristica

Ogni mostro possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma)

Competenze

La voce Competenze è riservata a quei mostri che sono capaci in una o più competenze. Ad esempio, un mostro che è molto attento e furtivo potrebbe avere bonus alle prove di Consapevolezza e Destrezza.

Si possono applicare anche altri modificatori, ad esempio, un mostro potrebbe avere un bonus maggiore del previsto per tenere conto della sua grande perizia.

Se non indicata, ma necessaria per le prove (non al Tiro per Colpire, dove si usa il valore già segnato) la Competenza Armi di un Mostro è pari al suo Grado di Sfida.

Vulnerabilità, Resistenze e Immunità

Alcune creature possiedono vulnerabilità, resistenze o immunità ad un certo tipo di danno. Creature particolari sono addirittura resistenti o immuni agli attacchi non magici (un attacco magico è un attacco sferrato tramite un incantesimo, un oggetto magico o arma, o un'altra fonte di magia).

E' anche possibile che sia indicato uno specifico bonus magico minimo per poter danneggiare la creatura. In caso di creature immune ai critici questo vale sia per incantesimi che per armi, rimane efficace l'esplosione del danno.

Inoltre, certe creature sono immuni a determinate condizioni. Se un mostro è immune ad un effetto di gioco che non viene considerato danno o condizione, possiede invece un tratto speciale.

Nella tabella sottostante viene indicato quale incantamento magico dell'arma è necessario per superare l'immunità indicata. E' anche indicato il punteggio minimo di Competenza Armi nel caso si colpisca con calci e pugni.

In caso di personaggio con Lista d'Armi **Pugno Vuoto** si controlla quanto volte si è presa la lista.

Tabella: Equivalenza Armi Magiche

Immunità	Magia Arma	Attacco Nat. (CA)	Pugno Vuoto
+1	+1	3	2
+2	+2	6	4
Ferro Freddo	+1	4	2
Argento	+1	4	2
Adamantio	+2	6	4
+3	+3	12	8
+4	+4	16	12
+5	+5	-	16

Sensi

La voce Sensi elenca qualsiasi senso speciale di cui il mostro sia in possesso. I sensi speciali sono descritti di seguito. Se non è presente la voce Sensi, la creatura ha dei sensi standard (visione, olfatto, gusto, tatto...).

Se non specificato la Consapevolezza di un mostro è pari al suo Grado di Sfida/2 + Saggezza.

Percezione Tellurica

Un mostro con percezione tellurica può individuare e trovare le origini delle vibrazioni entro uno specifico raggio, purché il mostro e la fonte della vibrazione siano in contatto con lo stesso terreno o sostanza. La percezione tellurica non può essere impiegata per individuare creature volanti o incorporee. Molte creature scavatrici, come gli ankheg e i colossi di terra, possiedono questo senso speciale.

Visione Crepuscolare o Scurovisione

Una creatura con Visione Crepuscolare può vedere nella più tenue delle luci, ma non nell'oscurità completa a differenza di quelle che possiedono scurovisione. Molte creature che vivono sottoterra possiedono questo senso speciale. Vedi capitolo Caratteristiche Speciali.

Visione del Vero

Un mostro con la visione del vero può, fino ad una specifica gittata, vedere attraverso l'oscurità normale e magica, vedere creature e oggetti invisibili, automaticamente individuare le illusioni e riuscire i Tiri Salvezza contro di loro, percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo fino alla stessa gittata.

Vista Cieca

Una creatura con vista cieca può percepire l'ambiente circostante, senza fare affidamento alla vista, fino ad una specifica gittata.

Le creature senza occhi come i grimlock e le melme e le creature con ecolocazione o sensi potenziati, come i pipistrelli ed i draghi, possiedono questo senso.

Se un mostro è cieco di natura, la cosa viene annotata tra parentesi, in questo caso la portata della sua vista cieca definisce anche la portata massima della sua percezione.

Henry Justice Ford

Linguaggi

Le lingue che un mostro può parlare sono riportate in ordine alfabetico. Se un mostro può capire una lingua ma non parlarla la cosa viene indicata in questa voce. Se un mostro non ha la nota Linguaggi significa che non conosce linguaggi diversi dalla propria lingua (se applicabile).

Telepatia

La telepatia è un'abilità che permette ad un mostro di comunicare mentalmente con un'altra creatura nel raggio di azione specificato. La creatura contattata

non è necessario che parli la stessa lingua del mostro per comunicare in questo modo. Una creatura senza telepatia può ricevere e rispondere a messaggi telepatici ma non può iniziare o terminare una conversazione telepatica.

Un mostro telepatico non ha bisogno di vedere la creatura contattata e può terminare il contatto telepatico in qualsiasi momento. Il contatto è infranto non appena le due creature non si trovano più entro il raggio di azione o se il mostro telepatico contatta un'altra creatura a gittata. Un mostro telepatico può iniziare o terminare una conversazione telepatica senza dover usare un'azione, ma mentre il mostro è inabile non può dare inizio ad un contatto telepatico, e qualsiasi contatto in corso viene terminato. Per avviare una comunicazione telepatica l'obiettivo deve essere stato almeno individuato.

Una creatura nell'area di un *campo anti-magia* o in qualsiasi altro posto in cui la magia non funziona può inviare o ricevere messaggi telepatici.

Sfida

Il **grado di sfida** (GS) di un mostro vi dice quanto sia grande la minaccia che pone. Una compagnia di quattro avventurieri equipaggiata in maniera appropriata e riposata deve essere in grado di sconfiggere un mostro dal grado di sfida pari al proprio livello medio senza subire perdite. Ad esempio, una compagnia di quattro personaggi di 3° livello dovrebbe ritenere un mostro di grado di sfida 3 una sfida normale e non pericolosa.

I mostri che sono significativamente più deboli dei personaggi di 1° livello hanno un grado di sfida inferiore ad 1. I mostri con un grado di sfida 0 non presentano problemi eccetto in grandi numeri; quelli privi di reali attacchi non valgono punti esperienza.

Alcuni mostri presentano una sfida superiore a quelle che anche una compagnia di 20° livello sia in grado di gestire. Questi mostri hanno grado di sfida 21 o superiore e sono progettati proprio per mettere alla prova le capacità dei personaggi più forti.

Riconoscere i Mostri

Sapere riconoscere un mostro può essere estremamente utile ed è qualcosa che non andrebbe mai sottovalutato.

Per **riconoscere un mostro** si effettua una prova di Conoscenza. (**1 Azione**) su:

Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi

Piani: Elementali

Occulto: Immondi (Diavoli e Demoni), Spiriti, Non Morti

Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali

Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme e creature sotterranee

Natura: Bestie, Piante, Fatati

La DC delle prova è pari 10 + grado di Sfida della creatura + fattore di rarità/notorietà (comune (0), non comune (+1), raro (+2), molto raro (+4), leggendario +(8)). Se la Competenza non è a disposizione la prova si effettua con solo 2d6.

Le informazioni ottenibili dipendono dal grado di successo ottenuto.

- *entro 2*: nome, tipo, la Caratteristica principale
- *fino 7*: quale è il migliore Tiro Salvezza, una resistenza/immunità a Condizioni, una vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico
- *fino 12*: quale è il peggiore Tiro Salvezza, una resistenze/immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 15*: due immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 17*: grado di sfida relativo ovvero se è una scontro facile, medio, alto, straordinario, mortale o epico
- *fino 20*: attacco e difese speciali

Le informazioni ottenute sono cumulative, ovvero se la prova riesce di 15 ottieni le informazioni entro 2, 7 e 12.

Tratti Speciali

I tratti speciali (che compaiono dopo il grado di sfida di un mostro ma prima di qualsiasi Azione o reazione) sono peculiarità che avranno probabilmente un ruolo in un incontro di combattimento e che richiedono delle spiegazioni.

Lich - Battle of Wesnoth

Incantesimi

Un mostro con il privilegio Incantesimi è in grado di lanciare Incantesimi.

La **DC è 10 + livello incantesimo x2 + Intelligenza o Saggezza a seconda della caratteristica migliore oppure indicata**. Un mostro non necessita

di eseguire Prove di Magia tranne se ha un valore di Competenza Magica (es. Lich, Mummia, Naga...). Se è necessario calcolare la Competenza Armi per l'uso di incantesimi e questa non è specificata, allora è pari alla metà del punteggio di Competenza Magica.

Incantesimi Innati

Un mostro con l'abilità innata di lanciare incantesimi ha il tratto speciale Incantesimi. Gli incantesimi innati di un mostro non possono essere scambiati con altri incantesimi.

Azioni

Anche i mostri agiscono secondo lo schema delle 3 Azioni disponibili per round. Possono essere segnate abilità e capacità che gli permettono di eseguire un numero più elevato di Azioni.

Quando un mostro svolge le sue azioni, può scegliere tra le opzioni della sezione Azioni del suo blocco statistiche o impiegare una delle Azioni disponibili a tutte le creature, come Scattare o Nascondersi, se non indicato diversamente usare una Azione (non facente parte del Multiattacco) costa 2 Azioni.

Attacchi da Mischia e a Distanza

L'azione più comune che un mostro effettuerà in combattimento sarà un attacco da mischia o a distanza. Possono essere attacchi con incantesimi o attacchi con armi, dove l'arma può essere un manufatto o un'arma naturale, come gli artigli o la coda chiodata.

Creatura contro Bersaglio. Il bersaglio di un attacco da mischia o a distanza è di solito una creatura o un bersaglio.

Portata: la portata indicata è la distanza **entro** quanti metri la creatura può colpire l'avversario. Anche se la portata è superiore a quella dell'avversario non si considerano vantaggi tipo Arma Lunga (+2 al TC) con gli attacchi naturali. Una creatura con portata 0 deve esserti addosso per colpirti, solitamente hanno portata 0 le creature estremamente piccole.

Colpisce. Qualsiasi danno inflitto o altro effetto che avviene come risultato di un attacco che colpisce il bersaglio viene descritto nell'annotazione *Colpisce*. Puoi scegliere se prendere il danno medio o tirare i dadi; per questo motivo vengono presentati sia il danno medio che una formula di dadi.

Suggerisco che per i nemici sia comunque applicabile il **Tiro Critico** mentre l'**Esplosione del Danno** è da usarsi se si vuole una campagna più letale.

Manca. Se un attacco ha un effetto prodotto da un colpo a vuoto, quell'informazione viene fornita dall'annotazione "*Manca*".

Danni. Se un mostro impugna armi manufatte, infligge danni appropriati all'arma. I mostri più grossi di solito impugnano armi di dimensioni superiori che infliggono danni extra quando colpiscono. Se usano questo tipo di armi il danno è già segnato, altrimenti se raccolgono o usano un arma non prevista raddoppiare i dadi dell'arma se la creatura è Grande, triplicarli se Enorme e quadruplicarli se Mastodontica qualora usino armi della loro taglia.

Una creatura ha -1d6 ai tiri per colpire con un'arma costruita per una taglia superiore alla sua. Il Narratore può decidere che le armi di due o più taglie più grandi di quella dell'attaccante sono del tutto impossibili da usare.

?!

Una creatura che abbia almeno Grado di Sfida 6 a discrezione del Narratore può sferrare un attacco di Opportunità al costo di una Reazione (vedi Opportunista pag. 76).

Per valorizzare i mostri e renderli più incisivi potete decidere che ogni mostro abbia una Riduzione del Danno pari a metà del suo Grado di Sfida ($\frac{GS}{2}$/-)

Multiattacco

L'Azione Multiattacco consuma 2 Azioni anche se porta più di 2 attacchi. Ogni attacco segue le regole del multiattacco (pag. 43).

Altre Azioni di Attacco elencate sotto Multiattacco ma non facente parte di quelle elencate nella descrizione del Multiattacco costano 1 Azione.

Regole dell'Afferrare per i Mostri

Molti mostri possiedono un attacco speciale che gli permette di afferrare rapidamente la preda. Quando un mostro colpisce con un simile attacco, non deve effettuare un'ulteriore prova per determinare se l'afferrare riesce, a meno che l'attacco non dica altrimenti.

Una creatura afferrata dal mostro può usare due Azioni per tentare di sfuggirgli. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza contrapposta (TS Tempra con bonus Forza) contro la DC di fuga nel blocco statistiche del mostro. Se non viene fornita una DC di fuga, assumere che la DC sia uguale a 10 + Tiro Salvezza su Tempra + Forza del mostro +1d6 per Taglia di differenza.

Munizioni

Un mostro porta con sé munizioni sufficienti per effettuare i suoi attacchi a distanza. Puoi presumere che un mostro abbia 2d4 proiettili per un attacco con armi da lancio (giavellotti, macigni..), e 2d10 proiettili per un'arma a proiettili come un arco o una balestra.

Reazioni

Se un mostro può compiere qualcosa di speciale con le sue reazioni, è riportato qui. Se una creatura non ha reazioni speciali, questa sezione è assente.

Uso Limitato

Alcune abilità speciali hanno restrizioni sul numero di volte che possono essere usate.

X/Giorno. L'annotazione "X/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata X volte prima che il sorga l'alba per recuperare gli usi consumati. Ad esempio, "1/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata una volta prima che il mostro debba aspettare la nuova alba.

Ricarica X-Y. L'annotazione "Ricarica X-Y" indica che il mostro può usare un'abilità speciale una volta e che l'abilità ha una probabilità casuale di ricaricarsi ogni round seguente di combattimento. All'inizio di ciascun round del mostro, tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri dell'annotazione di ricarica, il mostro recupera l'uso dell'abilità speciale. L'abilità si ricarica anche all'alba di un nuovo giorno.

Ad esempio, *Ricarica 5-6* indica che un mostro può usare la sua abilità speciale una volta. Poi, all'inizio del round del mostro, recupera l'uso dell'abilità se tira 5 o 6 su di un d6.

Alphonse de Neuville - Hetzel edition of 20000 Lieues Sous les Mers

Equipaggiamento

Il blocco statistiche si riferisce all'equipaggiamento, oltre le armi o le armature utilizzate dal mostro. Una creatura che normalmente indossa abiti, come un umanoide, si assume sia vestito in maniera appropriata.

Puoi equipaggiare i mostri con ulteriore equipaggiamento come preferisci, utilizzando il capitolo Equipaggiamento come fonte di ispirazione, sei tu a decidere quanto dell'equipaggiamento del mostro è recuperabile dopo che la creatura è stata uccisa o se qualsiasi parte del suo equipaggiamento sia ancora utilizzabile. Ad esempio, un'armatura ammaccata fatta per un mostro difficilmente sarà utilizzabile da qualcun altro. Se un mostro incantatore necessita di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi, dai per scontato che abbia le componenti materiali per lanciare gli incantesimi nel suo blocco statistiche.

Azioni Aggiuntive

Certe creature possono possono eseguire azioni speciali al di fuori del proprio round, ed alcune possono estendere il proprio potere all'ambiente, provocando la manifestazione di effetti magici straordinari nelle loro vicinanze.

Una creatura con azioni aggiuntive può effettuare un certo numero di azioni speciali, dette *azioni aggiuntive*, al di fuori del suo round. Solo un'azione aggiuntiva può essere usata alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Non costa Azioni o Reazioni usare una Azione Aggiuntiva. Una creatura con azioni aggiuntive recupera all'inizio del suo round le azioni aggiuntive che ha usato. Non è obbligata ad usare le sue azioni aggiuntive e non può usare le azioni aggiuntive mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare Reazioni. Se sorpresa, non può usarle fin dopo il suo primo round di combattimento.

Se una creatura assume la forma di una creatura con azioni aggiuntive, magari tramite un incantesimo, non ne ottiene però le azioni aggiuntive o le azioni da tana.

La Tana di una Creatura

Una creatura con Azioni aggiuntive può presentare una sezione che ne descrive la tana e gli effetti speciali che vi può creare mentre si trova lì, o per propria volontà o semplicemente grazie alla sua presenza. Questa sezione si applica solo alle creature leggendarie che trascorrono molto tempo nelle loro tane dove è altamente probabile che li vengano incontrate.

Se una creatura con azioni aggiuntive ha un'**Azione da tana**, può usarla per imbrigliare la magia ambientale della sua tana. Al conteggio di iniziativa 10, perdendo i pareggi, la creatura può usare una delle sue opzioni di azioni da tana. Non può farlo mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare azioni. Se sorpresa, non può farne uso fino a dopo il suo primo round di combattimento.

Tipologie di Tesoro

Ogni tipologia di creatura può preferire un tipo di tesoro (inteso come oggetti, monete, gemme...) diverso. Questi sono solo suggerimenti su come costruire il tesoro del mostro.

Vedi anche Tabella: Valori del Tesoro per Incontro (pag. 264).

- **Aberrazione** Molte aberrazioni hanno scarsa considerazione per i tesori, possedendo solo quel che prendono dai resti delle loro vittime. Alcune sono nemici intelligenti che usano vari oggetti magici e tesori per potenziare le loro capacità.
- **Animale** Gli animali non prestano alcuna attenzione ai tesori, lasciando monete e oggetti tra i resti dei loro pasti. Per quelli che possiedono un tesoro, questo si trova solitamente nelle loro tane, sparso tra ossa e altri rifiuti.

- **Bestia Magica** Le bestie magiche, poco interessate ai valori materiali, sono principalmente alla ricerca del loro prossimo pasto. I loro nascondigli sono spesso pieni di ninnoli preziosi e oggetti magici.

- **Costrutto** Spesso è il costrutto stesso il tesoro più di valore. I costrutti sono solitamente usati per sorvegliare tesori o oggetti magici di grande valore.

- **Drago** Noti per i loro preziosi tesori, i draghi spesso riposano su pile di monete, gemme, oggetti magici e costosi.

- **Esterno** Gli esterni sono tra le creature più diverse e, di conseguenza, possono possedere qualsiasi tipo di tesoro, sia su di loro che nascosto nei loro rifugi. Il Narratore dovrebbe valutare ogni singola creatura per determinare il tipo di tesoro più adatto a ciascun esterno.

- **Folletto** I folletti danno valore agli oggetti belli e magici. Hanno scarsa considerazione per monete e merci.

- **Melma** Le melme non sanno cosa è un tesoro e lasciano dove trovano tutto ciò che non è digeribile. Qualsiasi tesoro possano trasportare è completamente accidentale.

- **Non Morto** I tesori posseduti dai non morti dipendono dalla loro intelligenza. I non morti senza intelletto di solito hanno solo i pochi beni che avevano in vita, raramente utili come tesori. Al contrario, i non morti intelligenti utilizzano una varietà di oggetti magici per annientare i viventi.

- **Parassita** Come le altre creature senza mente, i parassiti non desiderano tesori.

- **Umanoide** Queste creature sono molto diverse tra loro, ma anche gli umanoidi più primitivi utilizzano equipaggiamenti e oggetti magici in qualche misura. In gruppi più grandi, come le comunità, gli umanoidi spesso possiedono una notevole quantità di tesori che custodiscono collettivamente.

- **Vegetale** Le creature vegetali non danno valore ai tesori e tutto ciò che si potrebbe trovare dove crescono sono semplicemente i resti non digeriti di una vittima precedente.

Punti Esperienza per GS

Ogni mostro se *sconfitto* concede un certo ammontare di Punti Esperienza da suddividere tra tutti i partecipanti allo scontro.

Questa tabella indica per GS i Punti Esperienza relativi.

Tabella: Grado di Sfida e Punti Esperienza

GS	PX	GS	PX	GS	PX
0	10	9	5000	21	33000
1/8	25	10	5900	22	41000
1/4	50	11	7200	23	50000
1/2	100	12	8400	24	62000
1	200	13	10000	25	75000
2	450	14	11500	26	90000
3	700	15	13000	27	105000
4	1100	16	15000	28	120000
5	1800	17	18000	29	135000
6	2300	18	20000	30	155000
7	2900	19	22000		
8	3900	20	25000		

Opzionale – Esperienza per Sfida

Con questo sistema i Punti Esperienza sono dati in base alla difficoltà relativa della Sfida dato il livello dei personaggi. Uno scontro con 5 Troll non darà (1800 x 5) Punti Esperienza, ma a seconda della sfida relativa concederà un ammontare diverso.

Il gruppo di Troll (Sfida 5, 1800 PX) non da sempre 1800 PX a troll sconfitto; se viene affrontato da un gruppo di basso livello, ovvero per una sfida di difficoltà Straordinaria, ne darà di più mentre affrontato da un gruppo di alto livello, dove 5 troll sono una sfida Alta, ne darà di meno.

Con questo sistema ogni 1000 Punti Esperienza si passa di livello. Valgono tutte le considerazione del capitolo Masterizzare per preparare gli scontri.

Tabella: Punti Esperienza per Grado di Sfida

Grado di Sfida	PX	Grado di Sfida	PX
Facile	20	Media	30
Alta	50	Straordinaria	80
Mortale	120	Epica	160

Anche per trappole o sfide superate si usa questo sistema per calcolare i PX guadagnati. I Punti Esperienza premio per ogni obiettivo personale o di gruppo raggiunto sono 10.

> Io sono il mostro che gli uomini che respirano bramerebbero uccidere. Io sono Dracula. (Dracula, Bram Stoker)

I Mostri

?!

Le creature qui presentate vogliono essere un esempio, corposo, degli avversari che i tuoi personaggi potrebbero incontrare. Attenzione, non è detto che siano tutti nemici o per forza che abbiano intenzione negative.
Creature più civilizzate avranno una loro condotta etica e morale individuale, anche all'interno di uno stesso gruppo di avversari c'è chi potrebbe essere più nemico o semplicemente indifferente.
Sfrutta le peculiarità e unicità delle creature per creare incontri non scontati e sfidanti dal punto di vista tattico. Non essere scontato ma neanche assurdo nelle scelte, deve sempre esserci della coerenza nel scegliere le creature.

Amon Goth: Il controllo è potere. Questo è il potere.
Oskar Schindler: è per questo che ci temono?
Amon Goth: Abbiamo il potere di uccidere. Per questo ci temono.
Oskar Schindler: Ci temono perché abbiamo il potere di uccidere arbitrariamente. Un uomo commette un reato, doveva pensarci, lo facciamo uccidere e ci sentiamo in pace. O lo uccidiamo noi stessi e ci sentiamo ancora meglio. Questo non è il potere però! Questa è giustizia, è una cosa diversa dal potere. Il potere è quando abbiamo ogni giustificazione per uccidere e non lo facciamo.
Amon Goth: è questo il potere?
Oskar Schindler: L'avevano gli imperatori questo. Un uomo ruba qualcosa, viene portato davanti all'imperatore e si lascia cadere per terra tremante, implora per avere pietà. E' conscio che sta per andarsene. E l'imperatore lo perdona, invece. Quell'uomo, immeritevole, lo lascia libero.
(Schindler's list - La lista di Schindler, Film, 1993)

Aboleth
Grande aberrazione, legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 22
Punti Ferita 135 (18d10 + 36)
Movimento 3 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +5, Volontà +11
Competenze Consapevolezza +10, Storia +12
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Linguaggio delle Profondità, telepatia 36 m
Sfida 10 (5900 PX)

Anfibio. L'aboleth può respirare aria e acqua.

Nube di Muco. Mentre è sott'acqua, l'aboleth è avvolto da muco mutante. Una creatura che entri a contatto con l'aboleth, o che lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 19. Se lo fallisce, la creatura resta ammalata per 1d4 ore. La creatura ammalata può respirare solo sott'acqua.

Sonda Telepatica. Se una creatura comunica telepaticamente con l'aboleth, e l'aboleth può vederla, l'aboleth ne apprende i più grandi desideri.

Azioni

Multiattacco. L'aboleth effettua tre attacchi con i tentacoli

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 19 o divenire ammalato. La malattia non produce alcun effetto per 1 minuto e può essere rimossa da qualsiasi magia che curi le malattie. Dopo 1 minuto, la pelle della creatura ammalata diventa trasparente e viscida, la creatura non può recuperare Punti Ferita a meno che non sia sott'acqua, e la malattia può essere rimossa solo da *guarire* o un altro incantesimo cura malattie di livello 3 o più. Quando la creatura si trova al di fuori di un corpo d'acqua, subisce 6 (1d12) danni da acido ogni 10 minuti a meno che la sua pelle non venga bagnata prima che siano passati questi 10 minuti.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni contundenti.

Schiavizzare (3/Giorno). L'aboleth prende a bersaglio una creatura che può vedere entro 9 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 19 o restare affascinato magicamente dall'aboleth finché l'aboleth muore o i due si trovano su piani di esistenza differenti. Il bersaglio affascinato è sotto il controllo dell'aboleth e non può effettuare reazioni. L'aboleth e il bersaglio possono comunicare telepaticamente tra di loro a qualsiasi distanza.

Ogniqualvolta il bersaglio affascinato subisce danni, può ripetere il Tiro Salvezza. Se lo riesce, l'effetto termina. Non più di una volta ogni 24 ore, può ripetere il Tiro Salvezza quando si trova almeno a 1,5 chilometri di distanza dall'aboleth.

Azioni Aggiuntive

L'aboleth può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntive alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. L'aboleth recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Individuare. L'aboleth effettua una prova Consapevolezza.

Risucchio Psichico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboleth subisce 10 (3d6) danni e l'aboleth recupera un numero di Punti Ferita pari al danno subito dalla creatura.

Spazzata di Coda. L'aboleth effettua un attacco di coda.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Acquatico

Organizzazione: Solitario, coppia, nidiata (3-6) o branco (7-19)

Tesoro: Doppio

Descrizione

Come suggerisce il loro aspetto primitivo, gli ermafroditi aboleth sono fra le più antiche forme di vita al mondo. Già antichi quando gli dei cominciarono ad interessarsi del Piano Materiale, gli aboleth hanno sempre vissuto lontani dagli altri mortali: sono alieni, freddi e sempre occupati ad intessere piani. Un tempo governavano il mondo in un vasto impero, ed oggi vedono le altre forme di vita come cibo o schiavi… a volte entrambe le cose assieme. Disprezzano gli dei, poiché ritengono di essere loro i veri signori del creato, un aboleth è lungo 7 metri e pesa circa 3,2 tonnellate. Nelle più oscure profondità del mare, gli aboleth abitano ancora nelle loro grottesche città, ciclopiche e nauseabonde. Sono serviti da innumerevoli schiavi presi da ogni nazione, sia terrestre che marina, e quelli terrestri sono doppiamente schiavi dei loro padroni e del loro muco, che permette loro di respirare sott'acqua, gli aboleth incontrati da soli sono di solito esploratori provenienti da queste città nascoste, in cerca di nuovi schiavi.

Angeli

Angelo Deva

Medio celestiale, legale buono

FORZA +4

DESTREZZA +4

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +5

CARISMA +5

Iniziativa +4 – **Difesa** 22

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +13, Volontà +16

Competenze Percepire Emozioni +9, Consapevolezza +9

Resistenze ai Danni da Luce; da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, affaticamento, spaventato

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 10 (5900 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del deva sono magici. Quando il deva colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 4d8 danni da Luce aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del deva è il Carisma (DC 17 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il deva può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, con l'uso delle sole componenti verbali:

A volontà: *conoscere i Tratti*

1/giorno: *comunione, rianimare morti*

Resistenza alla Magia. Il deva ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il deva effettua due attacchi da mischia.

Mazza. *Attacco con arma da mischia*: +19 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 18 (4d8) danni da Luce.

Tocco Guaritore (3/Giorno). Il deva entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 20 (4d8 + 2) Punti Ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Mutare Forma. Il deva può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del deva).

Nella nuova forma, il deva mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua Difesa, metodi di movimento, Forza, Destrezza e sensi speciali vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (Azioni aggiuntive e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano di con Tratti buono

Organizzazione: Solitario, coppia, o squadriglia (3-6)

Tesoro: Doppio (Spadone Infuocato +1, altro tesoro)

Descrizione

I deva movanici compongono i ranghi della fanteria delle armate celesti, sebbene trascorrano la maggior parte del loro tempo pattugliando il Piano Positivo, quello Negativo e quello Materiale. Sul Piano Positivo sorvegliano le anime buone erranti. Sul Piano Negativo combattono i non morti e altri strani esseri che cacciano nel famelico vuoto. Le loro rare volte sul Piano Materiale hanno solitamente lo scopo di portare aiuto a potenti mortali, quando un grande pericolo

minaccia di far cadere nelle mani del male un intero regno.

Angelo Planetar
Grande celestiale, legale buono
FORZA +7
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +6
CARISMA +7
Iniziativa +5 – **Difesa** 27
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Movimento 12 m, volo 36 m
Tiri Salvezza Tempra +23, Riflessi +21, Volontà +22
Competenze Consapevolezza +11
Resistenze ai Danni da Luce;
Immunità alle Condizioni affascinato, affaticamento, spaventato, armi +1
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 16 (15000 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del planetar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 5d8 danni da Luce aggiuntivi (già indicati nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il planetar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del planetario è il Carisma (DC 20 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il planetario può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *conoscere i tratti*, *invisibilità* (solo personale)

3/giorno: *barriera di lame, Colpo Infuocato, dissolvi il bene e il male, rianimare morti*

1/giorno: *comunione, controllare tempo atmosferico, piaga degli insetti*

Resistenza alla Magia. Il planetar ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua due attacchi da mischia.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 22 (5d8) danni da Luce.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il planetar entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 30 (6d8 + 3) Punti Ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Arrabbiato:

- il Planetar evoca le potenze angeliche in suo aiuto. Usando 3 Azioni evoca 1d4 Angeli Deva.

- Il Planetar causa un danno critico (2d6) ogni volte che colpisce fino a fine combattilmento. Costa 1 Azione.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi piano con Tratti buono
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Doppio (Spadone Sacro +3)
Descrizione
I planetar sono i generali delle armate celestiali volti alla distruzione del male. Un planetar è di norma alto 2,7 metri e pesa circa 250 kg. Sono ottimi diplomatici, ma contro gli immondi preferiscono la guerra piuttosto che negoziare una pace.

Angelo Solar
Grande celestiale, legale buono
FORZA +8
DESTREZZA +6
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +7
SAGGEZZA +7
CARISMA +10
Iniziativa +7 – **Difesa** 31
Punti Ferita 243 (18d10 + 144)
Movimento 15 m, volo 45 m
Tiri Salvezza Tempra +29, Riflessi +27, Volontà +28
Competenze Consapevolezza +14
Resistenze ai Danni da Luce;
Immunità ai Danni Vuoto, Veleno, armi +2
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento, spaventato, arma +2
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 21 (33000 PX)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del solar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 6d8 danni da Luce aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il solar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del solar è il Carisma (DC 25 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). Il solar può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *conoscere i Tratti*, *invisibilità* (solo personale)

3/giorno: *barriera di lame, Colpo Infuocato, dissolvi il bene e il male*

1/giorno: *comunione, controllare tempo atmosferico*

Resistenza alla Magia. Il solar ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il solar effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni da Luce.

Arco Lungo dell'Uccisione. *Attacco con arma a distanza*: +30 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 27 (6d8) danni da Luce. Se il bersaglio è una creatura

con 100 Punti Ferita o meno, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 25 o morire.

Spada Volante. Il solar libera il suo spadone perché fluttui magicamente in uno spazio non occupato entro 1 metro da lui. Se il solar può vedere la spada, con un'azione gratuita le può ordinare mentalmente di volare per un massimo di 15 metri ed effettuare un attacco contro un bersaglio o ritornare nella mano del solar. Se la spada fluttuante è bersaglio di un effetto, si considera come se fosse impugnata dal solar. Se il solar muore, la spada fluttuante cade a terra.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il solar entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 40 (8d8 + 4) Punti Ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Il solar può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il solar recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Esplosione Incandescente (Costa 2 Azioni). Il solar emette energia magica divina. Ogni creatura di sua scelta, in un raggio di 3 metri, deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 30, subendo 14 (4d6) danni da fuoco più 14 (4d6) danni da Luce se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo riesce.

Sguardo Accecante (Costa 3 Azioni). Il solar prende a bersaglio una creatura entro 9 metri e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere il solar, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 22 o restare accecato finché un incantesimo come *ristorare inferiore* non rimuoverà la cecità.

Teletrasporto. Il solar si teletrasporta magicamente fino a 36 metri di distanza, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato e che può vedere.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi piano con Tratti buono

Organizzazione: Solitario o coppia

Tesoro: Doppio (Armatura Completa +5, Spadone Danzante +5, Arco Lungo Composito +5)

Descrizione

I solar sono i più potenti fra gli angeli, solitamente braccio destro di una divinità o campioni di cause che portano beneficio ad un intero mondo o piano. Un solar ha di solito aspetto quasi umano, anche se alcuni di essi somigliano ad altre razze umanoidi ed alcuni hanno anche forme più inusuali. Un solar è alto circa 2,7 metri, pesa circa 250 kg ed ha una voce profonda ed imperiosa, impossibile da ignorare. La maggior parte di essi ha pelle argentata o dorata.

Benedetti con una serie di capacità magiche più potenti, i solar sono avversari terribili in grado di uccidere da soli le più potenti creature malvagie. Fra i celestiali sono considerati i più eccellenti cercatori di tracce, ed i migliori fra loro, si dice, sono in grado di seguire tracce vecchie di giorni lasciate da un Diavolo della Fossa attraverso il Piano Astrale. Alcuni di essi prendono il nome di uccisori di mostri e danno la caccia a potenti immondi e non morti come i divoratori, le megere notturne, le Ombre Notturne ed i Diavoli della Fossa, compiendo perfino incursioni nei piani malvagi e nel Piano dell'Energia Negativa per distruggere queste creature alla fonte, prima che possano fare del male ai mortali. Alcuni fra i solar più antichi hanno portato a termine la loro missione ed hanno fama di uccisori di creature oggi estinte.

I solar accettano il ruolo di guardiani, di solito di concetti soprannaturali o di oggetti o creature di grande importanza. Su un mondo, un gruppo di solar protegge i condotti di energia del sole contro i tentativi di spegnerlo e di portare tenebre eterne operati da razze malvagie come gli Elfi. Su un altro, sette solar vegliano su sette catene mistiche che tengono gli dèi del male imprigionati in un semipiano. Su un altro ancora, un solar con una spada fiammeggiante protegge il Paradiso Terrestre, impedendo a tutte le creature di entrare.

Nei mondi in cui gli dèi possono prendere forma fisica, i solar vengono inviati per diventare profeti e guru (spesso in guisa di mortali), gettando così le fondamenta di culti che diverranno grandi religioni. Nei mondi oppressi dal male, i solar sono i sacerdoti clandestini che portano speranza agli oppressi o che si lasciano martirizzare così che la loro essenza possa esplodere nelle regioni circostanti e crescere nel cuore dei futuri eroi.

Pur non essendo divinità, il potere dei solar si avvicina a quello dei semidei e spesso fanno da consiglieri per le divinità più giovani o deboli. In alcune fedi politeiste, i mortali venerano uno o più solar come aspetti o servitori alla pari delle vere divinità (comunque mai senza l'approvazione della divinità in questione) o considerano i solar più famosi come figli, consorti o amanti delle vere divinità (cosa che, a seconda della divinità, potrebbe corrispondere al vero).

A differenza degli altri angeli, la maggior parte dei solar viene creata come diretta servitrice degli dèi, amalgamando anime buone ed energia divina pura, ma sempre più spesso questi potenti angeli vengono creati attraverso la promozione di angeli minori come deva e planetar. Raramente accade che anime particolarmente potenti e pure ascendano direttamente allo status di solar. Uno è noto ai più è Sidna, altissimo cavaliere di Sumkjr che sacrificò la sua vita per riportare in vita un infante, suo figlio, che non sapeva di aver concepito. I più antichi fra loro sono anteriori alla creazione dei mortali, e sono fra le prime creazioni degli dèi. Questi solar sono campioni fra i loro simili ed hanno poca o nessuna interazione con i mortali, concentrandosi invece su concetti astratti quali la gravità, l'entropia, la materia oscura ed il male primevo.

I solar che passano molto tempo sul Piano Materiale, specialmente quelli che prendono la forma di mortali, sono a volta fonte di linee di sangue Diverso o mezzo-celestiali nelle famiglie umane, a volte a causa di una storia d'amore, a volte semplicemente per la vicinanza dei mortali alle loro emanazioni celestiali. È raro che vi siano loro discendenti diretti, e quan-

do ciò accade è sempre una madre mortale a portare in grembo il figlio: anche se i solar possono apparire di qualsiasi sesso, gli dèi non hanno concesso loro la possibilità di dare alla luce un figlio. È per questo che i solar tendono a cercare un'amante mortale. Gli altri solar hanno poca considerazione di un loro simile che dà un figlio ad una mortale, quindi i padri solar tendono ad evitare i contatti con la loro progenie, per evitare di attirare vergogna su di sé. I solar, però, tendono a controllare da lontano i loro figli e, in tempo di difficoltà, ad aiutarli, anche se in modi misteriosi e discreti.

Tutti gli angeli rispettano il potere e la saggezza dei solar, e sebbene essi tendano a lavorare da soli, a volte comandano armate guidate da planetar e fanno da generali per le grandi incursioni contro le legioni dell'Inferno o le orde dell'Abisso.

Ankheg
Grande mostruosità, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 15, 12 mentre è prono
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Movimento 9 m, scavo 3 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +3
Sensi Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m,
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrata (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, l'ankheg può mordere solo la creatura afferrata e ha +1d6 ai tiri di attacco contro di essa.
Spruzzo Acido (Ricarica 6). L'ankheg sputa acido in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro, purché non stia afferrando nessuna creatura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 14, e subire 10 (3d6) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Ecologia
Ambiente: Pianure temperate o calde
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Gli ankheg sono una piaga fin troppo comune per le zone rurali. Questo mostro scavatore grande come un cavallo in genere evita le zone abitate più popolose, ma la sua predilezione per la carne del bestiame e degli esseri umani li tiene lontano dalle zone disabitate. Il loro habitat favorito è rappresentato delle campagne rurali, dato che il terriccio smosso rende loro molto facile muoversi scavando. Si narra di ankheg più grandi che vivono nei deserti remoti, che si cibano di Scorpioni e Cammelli e vengono raramente in contatto con la civiltà (un ankheg del deserto è un ankheg avanzato Enorme).

In combattimento, gli ankheg preferiscono attaccare con il morso. Contro più avversari, un ankheg Afferra uno dei bersagli e tenta di ritirarsi sottoterra. Una creatura trascinata sottoterra può respirare, anche se con difficoltà (anche l'ankheg deve farlo, quindi i tunnel sono abbastanza porosi), ma spesso viene mangiata viva prima che i suoi compagni possano salvarla.

Gli ankheg scavano con le loro gambe e le mandibole, muovendosi velocissimi attraverso il terriccio, la sabbia e la ghiaia (non la roccia). Un ankheg che scava si ferma spesso a costruire tunnel, cospargendo le pareti con una densa secrezione orale. Se un ankheg vuole costruire un tunnel mentre scava deve muoversi a metà della propria velocità di scavare. Un tipico tunnel di ankheg è alto e largo 3 metri, di forma vagamente circolare e lungo da 18 a 45 metri ([1d10+5]×10). I gruppi di ankheg condividono lo stesso territorio e creano complesse reti di tunnel sotto le campagne, a volte creando voragini nei punti in cui troppi di essi scavano allo stesso tempo.

Anche se gli ankheg somigliano ad immensi insetti sono più intelligenti e, con un pò di tempo e un buon addestratore, possono diventare animali domestici o da carico. Il fatto che anche addomesticati gli ankheg tendano a sputare acido quando spaventati o sorpresi li rende poco sicuri nelle regioni più civilizzate, ma fra le razze selvagge, come gli Hobgoblin, i Trogloditi e soprattutto gli Orchi sono popolari come guardiani o perfino animali da salotto. Un ankheg può raggiungere una lunghezza di 3 metri e pesare circa 400 kg.

Arpia
Media mostruosità, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il randello.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (2d4 + 1) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Randello. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Canto Ammaliatore. L'arpia canta una melodia magica. Ogni umanoide e gigante entro 90 metri dall'arpia e che possa udire la canzone deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 13 o restare affascinato fino al termine della canzone. L'arpia deve effettuare un'azione gratuita durante il suo prossimo round per continuare a cantare. Può smettere di cantare in qualsiasi momento. Il canto ha termine se l'arpia è inabile.

Mentre è affascinato dall'arpia, un bersaglio è inabile e ignora le canzoni di altre arpie. Se il bersaglio affascinato si trova a più di 1 metro dall'arpia, il bersaglio deve muoversi durante il proprio round per dirigersi verso l'arpia usando la via più diretta. Prima di muoversi in un terreno pericoloso, come lava o un pozzo, e prima di subire danno da qualsiasi fonte che non sia l'arpia, il bersaglio potrà ripetere il Tiro Salvezza. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun proprio round. Se il Tiro Salvezza ha successo, l'effetto ha termine per quel bersaglio.

Un bersaglio che riesce il Tiro Salvezza è immune al canto di quell'arpia per le successive 24 ore.

Ecologia

Ambiente: Paludi Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-12)

Tesoro: Standard (Armatura di Cuoio, Mazza chiodata e altro tesoro)

Descrizione

Spesso viste come creature malvagie e corrotte, le arpie sanno come gli altri pensano e agiscono. Questa capacità percettiva offre loro un vantaggio nel trovare i loro pasti preferiti. Sebbene le creature selvatiche cadano facilmente vittime del canto ammaliatore, queste malvagie donne-uccello preferiscono pasti conditi con complessi pensieri senzienti. Le facili prede rendono il pasto noioso.

Anche se in definitiva selvagge e senza alcun rimorso per le loro azioni, diverse arpie vivono presso le società umanoidi e si divertono a sfruttare le creature che reputano potenziali pasti.

Le arpie tendono ad indossare ninnoli e ciondoli rubati alle loro vittime, perché amano compiacersi dei brillanti ornamenti degli uomini. Da vicino queste creature trasudano del puzzo delle loro vittime divorate e raramente lasciano che le creature non ancora ammaliate si avvicinino troppo, cosicché non sentano l'odore del sangue e della putrefazione sulle loro penne. Per questo motivo, molte arpie si cospargono di profumi e oli aromatici.

Le arpie sono marcatamente differenti a seconda della regione in cui vivono. Alcune assomigliano ad una mescolanza di avvoltoi e donne, mentre altri portano sulle penne i tratti regali di falchi e falconi. Rare nidiate di arpie, in luoghi isolati e tropicali del mondo, hanno anche piume colorate come i pappagalli.

Azer

Media elementale, legale neutrale

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +0

Iniziativa +1 – **Difesa** 18 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1

Immunità ai Danni Fuoco, Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Linguaggi Ignan

Sfida 2 (450 PX)

Armi Riscaldate. Quando l'azer colpisce con un'arma da mischia in metallo, infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi (già inclusi nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con l'azer o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Fuoco Vivente. Un azer non ha bisogno di cibo, bevande o di dormire.

Illuminazione. L'azer irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Martello da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti, o 8 (1d10 + 3) danni contundenti se usato a due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi terreno (Piano del Fuoco)

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o clan (30-100 più 50% di non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello e 3 capitani di 7° livello)

Tesoro: Standard (Corazza a Scaglie Perfetta, Martello da Guerra Perfetto, Martello Leggero, altro tesoro)

Descrizione

Una Razza orgogliosa e industriosa proveniente dal Piano del Fuoco, gli Azer lavorano nelle loro fortezze di bronzo e d'ottone, sempre pronti a combattere la loro lunga e ribollente guerra contro gli Efreet. Gli Azer vivono in una società in cui ogni membro sa qual è il suo posto. Nati con specifici doveri, solitamente legati alle attività del padre o della madre, gli Azer si dedicano a queste occupazioni per tutta la vita. Un sistema di caste provvede a tenere ulteriormente in riga la società Azer. I nobili, che regnano senza dover rendere conto a nessuno, indossano kilt di ottone decorato come simbolo della loro casta, mentre quelli dei mercanti e dei proprietari di negozi sono in resistente bronzo. I kilt di rame sono indossati dalla casta lavoratrice, composta da servitori, artigiani e braccianti.

Capaci di incanalare calore tramite le Armi e gli attrezzi in metallo, gli Azer non utilizzano quasi mai Ar-

mi non metalliche, e prediligono il corpo a corpo agli attacchi a distanza. Sono soliti fare prigionieri, riportandoli alle loro fortezze e obbligandoli a lavorare per loro per un anno e un giorno.

Nella leggendaria Città d'Ottone abitano più di mezzo milione di Azer. La maggior parte di questi sfortunati Azer vive una vita di Schiavitù sotto gli Efreet. Gli Azer soggiogati a questa Schiavitù continuano a eseguire i loro doveri senza porre domande, preferendo aspettare la conclusione dei loro contratti o sperando che i loro padroni muoiano o vengano sconfitti. La dedizione all'ordine arde intensa in questa Razza, al punto che alcuni degli Schiavi Azer fungono da supervisori sulla loro stessa gente. Al di fuori della Città d'Ottone, gli Azer sono liberi di vivere le loro vite, spesso in altre metropoli Planari, creando oggetti, vendendo merci e gestendo taverne.

A un occhio non allenato gli Azer si somigliano tra loro in modo impressionante. Sono alti 1,2 metri ma pesano 100 kg.

Banshee

Media non morto, caotico malvagio

FORZA -5
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 15
Punti Ferita 58 (13d8)
Movimento 0 m, volo 18 m (fluttua)
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +9, Volontà +5
Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, suono; arma magica +1
Immunità al Danno da Vuoto, Veleno, Freddo, da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi elfico, comune, Exspiran
Sfida 4 (1100 PX)

Individuazione della Vita. La Banshee percepisce la presenza di creature che non siano non morti e costrutti entro un raggio di 5 chilometri. Conosce la direzione generale in cui si trovano, ma non la loro precisa ubicazione.

Movimento Incorporeo. La Banshee può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. La Banshee non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, la Banshee ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Tocco Corruttore. Attacco a Tocco: +6 al tiro per colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpito: 12 (3d6 +2) danni da vuoto.

Volto Terrificante. Ogni creatura che non sia un non morto situata entro 18 metri dalla Banshee e che sia in grado di vederla deve superare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma con DC 17, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza alla fine di ogni suo round, subendo -1d6 se la Banshee si trova entro linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lui termina. Se un bersaglio supera il Tiro Salvezza o l'effetto per lui termina, quel bersaglio è immune al Volto Terrificante della Banshee per le 24 ore successive.

Lamento (1/Giorno). La Banshee emette un lamento funesto, purché non sia esposta alla luce del sole. Questo lamento non ha alcun effetto sui costrutti e sui non morti. Ogni altra creatura situata entro 9 metri da lei e in grado di udirla deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 17; se lo fallisce, scende a 0 Punti Ferita, mentre se lo supera, subisce 35 (10d6) danni psichici.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

La Banshee è lo spirito infuriato un elfa che ha tradito i propri cari o è stata a sua volta tradita. Impazzita per il dolore, la Banshee riversa la propria vendetta su ogni creatura vivente (innocente o colpevole) con il suo temibile tocco e le sue grida mortali.

Basilisco

Media mostruosità, disallineato

FORZA +3
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PX)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo round entro 9 metri dal basilisco e i due si possono vedere vicendevolmente, se non inabile il basilisco può obbligare la creatura ad effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 14. Se la creatura fallisce il Tiro Salvezza, inizia magicamente a trasformarsi in pietra ed è intralciata. La creatura deve ripetere il Tiro Salvezza al termine del suo prossimo round. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa, può distogliere lo sguardo per evitare il Tiro Salvezza all'inizio del suo round. In quel caso, non potrà vedere il basilisco fino all'inizio del suo prossimo round, quan-

do potrà distogliere nuovamente lo sguardo. Se nel frattempo dovesse guardare il basilisco, dovrebbe immediatamente effettuare il Tiro Salvezza.

Se il basilisco si trova entro 9 metri dal suo riflesso a luce intensa e lo vede, lo scambia per un rivale e diventa il bersaglio del proprio sguardo.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti più Veleno del Basilisco.

Veleno: Veleno del Basilisco, F, istantaneo, 14, Rallentato 1/3r.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o colonia (3-6)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il basilisco, spesso chiamato *Re dei Serpenti* è un rettile a otto zampe di indole aggressiva che ha la capacità di trasformare le creature in pietra con il suo sguardo. La leggenda narra che, come la Cockatrice, i primi basilischi nacquero da uova deposte da serpenti e covate da galli, ma ben poco nella fisiologia del basilisco lascia spazio a questa teoria.

I basilischi vivono in quasi tutti gli ambienti asciutti, dalla foresta al deserto, e la loro pelle tende a rispecchiare l'ambiente che li circonda: un basilisco del deserto può essere bronzeo o marrone, mentre uno che vive nelle foreste può essere di colore verde acceso. Tendono a usare come rifugio le grotte, le tane o altre zone riparate. Questi rifugi sono spesso segnalati da statue raffiguranti persone e animali in pose naturali, che non sono altro che i resti pietrificati degli sventurati imbattutisi in un basilisco.

I basilischi hanno la capacità di consumare le creature pietrificate; l'acido prodotto dal loro stomaco dissolve ed estrae sostanze nutrienti dalla pietra, sebbene il processo sia lento e inefficiente, il che li rende pigri e inerti. Di conseguenza, i basilischi raramente attaccano o cacciano le prede che evitano il loro sguardo, contando sull'elemento di sorpresa al fine di non rimanere senza cibo. Quando non sono in attesa dei piccoli mammiferi, uccelli o rettili che fanno parte della loro dieta, i basilischi passano il tempo a dormire nelle tane. Coloro che sono abbastanza coraggiosi da catturare i basilischi o da nascondere un tesoro vicino a loro, scoprono che questi esseri possono fare da custodi o da cani da guardia.

Un basilisco adulto è lungo quasi 3 metri, di cui la metà occupata dalla lunga coda, e pesa 135 chili. Alcune razze presentano delle piccole corna ricurve sul naso o piccole creste di pungiglioni ossuti sopra la testa simili a una corona. Sebbene siano creature in genere solitarie che si riuniscono solo per accoppiarsi e deporre le uova, in zone particolarmente pericolose possono riunirsi in piccoli gruppi per proteggersi e attaccare gli intrusi in massa.

Per motivi ignoti, le donnole, furetti e topine sono immuni allo sguardo del basilisco, e a volte si intrufolano nelle tane mentre l'adulto è a caccia per cibarsi dei suoi piccoli. Alcune leggende narrano che il sangue di un basilisco può tramutare comuni pietre in un altro materiale, ma probabilmente si tratta di testimoni che hanno mal interpretato la ristorazione magica di creature o di parti del corpo pietrificate in precedenza.

Behir

Enorme mostruosità, neutrale malvagio

FORZA +6

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +2

CARISMA +1

Iniziativa +3 – **Difesa** 23

Punti Ferita 168 (16d12 + 64)

Movimento 15 m, scalata 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +14, Volontà +13

Competenze Furtività +7, Consapevolezza +6

Immunità al Danno elettricità

Sensi scurovisione 27 m

Linguaggi Draconico

Sfida 11 (7200 PX)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, una creatura di taglia Grande o inferiore.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni contundenti più 17 (2d10 + 6) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire) Se il behir non sta già stritolando un'altra creatura, il bersaglio è afferrato e intralciato fino al termine dell'afferrare.

Inghiottire. Il behir effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del behir, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del behir. Il behir può inghiottire solo una creatura alla volta.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura che ha inghiottito, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 19 al termine di quel round o vomitare la creatura, che ricade prona in uno spazio entro 3 metri dal behir. Se il behir muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 5 metri di movimento, uscendo prona.

Soffio di Fulmine (Ricarica 5-6). Il behir esala fulmini in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 21 e subire 66 (12d10) danni da

fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il Behir ricarica il soffio di fulmine. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Colline e Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario o coppia
Tesoro: Doppio

Descrizione

Istintivo e bramoso, il behir trascorre gran parte del tempo a strisciare per le colline sabbiose e le rocce del deserto che formano il suo territorio, dando la caccia a tutte le creature che osano entrare nel suo territorio. Le sue sei paia di zampe robuste e dotate di artigli restano piegate ai suoi fianchi per gran parte del tempo, e si stendono solo in combattimento per afferrare i nemici, per Correre al galoppo o per Scalare i pendii delle scogliere a picco, tane di queste creature.

In media il behir è lungo 12 metri e pesa circa 1800 Kg. Oltre alle due corna prominenti sulla testa, molti hanno aculei decorativi a intervalli regolari lungo la spina dorsale.

Pur essendo territoriale e bestiale nella sua furia, il behir non è né stupido né necessariamente malvagio anche se, a causa del suo egocentrismo e della tendenza a rivendicare come sua ogni cosa esistente, entra spesso in conflitto con le altre razze. In quanto tale, un behir può essere corrotto o convinto da intrepidi negoziatori disposti ad avvicinarglisi. In questi casi, la tendenza di un behir ad attaccare prima e a ragionare poi (o non ragionare affatto) significa che chiunque cerchi di trovare un accordo deve avere dei validi motivi e far subito colpo sul behir con un'offerta allettante.

Spesso si dice che i behir siano in qualche modo legati ai draghi blu, ma la vera natura di questo Legame rimane un mistero. Molti draghi negano qualsiasi Legame e non vedono di buon occhio i behir per la loro scarsa intelligenza: un affronto che fa infuriare i behir, di per sé già impulsivi. Proprio per questo, molti behir portano rancore verso i draghi e sono pronti ad attaccare qualunque drago entri nel loro territorio.

Blatta Esplosiva

Piccolo Elementale, neutrale

FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 45 (8d8 + 9)
Movimento 4 m, salto 9 m, scavare 2 m
Tiri Salvezza Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +3
Resistenze al Danno contundenti
Immunità al Danno da fuoco
Immunità alle Condizioni affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 5 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

individuazione del fuoco: la Blatta Esplosiva può percepire fuochi entro 100 metri di distanza, purché pari o superiori ad una torcia

Scavare: la blatta esplosiva può scavare nel terreno solido a metà del proprio movimento.

Azioni

Multiattacco. la Blatta Esplosiva può effettuare 1 attacco di carica oppure emettere una poltiglia di fuoco.

Carica. Attacco da mischia: +6 a a colpire, portata 1 metro, un bersaglio.

Colpisce: 12 (3d6 + 3) danni contundenti. La creature deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 12 o cadere prona.

Poltiglia di Fuoco Attacco da distanza: +7 al colpire, gittata 3 metri. La Blatta Esplosiva rigurgita un liquido appiccicoso e infiammabile all'aria. Ricarica 1/3-6.

Colpisce: 18 (4d6 + 6) danni da fuoco. Tiro Salvezza su Riflessi DC 14 per dimezzare.

Morte: Quando la Blatta Esplosiva muore la gelatina all'interno a contatto con l'aria esplode tutto intorno, nel raggio di 1 metro attorno alla blatta le fiamme causano 12 (4d6) di danno, Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare.

Ecologia

Ambiente: caverne calde
Organizzazione: Solitario, nido (8-64)
Tesoro: Diamante 1d4x1d50mo

Descrizione

Le Blatta Esplosive sono creature native tra il piano elementale del fuoco e della terra. Solitamente attirati da ambienti ricchi di fiamme, pietra o almeno caldo e terra. Dalla forma proporzionata a quelli di una comune blatta se non lunga circa 40 cm e pensante circa 4 kg, è una creatura completamente priva di intelletto agendo solo per puro istinto. Sono ormai comuni nella caverne prossime a vulcani o tane di drago rosso essendosi abituate a vivere sulla Terra.

Nel nido dove dimorano c'è almeno una regina che comanda le blatte, estremamente più grossa e forte. Le Blatte Esplosive si nutrono di carbone, legni bruciati, carcasse bruciate. Sono estremamente golosi di diamanti che una volta bruciati sono delle vere e proprie leccornie.

B.O.C.

grande mostruosità, legale malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 17
Punti Ferita 42 (8d8 + 10)
Movimento 13 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +5
Competenze Furtività +8, Consapevolezza +6

Resistenza +4 ai Tiri Salvezza agli incantesimi della Lista Illusione

Sensi scurovisione 20 m, visione crepuscolare 18 m

Linguaggi comune, può solo comprenderlo

Sfida 4 (1100 PX)

Azioni

Multiattacco. Il B.O.C effettua due attacchi con artigli ed uno con il morso, oppure effettua due attacchi con i tentacoli

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio, 1 danno da Sanguinamento.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni da taglio.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: per ogni artiglio che ha colpito il B.O.C ottiene +2 al colpire con il morso. +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d8 + 6) danni da taglio.

Tentacoli. *Attacco con arma da mischia*: Ogni tentacolo può colpire fino a 6 metri di distanza ed ognuno può colpire un bersaglio diverso, +6 al colpire.

Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni contundenti

Deflettere la luce. Il B.O.C. è costantemente influenzato da un effetto che ne altera la posizione, ogni Tiro per Colpire ha -1d6. Questa penalità si elimina se si può attaccare il B.O.C. senza usare la vista per individuarlo.

Il B.O.C. piega costantemente la luce intorno a se apparendo quasi un metro spostato rispetto alla sua reale posizione. Questa abilità non è influenzata da visioni di tipo normali, solo visione del vero, vista cieca o senso tellurico possono percepire correttamente il B.O.C.

Ecologia

Ambiente: Colline e foreste

Organizzazione: Solitario, coppia oppure branco (2d4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il Black Ops Cat meglio conosciuto con B.O.C. è un grande felino predatore, ovviamente di colore nero. Feroce, insaziabile, uccide per il gusto di cacciare. Agisce solitamente in branco ed è estremamente fedele al gruppo.

Bugbear

Media umanoide (goblinoide), caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 17
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Furtività +6, Sopravvivenza +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PX)

Attacco di Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Bruto. Un'arma da mischia infligge un dado aggiuntivo di danno quando il bugbear colpisce con essa (già incluso nell'attacco).

Azioni

Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a gittata.

Ecologia

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o banda da guerra (7-12 più 2 Guerrieri di 1° livello e 1 capitano di 3°-5° livello)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Scudo Leggero di Legno, Mazza chiodata, 3 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

Il bugbear è il più grande degli esponenti della razza Goblinoide, un bruto dai movimenti pesanti che supera di almeno una testa la maggior parte degli Umani. Sono solitari che preferiscono vivere ed uccidere da soli piuttosto che in tribù, sebbene non sia insolito trovare una piccola banda di Bugbear che collabora o vive con una tribù di Goblin od Hobgoblin fungendo da guardia d'élite o carnefici.

I bugbear non formano grandi insediamenti come i goblin o nazioni come gli hobgoblin; preferiscono qualcosa di più piccolo e caotico che li lasci liberi di fare quello che preferiscono (uccidere e torturare) a un livello più personale. Gli umani sono le prede preferite dei bugbear, e la maggior parte di essi annovera la carne umana come uno degli alimenti principali della propria dieta. Macabri trofei quali orecchie e dita sono decorazioni comuni tra i bugbear.

I bugbear, quando si rivolgono alla religione, prediligono le divinità dell'omicidio e della violenza, con i vari signori dei demoni tra i preferiti. Un tipico bugbear è alto 2,1 metro e pesa 200 kg.

Bulette

Grande bestia, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 20
Punti Ferita 94 (9d10 + 45)
Movimento 12 m, scavo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +5

Competenze Consapevolezza +6

Sensi Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1800 PX)

Salto da Fermo. Un bulette può saltare in lungo fino a 9 metri e in alto fino a 5 m con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (4d12 + 4) danni perforanti.

Salto Letale. Se il bulette può saltare di almeno 3 metri come parte del suo movimento, può usare poi questa azione per atterrare in piedi in uno spazio che contiene una o più creature. Ciascuna di queste creature deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra o Riflessi DC 18 (a scelta del bersaglio) o venire gettata prona e subire 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 14 (3d6 + 4) danni taglienti. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce solo la metà dei danni, non è gettata prona, e viene spinta di 1 metro fuori dello spazio del bulette in uno spazio non occupato a scelta della creatura. Se non ci sono spazi non occupati a gittata, la creatura cade prona nello spazio del bulette.

Arrabbiato: La bulette si ricarica delle ultime energie, recupera tre volte il suo GS in punti ferita. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Creazione di uno sconosciuto mago del passato, il bulette ora è diventato un feroce predatore di collina. Scavando rapidamente sotto il terreno, fende la superficie con la sua pinna dorsale lasciandosi dietro una scia caratteristica. Il bulette balza fuori, liberandosi da pietre e terriccio, per fare a pezzi la sua preda senza rimorsi, dando così origine al suo soprannome di *squalo terrestre*.

I bulette sono noti per il pessimo carattere, e attaccano creature molto più grandi di loro senza alcuna paura. Bestie solitarie tranne per le occasionali coppie in fase riproduttiva, passano la maggior parte del tempo pattugliando i loro territori, che possono superare i 4 km2, cacciando e punendo gli intrusi con una furia in grado di scuotere i pendii delle colline.

I bulette sono macchine perfette per divorare e distruggere ossa, armature e anche oggetti magici con le loro possenti mascelle e l'acido ribollente del loro stomaco. In mancanza d'altro, un bulette potrebbe sgranocchiare oggetti comuni, ma per qualche ragione non mangia volontariamente carne di elfo, segno forse di un coinvolgimento della magia elfica nella loro creazione, o di nani, anche se può far strage dei membri di entrambe le razze. Gli Halfling, invece, sono tra i cibi preferiti di queste bestie, e non ci sono Halfling assennati che si avventurino nel territorio di un bulette a cuor leggero.

Il bulette è un combattente astuto, e sorprende i nemici con agilità impressionante. Una delle sue tattiche preferite è lanciarsi alla carica e balzare sulla preda attaccando con i suoi artigli affilati come rasoi. Si dice che la carne dietro la cresta dorsale della bestia sia particolarmente tenera, e che quanti vogliano o riescano ad attendere che la pinna venga sollevata nella concitazione del combattimento o dell'accoppiamento possano tentare di sferrare un colpo mortale in quel punto, anche se la maggior parte di quelli che hanno affrontato uno squalo terrestre concordano sul fatto che il miglior modo per vincere un combattimento con un bulette sia evitarlo del tutto.

Cavaliere Nero

Media non morto, caotico malvagio

FORZA +5

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +3

Iniziativa +3 – **Difesa** 28

Punti Ferita 171 (18d8+90)

Movimento 9 metri

Tiri Salvezza: Tempra +23, Riflessi +19, Volontà +20

Competenze Intimidire +12, Religione +8, Conoscenza Piani +8, Conoscenza Arcana +5

Resistenze al Danno freddo, fulmine

Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +1

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento

Sensi Scurovisione 36 m

Linguaggi Comune, Abissale, Exspiran

Sfida 18 (20000 PX)

Incantesimi. Il Cavaliere Nero ha CM 7. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma. Il Cavaliere Nero conosce i seguenti incantesimi:

livello 1 (4 slot): *Comando, Dardo arcano, Onda rovente, scudo*

livello 2 (3 slot): *blocca persona, arma magica*

livello 3 (3 slot): *controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*

livello 4 (3 slot): *esilio, Punizione marchiante (con 1 critico magico automatico, danno da Vuoto)*

Natura Non Morta. Il Cavaliere Nero non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il Cavaliere Nero fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il Cavaliere Nero ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Multiattacco. *3 attacchi con spada lunga +3*: +27 al colpire, portata 1 m, fino a tre creature differenti, oppure 1 colpo di spada con Corruzione

Colpisce: 13 (1d10+5+3) danni da taglio + Colpo Fiammeggiante (danno da Vuoto)

Corruzione: 15 (1d10+10) danni da taglio. L'obiettivo deve fare un Tiro Salvezza su Volontà DC 21 oppure perdere un 1/10 di un punto Tratto legato ad un Patrono buono se presente.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: spada lunga +3 od armatura completa +3, il resto dell'equipaggiamento scompare con la morte del Cavaliere Nero.

Descrizione Dannato fin nel profondo della sua anima il Cavaliere Nero è l'antitesi del cavaliere di Sumkjr, anzi spesso nasce dalla corruzione di un cavaliere di Sumkjr. Avversario temibile, furbo, tattico, adora comportarsi e ragionare, malignamente, come una persona ancora viva. La sua tattica è di lanciare la Palla di Fuoco il prima possibile per poi consumare la vittima con Punizione marchiante.

Centauro
Grande mostruosità, neutrale buono
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +3
Competenze Acrobatica +6, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +3
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 2 (450 PX)
Carica. Se il centauro si muove di almeno 9 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di picca durante lo stesso round, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti aggiuntivi.
Azioni
Multiattacco. Il centauro effettua due attacchi: uno con la picca e uno con gli zoccoli o due con l'arco lungo.
Picca. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.
Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Pianure e foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-10), tribù (11-30 più 3 cacciatori di 3° livello e 1 capo di 6° livello)
Tesoro: Standard (Corazza di Piastre, Scudo Pesante di Metallo, Spada Lunga, Lancia, altro tesoro)
Descrizione
Leggendari cacciatori e abili guerrieri, i centauri sono in parte uomini e in parte cavalli. Generalmente collocata ai margini della civilizzazione, questa stoica popolazione varia enormemente come aspetto: di solito il colore della pelle è molto abbronzato ma simile a quello degli umani delle regioni limitrofe, mentre la parte inferiore del corpo ha le tonalità degli equini locali. Hanno capelli e occhi di colore scuro e i tratti del volto piuttosto marcati, mentre la loro stazza totale dipende dalla taglia del cavallo di cui hanno la parte inferiore del corpo. Quindi, anche se un centauro medio è alto in piedi 2,1 metro e pesa più di 1000 kg, esistono molteplici varianti regionali, dagli esili corridori delle pianure ai massicci cacciatori di montagna.

I centauri vivono in media circa 60 anni. Distanti dalle altre razze e in conflitto con gli altri della loro specie, i centauri sono una razza antica che lentamente comincia ad accettare il mondo moderno. Anche se la maggioranza dei centauri vive ancora in tribù vagando per vaste pianure o ai margini di mistiche foreste, alcuni hanno abbandonato i modi isolazionisti dei loro antenati per stabilirsi in città cosmopolite. Spesso questi spiriti liberi sono considerati dei reietti e vengono disprezzati dalle loro tribù, e pertanto la decisione di abbandonarle è una scelta pesante. In alcuni casi, comunque, intere tribù guidate da capi progressisti hanno cominciato a commerciare o stringere alleanze con altre comunità di umanoidi, specie Elfi, a volte Gnomi, e più raramente Umani o Nani. Molte razze rimangono caute nei confronti dei centauri, però, per lo più a causa di leggende che li ritraggono come creature territoriali e feroci e dei periodici scontri violenti che essi hanno con i coloni testardi e i paesi in via di espansione.

Chimera
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +6, Volontà +8
Competenze Consapevolezza +8
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende il Draconico ma non può parlare
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni
Multiattacco. La chimera effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con le corna e uno con gli artigli. Quando il soffio infuocato è disponibile, può usare il soffio al posto del morso o delle corna.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Corna. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). La testa di drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 21 e subire 31 (7d8) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: la Chimera brilla di energia. Ricarica il Soffio Infuocato. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-6) o stormo (7-12)

Tesoro: Standard

Descrizione

Le chimere sono mostruose creature nate dal male primordiale. Odiose e fameliche, cacciano sia a terra che in aria. La testa di drago di una chimera può essere di qualunque tipo di drago malvagio, con il soffio corrispondente e le ali generalmente dotate delle stesse scaglie della testa. Le chimere parlano con tre voci che si sovrappongono, ma lo fanno raramente, tipicamente solo per adulare una creatura più potente. Una chimera è alta al garrese 1 metro, raggiungendo la lunghezza di 4 metri e il peso di 350 kg.

Le chimere preferiscono la carne, ma possono sopravvivere di vegetali se necessario (anche se quando sono costrette a farlo il loro umore peggiora ulteriormente). Il fatto che volino significa che possono scegliere con attenzione le loro prede, e generalmente cacciano in vaste aree cercando quelle facili. Sono troppo stupide e belligeranti per acquisire seguaci, anche se a volte una tribù di coboldi può far loro delle offerte. Al contrario, sono abbastanza intelligenti e caparbie da essere mediocri animali domestici, e solo una creatura molto più potente di loro può riuscire a sottometterle. Possono formare collaborazioni paritarie con umanoidi rispettosi o creature simili, e acconsentono anche ad essere usate come cavalcature. Un branco di chimere ha una gerarchia simile a quella dei leoni, con un maschio dominante che comanda il gruppo e la maggior parte delle cacce svolte dalle femmine. Una chimera solitaria può essere un giovane maschio solitario o una femmina con i cuccioli nelle vicinanze.

Chuul

Grande aberrazione, caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA -3

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa +0 – **Difesa** 18

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Movimento 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +4, Volontà +4

Competenze Consapevolezza +4

Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende la Linguaggio delle Profondità ma non può parlare

Sfida 4 (1100 PX)

Anfibio. Il chuul può respirare aria e acqua.

Senso della Magia. Il chuul percepisce la magia entro 36 metri da sé. Questo tratto funziona come l'incantesimo *individuazione del magico* ma di per sé non è magico.

Azioni

Multiattacco. Il chuul effettua due attacchi con le chele. Se il chuul sta afferrando una creatura, può anche usare i suoi tentacoli una volta.

Chele. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Un bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) se è di taglia Grande o inferiore e il chuul non sta già afferrando altre due creature.

Tentacoli. Una creatura afferrata dal chuul deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o restare avvelenata per 1 minuto. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Paludi Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Tesoro: Standard

Descrizione

I chuul sono predatori corazzati simili ai crostacei, sempre in agguato sotto la superficie degli stagni e dei pantani poco profondi, che escono dal loro nascondiglio per afferrare le loro prede con le loro chele e poi paralizzarle con i tentacoli della bocca prima di mangiarle vive.

I chuul sono eccellenti nuotatori, ma preferiscono attaccare le creature terrestri o abituate ad acque poco profonde. Una volta afferrate le loro vittime, i chuul spesso le trascinano nell'acqua profonda. I lucertoloidi sono le prede preferite dei chuul, anche se le pallide specie di chuul che vivono nei sotterranei preferiscono morlock, duergar, incauti elfi e altri sfortunati che si avvicinano troppo ai loro corsi d'acqua sotterranei, ad eccezione dei trogloditi il cui sapore i chuul trovano particolarmente disgustoso.

I chuul sono sorprendentemente intelligenti e molti si impegnano in inutili speculazioni sulle loro origini e motivazioni. Parlano un cinguettante e gorgogliante dialetto del Comune, ma pochi di essi sono inclini a chiacchierare con quanti non siano della loro razza, e se esiste una società chuul al di fuori del frenetico periodo degli amori, nessuno lo ha ancora scoperto. Al contrario, le menti dei chuul sembrano dedite solo alla ricerca del luogo perfetto in cui tendere

un'imboscata per attaccare altre creature intelligenti e a come decorare le loro elaborate tane con trofei delle loro vittime. Anche se i chuul sembrano non interessati all'utilizzo di utensili, hanno un bisogno compulsivo di collezionare quelli delle loro vittime. Un tipico chuul è alto 2,3 metri e pesa 325 kg.

Coboldo
Piccola umanoide (coboldo), legale malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -2
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 5 (2d6 - 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +1, Volontà -2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 1/8 (25 PX)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Tattiche di Branco. Il coboldo ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Pugnale. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Fionda. *Attacco con arma a distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Ecologia
Ambiente: Foreste temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), nido (5-30 più un ugual numero di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello) o tribù (31-300 più di 35% di non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 2 tenenti di 4° livello, 1 capo di 6°-8° livello e 5-16 Ratti Crudeli)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Lancia, Fionda, altro tesoro), 2d6 monete d'argento

Descrizione
I coboldi sono creature dell'oscurità, che si incontrano più facilmente in enormi dedali sotterranei o negli angoli bui delle foreste dove il sole non batte mai. A causa della somiglianza fisica, i coboldi si proclamano a gran voce eredi della stirpe draconica e destinati a governare la terra sotto l'ala dei loro grandi cugini divini, ma la maggior parte dei draghi li considera poco più che insetti fastidiosi. Ma, anche se proclamano discendenze divine e l'evidenza del loro destino, i coboldi sono consapevoli della loro debolezza. Codardi ed intriganti, non lottano mai apertamente se possono evitarlo, tendendo invece imboscate e trappole, rintanandosi nei loro dedali dietro una coltre di rozzi ma ingegnosi trabocchetti, o rovesciandosi sul nemico in vaste orde ululanti.

La tonalità dei coboldi varia anche tra i fratelli della stessa covata, spaziando tra i colori dei draghi di Tàhil, con una predominanza del rosso e porpora, e più di rado bianco, verde, blu e nero.

I coboldi hanno un debole per l'argento ma essendo pessimi minatori preferiscono predare dalle monete d'argento gli avventurieri e ne mangiano come fossero biscotti al burro. I coboldi possono digerire l'argento piuttosto velocemente e più mangiano più le loro squame sono luminose ed i coboldi sembrano sani.

Cockatrice
Piccola mostruosità, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o essere Rallentato 1/1r per via della progressiva pietrificazione. Se successivi morsi portano la creatura a non avere più Azioni la creatura è pietrificata per 24 ore.

Ecologia
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, squadriglia (3-5) o stormo (6-12)
Tesoro: Nessuno

Descrizione
Stupide, malevole e repellenti, le cockatrici sono evitate dalle altre creature per la loro capacità di trasformare la carne in pietra. Le leggende affermano che la prima cockatrice emerse da un uovo deposto da un gallo e covato da un rospo. Che questa storia sia vera o no, le cockatrici odierne si riproducono fra loro in tane terrificanti e sporche scavate a casaccio da almeno una dozzina di creature chioccianti. I maschi sono molto più numerosi delle femmine in questi stormi, e si distinguono solo per barbigli e creste. Una tipica cockatrice è alta poco più di 60 centimetri e pesa 2,5 kg.

Anche se la loro dieta consiste principalmente di semi e insetti pietrificati (che nello stomaco della creatura fungono sia da gastroliti che da nutrimento),

le cockatrici difendono ferocemente il loro territorio da tutto ciò che ritengono una minaccia, e i vagabondaggi dei maschi raminghi in cerca di nuovi luoghi dove costruire tane a volte li portano ad involontari contatti con gli umani, con risultati devastanti.

La strana capacità della cockatrice di trasformare le altre creature in pietra è la sua miglior difesa, e la sua tana è invariabilmente piena di resti dei nemici pietrificati. Per ironia della sorte, tuttavia, donnole e furetti, le creature che più probabilmente finiscono nei nidi delle cockatrici per mangiarne le uova, sembrano completamente immuni a questo effetto. Per ragioni sconosciute, le cockatrici sono sia terrorizzate che furiose con i galli comuni, e c'è la stessa probabilità che fuggano o attacchino quando avviene un confronto.

Couatl
Media celestiale, legale buono
FORZA +3
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +5
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 21
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +13, Volontà +14
Resistenze al Danno da Luce
Immunità al Danno da arma non magica
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 4 (1100 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del couatl sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del couatl è il Carisma. Il couatl può lanciare questi incantesimi in maniera innata, usando solo componenti verbali:

A volontà: *conoscere i Tratti, individuazione del magico, individuazione dei pensieri*

3/giorno ciascuno: *benedizione, creare cibo e acqua, cura ferite, protezione dai veleni, ristorare inferiore, santuario, scudo* 1/giorno ciascuno: *ristorare superiore, scrutare, sogno*

Mente Protetta. Il couatl è immune allo scrutare e qualsiasi effetto che percepisca le sue emozioni, legga i suoi pensieri o individui la sua posizione.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d6 + 5) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o restare avvelenato per 24 ore. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è privo di sensi. Un'altra creatura può effettuare un'Azione per risvegliare il bersaglio.

Stritolare. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (DC 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il couatl non può stritolare un altro bersaglio.

Mutare Forma. Il couatl può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del couatl).

Nella nuova forma, il couatl mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua Difesa, metodi di movimento, Forza, Destrezza e altre azioni vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (Azioni aggiuntive e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale. Se la nuova forma ha un attacco di morso, il couatl può usare il proprio morso nella nuova forma.

Ecologia
Ambiente: foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione
I couatl sono servitori di divinità legali buone, anche se alcuni operano in maniera indipendente da qualsiasi entità superiore. Rispettati ed ammirati per la loro saggezza e bellezza, cercano di portare i mortali sulla retta via e usano i loro poteri per combattere il male, specie quelli noti per viaggiare tra i piani. Alcuni couatl sono visti come divinità benevole da società isolate e, anche se i couatl rabbrividiscono al solo pensiero di fingere di essere una divinità, consentono che si perpetuino questi malintesi poiché permettono loro di guidare queste società su sentieri di pace e cooperazione con i loro vicini. Un couatl è lungo circa 3,6 metri, con un'apertura alare di circa 5 metri e pesa 900 kg.

Come esterni nativi, i couatl devono mangiare. Preferiscono gli stessi alimenti dei veri serpenti, come mammiferi e uccelli, anche se è noto che divorano gli umanoidi malvagi. Poiché preferiscono passare il tempo a perseguire i loro intenti anziché cacciare, apprezzano le offerte di cibo, in particolare piccoli cinghiali e volatili. Un couatl talvolta mostra il suo apprezzamento a un avventuriero o a un gruppo che gli ha reso un servizio donandogli 1d4 delle sue brillanti piume colorate.

Cumulo Strisciante
Grande pianta, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Movimento 6 m, nuoto 6 m

Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +4, Volontà +5
Competenze Furtività +2
Resistenze al Danno freddo, fuoco
Immunità al Danno Elettricità
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, affaticamento
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)

Assorbimento dei Fulmini. Ogni qual volta il cumulo strisciante subisce danni da fulmine, non subisce danni e recupera un numero di Punti Ferita pari al danno da fulmine inferto.

Azioni

Multiattacco. Il cumulo strisciante effettua due attacchi di schianto. Se entrambi gli attacchi colpiscono una creatura di taglia Media o inferiore, il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) e il cumulo strisciante usa Avvolgere su di esso.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Avvolgere. Il cumulo strisciante avvolge una creatura di taglia Media o inferiore che ha afferrato. Il bersaglio avvolto è accecato, intralciato e impossibilitato a respirare, e deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 all'inizio di ciascun round del tumulo o subire 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se il cumulo si muove, il bersaglio avvolto si muove con esso. Il cumulo può avvolgere solo una creatura alla volta.

Arrabbiato: Il Cumulo strisciante rilascia un'onda di elettricità. Tutte le creature entro 3 metri subiscono 3d6 di danno da elettricità. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Foreste o Paludi Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Standard

Descrizione

I cumuli striscianti, chiamati anche soltanto striscianti, sembrano masse vegetali in decomposizione. Sono piante carnivore intelligenti, con un debole per la carne elfica. Il cervello e gli organi sensoriali si trovano nella parte superiore del corpo. Di solito i cumuli striscianti hanno una circonferenza di 2,3 metri e sono alti da 1,8 a 2,7 metri. Pesano circa 1.900 kg.

I cumuli striscianti sono strane creature, più simili a un groviglio di rampicanti parassiti che ad una singola pianta dotata di radici. Sono onnivori, capaci di trarre sostentamento da qualsiasi cosa, avvinghiandosi agli alberi per succhiarne la linfa, inserendo le radici nel terreno per assorbire nutrienti semplici o consumando la carne e le ossa dalle prede.

I cumuli striscianti sono incredibilmente furtivi nel loro ambiente naturale. Si confondono con il terreno circostante e possono attendere immobili per giorni l'arrivo di una potenziale preda. Possono essere praticamente ovunque ed attaccare in qualsiasi momento senza alcun preavviso e senza curarsi che ci siano o meno sopravvissuti, fintanto che hanno da mangiare.

Di solito i cumuli striscianti conducono un'esistenza nomade e solitaria in profonde foreste e fetide paludi ma possono essere trovati anche sottoterra, in mezzo a boschetti di funghi. Voci preoccupanti parlano di gruppi di cumuli striscianti che si radunano intorno a grandi tumuli nelle profondità di giungle e paludi, spesso durante violente tempeste di fulmini. Il motivo di questo comportamento è sconosciuto, e molti saggi si chiedono se dietro non ci sia uno scopo oscuro ed alieno.

Demoni

Balor

Enorme immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +6
Iniziativa +5 – **Difesa** 29
Punti Ferita 262 (21d12 + 126)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +24, Riflessi +21, Volontà +22
Resistenze al Danno freddo, fulmine;
Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 19 (22000 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del demone sono magici.

Aura di Fuoco. All'inizio di ciascun round del demone, ciascuna creatura entro 1 metro da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco, e gli oggetti infiammabili che si trovano nell'aura e che non sono indossati o trasportati prendono fuoco. Una creatura che entri a contatto con il demone o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Spasmo Mortale. Quando il demone muore, esplode; ciascuna creatura entro 9 metri da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 26, subendo 70 (20d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. L'esplosione appicca il fuoco agli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati, e distrugge le armi del demone.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con la spada lunga e uno con la frusta.

Frusta. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 26 o venire trascinato 7 metri verso il demone.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine. Se il demone ottiene un colpo critico, tira il danno tre volte, invece che due.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta, in uno spazio non occupato e che può vedere entro 36 metri.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o banda di guerra (1 Balor e 2-5 Glabrezu)

Tesoro: Standard (Spada Lunga Sacrilega+1, Frusta Infuocata+1, altro tesoro)

Descrizione

Quando la gente sussurra terrificanti racconti di creature demoniache, immagina per lo più un'imponente figura di fuoco e carne, un incubo cornuto armato di frusta e spada fiammeggianti, che vola nella notte in cerca delle sue prede. Il demone che queste persone temono è il Balor, e questa paura è pienamente giustificata, dal momento che pochi demoni possono eguagliare il possente Balor in forza o in brutalità.

Nell'Abisso, i Balor sono per lo più al servizio dei signori dei demoni, in qualità di generali o capitani (quando non si tratti di balor estremamente potenti, noti come signori dei balor). Un balor solitamente comanda vaste legioni di demoni e, sebbene spesso consenta a questi servi bramosi e sbavanti di combattere le sue battaglie, è tutt'altro che un codardo. Se si presenta l'opportunità di unirsi ad uno scontro, sono pochi i balor che scelgono di trattenersi.

Un Balor è alto 4,2 metri e pesa 2.250 kg. Solo le anime mortali più crudeli possono alimentare la creazione di un balor: a differenza degli altri demoni, spesso occorrono numerose anime di potenti malvagi per far nascere un nuovo balor.

Demogorgone

enorme immondo (principe demone), caotico malvagio

FORZA +9

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +8

INTELLIGENZA +5

SAGGEZZA +3

CARISMA +7

Iniziativa +5 – **Difesa** 35

Punti Ferita 468 (26d10+208)

Movimento 15 metri, nuotare 9m

Tiri Salvezza: Tempra +34, Riflessi +28, Volontà +29

Competenze tutte +15

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco

Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato

Sensi Visione del vero 40 m

Linguaggi tutti, telepatia 45 m

Sfida 26 (90000 PX)

Incantesimi. Il Demogorgone ha CM 20. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma. Il Demogorgon conosce i seguenti incantesimi:

A volontà: Individuazione del magico, Immagine maggiore

livello 3 (4 slot): *dissolvi magie, paura, telecinesi*

livello 4 (1 slot): *immagine proiettata, regressione mentale*

Natura Demoniaca. Il Demogorgone non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Demogorgone fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il Demogorgone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Due teste. Demogorgone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro essere cieco, sordo, svenuto

Azioni

Multiattacco. *2 attacchi con tentacolo*: +30, portata 3 metri, una creatura. Tutti gli attacchi di Demogorgone sono considerati magici +2.

Colpisce: 35 (4d12 +9) danni contundenti. La creatura colpita deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 29 od i suoi Punti Ferita massimi scendono dello stesso ammontare.

Sguardo Demogorgone fissa una creatura che può vedere entro 40 metri. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 29.

Effetto Sguardo: Demogorgone sceglie uno di questi effetti oppure è a caso:

1. Sguardo Potente. Il bersaglio è svenuto fino al prossimo round o finché il Demogorgon è fuori dalla linea di vista

2. Sguardo Ipnotico. Il bersaglio è in dominato dal Demogorgone che ne stabilisce ogni azione. Questo sguardo necessità dell'utilizzo di entrambe le teste del Demogorgon.

3. Sguardo della Follia. Il bersaglio è sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione che permane, senza Tiro Salvezza ulteriore, finché Demogorgone è in area di vista. Il Demogorgone non deve rimanere concentrato per il perdurare dell'effetto.

Azioni Aggiuntive

Il Demogorgone può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura.

Coda. Il Demogorgone attacca con la coda. +30 to al colpire, portata 5 metri, un obiettivo. Se colpisce 31 Punti Ferita di danni contundenti più 4d6 danni da Vuoto

Sguardo di Follia. Demogorgone usa o lo sguardo Potente o lo Sguardo della Follia

Ecologia

Ambiente: Abisso

Organizzazione: Unico

Tesoro: Triplo

Descrizione Demogorgone è un enorme demone, principe dell'abisso e della follia alto circa 5 metri. Appare come un rettiloide bipede con due teste

da babbuino, i colli sono lunghi e serpentini come le braccia tentacolari. Le due teste di Demogorgone sono hanno personalità distinte che si detestano. Spesso tentano di dominarsi a vicenda e molte delle storie che riguardano il Demogorgone trattano proprio su come una o l'altra testa cechi di dominare il tutto. Tra il Demogorgone ed Orcus c'é una forte rivalità.

Dretch
Piccola immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 18 (4d6 + 4)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +0, Volontà -1
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, telepatia 18 m (funziona solo con le creature che comprendono l'Abissale)
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.
Nube Fetida (1/Giorno). Un disgustoso gas verde si estende in un raggio di 3 metri dal demone. Il gas si propaga intorno agli angoli, e la sua area è oscurata leggermente. Rimane per 1 minuto o finché non viene disperso da un forte vento. Qualsiasi creatura che inizi il proprio round in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo round. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio, durante il suo round, può effettuare solo un'Azione o una Reazione.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), gruppo (6-12) o folla (13+)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Anche il più infimo demone dell'Abisso è pericoloso e possiede la necessità impellente di spargere rovina e sgomento. Il miserabile dretch è tanto orripilante e fetido quanto crudele, anche se non possiede la forza ed il potere per riuscire a soddisfare la sua voglia di brutalizzare gli altri nel suo reame nativo. Lo scopo dell'esistenza dei dretch è quello di servire demoni più potenti come vittime sacrificabili, e solo pochi fortunati riescono a sopravvivere abbastanza a lungo da evolversi.

I dretch sono i bersagli preferiti dai dilettanti in evocazioni abissali. Relativamente deboli e facili da intimorire, i dretch spesso possono essere obbligati a lunghi periodi di servitù utilizzando vaghe promesse di opportunità di sfogare le loro frustrazioni e la loro rabbia contro avversari più deboli. Eppure il potenziale evocatore di dretch farebbe meglio a ricordarsi che questi demoni sono codardi ed infidi quanto gli altri demoni. Un dretch che si trova di fronte un nemico più potente sarà assai lieto di scambiare qualsiasi informazione di cui disponga in cambio della sua miserevole vita.

A differenza della maggior parte dei demoni, la sciatta personalità del dretch ed il suo disprezzo per il lavoro fisico prolungato raramente danno dei risultati. I dretch avanzati sono rari, ma quelli che riescono a trovare la forza in se stessi per diventare più di quello che erano al momento della loro creazione divengono i sovrani poveri dell'Abisso, crudeli ed amareggiati, che regnano su parassiti, anime spezzate, non morti privi di intelletto e altri dretch. I loro imperi sono limitati a tratti abbandonati di fogne sotto città dimenticate, instabili distese paludose evitate dalle menti più sensate ed altri sgraditi angoli dell'Abisso che persino i demoni considerano scomodi o ripugnanti. Eppure per i signori dei dretch questi regni sono i loro imperi, e li difendono con pietosa tenacia.

Un dretch è alto 1,2 metri e pesa 90 kg. I dretch solitamente si formano dalle anime di mortali malvagi ed indolenti: è sufficiente solo un piccolo frammento di anima per dare origine ad una nascita così orripilante. Una sola anima spesso può causare l'apparizione di una piccola armata di dretch, e la vista di un'orda di dretch appena nati che si liberano dalla protomateria pulsante dell'Abisso è al contempo nauseante e terrificante.

Glabrezu
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 22
Punti Ferita 157 (15d10 + 75)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +4, Volontà +11
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5000 PX)
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del demone è l'Intelligenza. Il demone può

lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *dissolvi magie, individuazione del magico, oscurità*

1/giorno ciascuno: *confusione, parola del potere stordire, volare*

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua quattro attacchi: due con le chele e due con i pugni. In alternativa, può effettuare due attacchi con le chele e lanciare un incantesimo.

Chela. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 15 per fuggire). Il glabrezu possiede due chele, ciascuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Pugno. *Attacco in mischia con arma*: +14 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Arrabbiato: il glabrezu crea un duplicato di se stesso dal piano delle ombre. Questo duplicato ha le stesse caratteristiche del glabrezu ma non attacca. Quando si attacca il glabrezu si ha un 50% di attaccare il duplicato d'ombra.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o drappello (1 glabrezu, 1 Succube e 2-5 Vrock) **Tesoro**: Standard

Descrizione

Mentre la Succube è un demone che adesca la sua preda sfruttandone i desideri e le necessità carnali, il glabrezu è un tentatore di altro genere. Feroce e dalla forma bestiale, il glabrezu è in realtà un maestro di inganni e bugie. Con la sua abilità di nascondere la sua vera forma dietro piacenti illusioni, usa la sua magia per esaudire i desideri degli umanoidi mortali, come forma di ricompensa per coloro che soccombono ai suoi inganni e raggiri. Un desiderio esaudito da un glabrezu appaga la necessità di chi lo esprime nel modo più rovinoso possibile, sebbene queste conseguenze possano non rivelarsi immediatamente tali. Un fabbro che fatica ad affermarsi potrebbe desiderare fama ed abilità nella professione scelta, solo per scoprire che il suo miglior patrono è un crudele e sadico omicida che usa le armi per promuovere i propri distruttivi desideri. Un uomo solo che esprime il desiderio di avere una compagna, potrebbe vedere il suo desiderio avverarsi con una sua vecchia fiamma ritornata alla vita in forma di vampiro, ed altri esempi di questo tipo. Il glabrezu è assai creativo nel soddisfare i desideri di un mortale.

Un glabrezu è alto 5,3 metri e pesa poco più di 3000 kg. Questi perfidi demoni si originano dalle anime dei traditori, dei falsi e dei sovversivi: anime di mortali che, in vita, giurarono il falso o utilizzarono il tradimento e l'inganno per rovinare le vite altrui.

Hezrou

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA 5 (-2)

SAGGEZZA +1

CARISMA +1

Iniziativa +3 – **Difesa** 20

Punti Ferita 136 (13d10 + 65)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +3, Volontà +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Vulnerabilità al Danno ferro freddo

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3900 PX)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo round entro 3 metri dal demone, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 o restare avvelenata, -1 Forza e Destrezza, fino all'inizio del proprio round. Se riesce il Tiro Salvezza, la creatura è immune al fetore del demone gracidante per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 2 danni da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti e malattia Febbre Demoniaca minore.

Febbre Demoniaca minore: 1 minuto, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza.

Arrabbiato: Hezrou rilascia una nube di fetore incendiaria. Tutte le creature attorno a lui entro 3 metri devono fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare i 4d10 di danno da fuoco. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Tesoro: Standard

Descrizione

l'hezrou vive nelle vaste paludi, acquitrini e corsi d'acqua dell'Abisso, a suo agio sia nell'acqua che sulla terraferma. La presenza di un hezrou ha un effetto dannoso su flora, causando nodosità e mutazioni, e acque circostanti, rendendole maleodoranti e dal sapore salmastro, peculiarità più facilmente individuabili nel Piano Materiale che nell'Abisso. L'esposizione prolungata a questa corruzione causa orrende trasformazioni e deformità. Spesso intere comunità isolate di mutanti deformi devono il loro aspetto contorto non

tanto ai loro depravati costumi quanto alla vicinanza di un hezrou.

Sebbene sia abbastanza intelligente, si può onestamente dire che un hezrou sprechi il proprio intelletto. Questi esseri preferiscono i piaceri più semplici: dormire, il gusto della tortura, la beatitudine di cibarsi di carne vivente o la gioia di sentire qualcosa di bello rompersi e sbriciolarsi nella stretta dei loro pugni. Non cercano spesso di costruire imperi o porsi alla testa di culti, sebbene pochi hezrou rifiuterebbero potenziali seguaci che vengano ad offrirglisi di loro spontanea volontà.

Queste mostruose e bestiali creature nascono dalle anime di mortali malvagi che hanno avvelenato se stessi, i loro parenti o il loro ambiente, ad esempio, drogati, assassini ed alchimisti che non si sono preoccupati di come i loro esperimenti avvelenassero il mondo naturale.

Marilith

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +5 – **Difesa** 26
Punti Ferita 189 (18d10 + 90)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +21, Volontà +19
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 16 (15000 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del demone sono magici.

Reattivo. il marlith può effettuare una Reazione di Parata durante ciscuno round.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua sette attacchi: sei con le spade lunghe e uno con la coda.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il demone può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, ma non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Reazioni

Parata. Il demone somma 5 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il demone deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Arrabbiato:

- la marilith affila le sue spade tra loro, ogni attacco con la spada lunga guadagna Sanguinamento 1/20. Costa 2 Azioni, dura fino alla fine del combattimento.

- la marilith condanna l'avversario all'abisso. Costo 2 Azioni. L'avversario deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 22 o essere trasportato nell'abisso.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o plotone (1 marilith, 1-3 Glabrezu e 3-14 Babau)
Tesoro: Doppio (6 Spade Lunghe, altro tesoro)

Descrizione

Sovrane di orde demoniache e regine di nazioni abissali, le temibili marilith servono i signori dei demoni come governanti, consigliere e persino amanti, eppure la loro supremazia come strateghe le rende particolarmente richieste come generali e comandanti d'armate. Le marilith più potenti non sono al servizio di nessuno e comandano invece fameliche legioni demoniache.

Una marilith è alta da 1,8 a 2,7 metri, lunga 6 metri dalla testa alla punta della coda, e pesa 2000 kg. Solo le anime malvagie più arroganti ed orgogliose, solitamente quelle di crudeli sovrani, sadici generali e signori della guerra particolarmente violenti, possono causare la nascita di una marilith.

Nalfeshnee

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +4 – **Difesa** 25
Punti Ferita 184 (16d10 + 96)
Movimento 6 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +9, Volontà +21
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 13 (10000 PX)

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone usa, se possibile, Aureola di Orrore. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti, 2 danni da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (5d10 + 5) danni perforanti e Febbre Demoniaca.

Febbre Demoniaca: 1 minuto, TS Tempra DC 23, 4 ore, 3 successi, -1 Costituzione e Saggezza/4 ore.

Aureola di Orrore (Ricarica 5-6). Il demone emette una luce magica multicolore e scintillante. Ogni creatura entro 5 metri dal demone e che possa vedere la luce, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune all'Aureola di Orrore del demone gemente per le successive 24 ore.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere fino a 36 metri di distanza. E' una Azione di Movimento.

Arrabbiato: il nalfeshnee mima le parole arcane ed in gesti visti entro 3 round precedenti e lancia un incantesimo di cui è stato testimone. Costa 3 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario o banda di guerra (1 nalfeshnee, 1 Hezrou e 2-5 Vrock)
Tesoro: Standard
Descrizione
Sono pochi i demoni che comprendono le meccaniche interne che regolano l'Abisso come i nalfeshnee, e non è raro che questi demoni servano l'Abisso stesso invece che un signore dei demoni. Alcuni sovrintendono i reami organici che generano i nuovi demoni, mentre altri custodiscono luoghi di particolare importanza nei recessi nascosti del piano. Spesso il regno di un nalfeshnee nell'Abisso è superiore per forze e dimensioni al più grande dei regni mortali, in quanto questi demoni hanno una predisposizione naturale a governare ed imporre una sorta di ordine al caos dell'Abisso. Gli evocatori mortali spesso li richiamano per il loro folle ma impareggiabile intelletto, esaminando accuratamente gli accordi presi con questi demoni onde evitare eventuali conseguenze nascoste e risvolti non voluti, in quanto un nalfeshnee raramente accetta qualcosa che, in qualche modo contorto, non gli consenta di soddisfare le necessità ed i desideri dell'Abisso.

I nalfeshnee sono alti 6 metri e pesano 4000 kg. Sono creati dalle anime di malvagi mortali avari o bramosi, in particolare di coloro che hanno regnato su imperi di schiavitù, furto, brigantaggio e altri vizi ancora più violenti.

Orcus

enorme immondo (principe demone), caotico malvagio

FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +5
CARISMA +7
Iniziativa +5 – **Difesa** 30
Punti Ferita 390 (26d8+182)
Movimento 15 metri, volare 15 metri
Tiri Salvezza: Tempra +33, Riflessi +28, Volontà +31
Competenze tutte +13
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno Vuoto, Veleno; armi +2
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Visione del vero 40 m
Linguaggi tutti, telepatia 45 m
Sfida 26 (90000 PX)

Incantesimi. Orcus ha CM 17, DC 30. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma. Orcus conosce i seguenti incantesimi:

A volontà: Individuazione del magico, Tocco gelido
livello 3 (3 slot): *Dissolvi incantesimi*
livello 6 (3 slot): *Creare non morti*
livello 9 (1 slot): *Fermare il tempo*

Natura Demoniaca. Orcus non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Orcus fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Signore dei non morti. Orcus può sempre decidere il tipo di non morto che crea e questo rimane sotto il suo controllo per tempo indefinito, oltretutto può lanciare l'incantesimo in qualsiasi condizione si trovi.

Azioni

Multiattacco. *2 attacchi con bacchetta*: +30, portata 3 metri, una creatura. Tutti gli attacchi di Orcus sono considerati magici +3.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni contundenti + 13 (2d12) da Vuoto

Coda Orcus colpisce con la sua coda. +30, portata 3 metri, una creatura

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni contundenti + 18 (4d8) da Veleno

Azioni Aggiuntive

Il Orcus può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura.

Coda. Il Orcus attacca con la coda. +30 to al colpire, portata 5 metri, un obiettivo. Se colpisce 21 (3d8 + 8) danni contundenti + 18 (4d8) da Veleno

Assaggio di Morte. Orcus lancia l'incantesimo Colpo Infuocato, in maniera blasfema, con danni da Vuoto

Ecologia
Ambiente: Abisso
Organizzazione: Unico
Tesoro: Triplo

Descrizione Orcus è il Principe Demone dei non morti. Predilige la compagnia e servizio dei non morti. Desidera vedere scomparire tutta la vita e questa trasformarsi tutta in una gigantesca necropoli di non morti sotto il suo comando. Orcus ha la testa e le gambe da capra, corna simili a montoni, un corpo gonfio, ali da pipistrello e una lunga coda.

Silku

Media immondo (demone), caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 42 (4d8+24)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Furtività +2, Ingannare +5
Resistenze al Danno freddo, fulmine; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Vulnerabilità ai danni fuoco, acido
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 2 (200 PX)

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o subire 5 (2d4) danni da veleno

Cambiare aspetto (a volontà). Il Silku può apparire come un umanoide di taglia media a suo piacimento. E' necessario una prova di Consapevolezza DC 16 per percepire il vero aspetto. 2 Azioni

Rigenerazione. Il Silku rigenera 2 PF alla fine del suo round a meno che non sia stato ferito con acido o fuoco, l'effetto è attivo anche se il Silku ha Punti Ferita negativi.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Piccoli gruppi (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione

"...I loro volti avevano qualcosa di strano, erano come .... sfocati, era l'unica parte del loro corpo che non riuscivo a mettere a fuoco. Stupita dalla stranezza, sbattei le palpebre più volte e concentrai lo sguardo sui volti di entrambi. Sentii uno strano pizzicore sul volto e poi la vista si schiarì. Sgranai gli occhi e indietreggiai di un passo, mentre il terrore si impadroniva di me. I loro visi non erano umani. Avevano entrambi la pelle grigiastra e grinzosa, il naso schiacciato e lunghi canini che uscivano dalla bocca, grandi orecchie e occhi piccoli e neri. Sembrava il muso di un pipistrello." Da *"Il Guardiano di Falkonia"*, libro di Federica Angeli

Quasit

Minuscola immondo (demone, mutaforma), caotico malvagio

FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 7 (3d4)
Movimento 12 m (3 m, volo 12 m in forma di pipistrello; 12 m, scalata 12 m in forma di centopiedi; 12 m, nuoto 12 m in forma di rospo)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +0
Competenze Furtività +5
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 1 (200 PX)

Mutaforma. Il demone può usare una Azione per trasformarsi in una forma bestiale da pipistrello, centopiedi o rospo, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme, sebbene gli attacchi possano variare per alcune di esse. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Morso in Forma di Bestia). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o subire 5 (2d4) danni da veleno e restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, ponendo termine all'effetto se lo riesce.

Invisibilità. Il demone resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il demone stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con il demone.

Spavento (1/Giorno). Una creatura scelta dal demone che si trovi entro 6 metri da lui, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 11 o restare spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se il demone è in linea di visuale, ponendo termine all'effetto prematuramente se riesce il Tiro Salvezza.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Abisso)

Organizzazione: Solitario o stormo (2-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
Il quasit è forse il demone meno potente, ma non è tra i meno rispettati: persino i quasit si ritengono superiori alle orde di Dretch e, fedeli alla propria natura, i Dretch mancano del coraggio o degli stimoli necessari a dimostrare loro che si sbagliano. Il ruolo primario in vita di un quasit è quello di famiglio al servizio di un incantatore, ma quei quasit che sfuggono a questa umiliante servitù acquisiscono una volontà propria e sono molto più pericolosi. Un quasit tipico è alto 45 centimetri e pesa solo 4 kg.

Unici tra le orde demoniache, i quasit non nascono dalle anime di malvagi mortali deceduti, ma da anime viventi: quando un incantatore cerca di richiamare a sé un quasit come famiglio, la sua anima sfiora l'Abisso ed esso reagisce, creando dalla sua materia un quasit collegato all'anima dell'incantatore e generando un potente legame tra i due.

I quasit appena creati vengono alla luce direttamente nel Piano Materiale, dove diventano famigli e, finché sono soggetti alla volontà del loro padrone, lo odiano e disprezzano, dal momento che possono percepire il pulsare delle sua anima e sanno che potrebbero aspirare a qualcosa di più. Un quasit serve, eppure osserva e vigila nell'attesa di errori che possano costare la vita al suo signore, o meglio, che gli consentano di rivoltarsi contro il proprio padrone. Quando il padrone di un quasit muore, questi può cercare di seguirne l'anima nel Grande Oltre, superando un Tiro Salvezza su Volontà con DC 16. Raramente un quasit decide di ignorare la morte del proprio padrone e di rimanere nel Piano Materiale in cerca di altri modi per divertirsi: solitamente insediandosi in un'area urbana dove ci sono molti individui da tormentare.

Vrock
Grande immondo (demone), caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 104 (11d10 + 44)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +13, Riflessi +10, Volontà +6
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2300 PX)
Resistenza alla Magia. Il demone ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Azioni
Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.
Becco. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.
Speroni. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.
Spore (Ricarica 6). Una nube di spore tossiche si diffonde in un raggio di 5 metri intorno al demone. Le spore si propagano intorno agli angoli. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 17 o restare avvelenata. Mentre avvelenato in questo modo, un bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ciascun suo round. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, ponendo termine all'effetto se lo riesce. Anche svuotare una fiala di Acqua santa sul bersaglio pone termine all'effetto.
Strillo Stordente (1/Giorno). Il demone emette uno strillo orripilante. Ogni creatura entro 6 metri da esso e che lo possa udire, e non sia un demone, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 17 o restare stordita fino al termine del prossimo round del demone.
Arrabbiato: Il Vrock striscia il becco con gli speroni rendendoli ancora più affilati. Fino alla fine del combattilmente il danno causato da Becco e Speroni causa 1 danno da Sanguinamento fino ad un massimo di 10 danni.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-10)
Tesoro: Standard
Descrizione
Profani campioni dell'Abisso, i vrock incarnano tutta la rabbia, l'odio e la violenza di questo reame. Tanto voraci e grottescamente opportunisti quanto il saprofago a cui assomigliano, i vrock si deliziano nello spargimento di sangue, godendo del suono e delle sensazioni derivanti dallo strappare gli intestini ancora pulsanti da una creatura vivente.
Un vrock tipico è alto 2,3 metri e pesa 200 kg. Queste creature solitamente si originano dalle anime di malvagi mortali colmi di odio e di collera, in particolare coloro che erano criminali professionisti, mercenari o assassini.

Destriero da Incubo
Grande immondo, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 18 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +4
Immunità al Danno Fuoco
Linguaggi comprende Abissale, Comune e Infernale ma non può parlare

Sfida 3 (700 PX)

Conferire Resistenza al Fuoco. Il destriero da incubo può conferire resistenza al danno da fuoco a chiunque lo cavalchi.

Illuminazione. Il destriero da incubo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Passo Etereo. Il destriero da incubo e fino a tre creature consenzienti entro 3 metro da esso possono entrare magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale e viceversa.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli incubi sono fiammeggianti messaggeri di morte. Permettono solo alle creature più malvagie di cavalcarli, e non sono mai soltanto cavalcature, ma collaborano nella distruzione provocata dai loro cavalieri.

Diavoli

> L'inferno è vuoto, tutti i diavoli sono qui.
> (William Shakespeare, La Tempesta)

Diavolo Barbuto

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +3

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +0

CARISMA +0

Iniziativa +2 – **Difesa** 15

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +3

Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata

Immunità al Danno Fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 3 (700 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Risoluto. Il diavolo non può essere spaventato finché riesce a vedere una creatura alleata entro 9 metri da lui.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falcione.

Barba. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o restare avvelenato per 1 minuto. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare Punti Ferita. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Falcione. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 14 o perdere 5 (1d10) Punti Ferita all'inizio di ciascun suo round a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 5 (1d10). Qualsiasi creatura può effettuare un'Azione per bloccare la ferita con una prova riuscita di Saggezza (Pronto Soccorso) DC 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva della magia guaritrice.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-10) o truppa (10-40)

Tesoro: Standard (Falcione, altro tesoro)

Descrizione

Guerrieri scelti delle legioni infernali, i diavoli barbuti, o barbazu, combattono selvaggiamente in nome dei loro signori infernali e in battaglia comandano orde brutali di dannati. Si radunano e si addestrano con i loro falcioni forgiati negli inferi, tra le volte del terzo girone dell'Inferno, Erebo, ma ritornano inevitabilmente nel primo girone, Averno, per servire al fianco del temibile signore Barbatos.

I barbazu amano effettuare attacchi di carica con i loro falcioni e cercano di mantenere una distanza di 3 metri tra loro ed i loro avversari, così che possono utilizzare le loro caratteristiche armi ad asta con la massima efficacia. Contro un avversario che ha una portata superiore (oppure è in grado di evitare la tattica preferita del diavolo), gettano i falcioni e si affidano ai loro artigli ed alle orribili barbe. In posizione eretta i diavoli barbuti sono alti più di 1,8 metri (sebbene la posizione accovacciata che tengono in battaglia li faccia spesso sembrare più bassi) e pesano più di 100 kg.

Diavolo delle Catene

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +2

Iniziativa +2 – **Difesa** 20

Punti Ferita 85 (10d8 + 40)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +4, Volontà +3
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 8 (3900 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi con la catena.

Catena. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire) se il diavolo non sta già afferrando un'altra creatura. Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e subisce 7 (2d6) danni perforanti all'inizio di ciascun suo round.

Animare Catene (Ricarica dopo un 1 ora). Fino a quattro catene che il diavolo possa vedere e si trovano entro 18 metri da lui producono dei bordi affilati e si animano sotto il controllo del diavolo, purché quelle catene non siano né indossate né trasportate da qualcun altro.

Ogni catena animata è un oggetto con Difesa 20, 20 Punti Ferita, resistenza ai danni perforanti, e immunità ai danni da suono. Quando il diavolo usa Multiattacco durante il suo round, può usare ciascuna catena animata per effettuare un ulteriore attacco di catena. Una catena animata può afferrare una creatura per conto proprio ma non può effettuare attacchi mentre afferra. Una catena animata ritorna al suo stato inanimato se viene ridotta a 0 Punti Ferita o se il diavolo è reso inabile o muore.

Reazioni

Maschera Snervante. Quando una creatura che il diavolo può vedere inizia il proprio round entro 9 metri dal diavolo, il diavolo può creare un'illusione per assomigliare all'amore perduto o un acerrimo rivale di quella creatura. Se la creatura può vedere il diavolo, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 18 o rimanere spaventata fino al termine del suo round.

Arrabbiato: il Diavolo delle Catene agita le catene davanti a se. Fino alla fine del combattimento la Difesa è 23. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, anello (3-6) o catena (7-20)
Tesoro: Standard

Descrizione Spesso classificati dai profani tra le fila dei diavoli infernali, i sadomasochistici non sono veri diavoli. Anche se alcuni sono noti per vivere all'Inferno, essi esistono al di fuori delle gerarchie stabilite dagli dei degli inferi e dai suoi arcidiavoli e a volte si possono trovare su altri piani, in particolare sul Piano delle Ombre. Molti suggeriscono che siano nativi dell'Inferno che esisteva prima dell'avvento della stirpe diabolica, anche se altri ipotizzano che siano stati portati sul piano da qualche sadica potenza. Indipendentemente dalle loro origini vagano per i piani assecondano il loro desiderio di causare e ricevere sofferenza, ricercando il dolore attraverso violenti rapimenti e sadiche depravazioni.

Diavolo Cornuto

Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 6 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +17, Volontà +13
Resistenze al Danno freddo;
Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 11 (7200 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi da mischia: due con il forcone e uno con la coda. Può usare Scagliare Fiamma al posto di qualsiasi attacco da mischia.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d8 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 17 o Sanguinare 10 (3d6). Ogni volta che il diavolo ferisce il bersaglio con questo attacco, il danno inflitto dal Sanguinamento aumenta di 10 (3d6).

Forcone. *Attacco con arma da mischia*: +18 colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 19, o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce.

Scagliare Fiamma. *Attacco con incantesimo a Distanza*: +7 a colpire, gittata 45 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (4d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non sia indossato o trasportato, prende fuoco.

Arrabbiato: il Diavolo Cornuto risucchia la vita che i nemici stanno perdendo. Fino alla fine del round successivo recupera tutti i Punti Ferita persi da Sanguinamento da ferite da lui causate.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-10)

Tesoro: Standard (Catena Chiodata Sacrilega+1, altro tesoro)

Descrizione

Tra i più letali guerrieri degli arcidiavoli ed abili comandanti dei diavoli minori, i diavoli cornuti divulgano le regole dell'Inferno dovunque passano. Questi diavoli maggiori sono addestrati, forgiati e riforgiati per essere tra i più implacabili ed obbedienti guerrieri del multiverso. I diavoli cornuti delle truppe degli eserciti infernali sono noti come cornugon, mentre i più grandi tra loro sono chiamati malebranche.

Un diavolo cornuto tipico raggiunge la ragguardevole altezza di 2,7 metri, è dotato di ali con un'apertura di 4,2 metri, e pesa 350 kg.

Diavolo della Fossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +8

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +7

INTELLIGENZA +6

SAGGEZZA +4

CARISMA +7

Iniziativa +6 – **Difesa** 29

Punti Ferita 300 (24d10 + 168)

Movimento 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +27, Riflessi +22, Volontà +24

Resistenze al Danno freddo;

Immunità al Danno Fuoco, veleno, armi +2

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 20 (25000 PX)

Arma Magica. Gli attacchi con arma del diavolo della fossa sono magici.

Aura di Paura. Qualsiasi creatura ostile al diavolo che inizi il suo round entro 6 metri da esso, deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 25, a meno che il diavolo non sia inabile. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura è spaventata fino all'inizio del suo prossimo round. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce, la creatura è immune all'Aura di Paura del diavolo per le successive 24 ore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore diavolo della fossa è il Carisma. Il diavolo della fossa può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico, palla di fuoco*

3/giorno ciascuno: *blocca mostri, muro di fuoco*

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua quattro attacchi: uno con il morso, uno con l'artiglio, uno con la mazza e uno con la coda.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni taglienti, 3/20 danni da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 8) danni contundenti.

Mazza. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni contundenti più 21 (6d6) danni da fuoco.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 25 o restare avvelenato. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare Punti Ferita, e subisce 21 (6d6) danni da veleno all'inizio di ciascun suo round. Il bersaglio avvelenato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, coppia o concilio (3-9)

Tesoro: Doppio

Descrizione Sovrani di reami infernali, generali delle armate dell'Inferno e consiglieri degli arcidiavoli, i diavoli della fossa sono la personificazione del terribile e spaventoso apice della razza diabolica.

Massicci, dal fisico indomito e dotati di ingegnosi intelletti malvagi, questi diabolici tiranni possiedono grande autonomia sia al servizio degli arcidiavoli che nella loro sovranità su distese infernali di schiavi o quando sono impegnati a soggiogare i mondi mortali. Solidi muscoli si tendono sui loro giganteschi corpi, corazzati da spesse placche taglienti capaci di bloccare quasi tutti gli attacchi. Le fauci dotate di zanne grandi come pugnali ed i loro volti bestiali nascondono alcune tra le menti più insidiose dell'Inferno.

Nati nelle profondità di Nessus, il nono e più profondo girone dell'Inferno, i diavoli della fossa vengono creati dai ranghi dei cornugon e dei gelugon solamente dagli arcidiavoli e dai loro duchi. Sebbene molti viaggino fino ai gironi superiori e oltre l'Inferno, al comando delle legioni infernali, la maggior parte rimane nel Nessus, al servizio delle corti dei potenti dell'Inferno o in oscure congreghe dagli innominabili propositi.

I diavoli della fossa sono sempre alti più di 4,2 metri, con una apertura alare di oltre 6 metri ed un peso superiore ai 500 kg.

I diavoli della fossa sono signori del fuoco e prediligono i territori lambiti dalle fiamme. All'Inferno, questa loro predisposizione fa sì che Averno, Dite,

Malebolge, Nessus, e Flegetonte siano i gironi che più facilmente ospitano i loro templi-cittadelle avvolti dalle fiamme. Fanatici ossessionati dalla superiorità diabolica e dalla più ferrea obbedienza, i diavoli della fossa, se lasciati agire indisturbati, radunano immensi eserciti, rastrellando le fosse dell'Inferno alla ricerca dei lemure più depravati per trasformarli in veri diavoli. Una volta certi di aver creato le legioni perfette, volgono la loro attenzione ai semipiani ed ai mondi mortali più vulnerabili, pregustandone la conquista.

Servitori degli arcidiavoli o di altri unici signori della guerra infernali, i diavoli della fossa si votano alla loro causa, obbedendo alla volontà dei nobili scelti da qualche Patrono oscuro nella speranza che, un giorno, riescano ad ottenere il favore del Principe dell'Oscurità o dell'Inferno stesso. Pur obbedienti alle gerarchie della propria razza, sono anche severi nel farne rispettare le regole e, se un diavolo della fossa si trovasse a servire un padrone indegno, si riterrebbe in dovere di deporlo. Pertanto, siano essi signori o servitori, i diavoli della fossa incarnano la volontà delle implacabili leggi dell'inferno e si assicurano che solo i diavoli più potenti possano (o osino) prosperare.

Solo i più potenti tra gli incantatori mortali possono od osano evocare un diavolo della fossa. Le reazioni di questo tipo di diavoli all'evocazione sono rapide e premeditate, solitamente caratterizzate da una furia incontenibile all'idea che un essere così insignificante possa sprecare il loro tempo immortale. Chi non riesce a fronteggiarne la bruciante rabbia viene ucciso e la sua anima dannata all'Inferno e posta al servizio del diavolo evocato. Chi riesce a controllare questi diavoli maggiori riesce anche ad intrigarli.

Un diavolo della fossa può servire rispettosamente un signore mortale per secoli, ma il suo scopo rimane sempre lo stesso: corromperne sempre più l'anima, assicurarsi la sua completa dannazione e, quando questi alla fine muore, rivendicarne l'anima ed iniziare il processo per farne un servitore lemure totalmente corrotto.

I diavoli della fossa sono consapevoli di essere immortali e sono abbastanza intelligenti da avere una pazienza incredibilmente disciplinata. Pertanto i diavoli della fossa più antichi vedono nelle loro legioni i volti degli innumerevoli folli che un tempo hanno preteso di ritenersi loro padroni.

Diavolo del Ghiaccio
Grande immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 25
Punti Ferita 180 (19d10 + 76)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +16, Volontà +16
Immunità al Danno freddo, fuoco, veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vista cieca 18 m, scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 14 (11.500 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda. In alternativa effettua due attacchi: uno con la coda e uno con lancia.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti più 10 (3d6) danni da freddo.

Lancia di Ghiaccio. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 20, o avere per 1 minuto la velocità ridotta di 3 metri; durante ciascun suo round può effettuare solo un'Azione o un'Azione Immediata, ma non entrambe; non può effettuare reazioni. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. TS su Tempra DC 18 o Rallentato 1/1r.

Muro di Ghiaccio (Ricarica 6). Il diavolo forma magicamente un muro di ghiaccio opaco su di una superficie solida che possa vedere entro 18 metri da lui. Il muro è spesso 30 centimetri e largo fino a 9 metri per un massimo di 3 metri di altezza, oppure una cupola semisferica di massimo 6 metri di diametro. Quando la parete appare, ogni creatura nel suo spazio viene spinta fuori da esso tramite la via più breve. La creatura sceglie su quale lato del muro finire, a meno che la creatura non sia inabile. La creatura poi effettua un Tiro Salvezza di Riflessi DC 20, subendo 35 (10d6) danni da freddo se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il muro rimane per 1 minuto o finché il diavolo non è reso inabile o muore. Il muro può essere danneggiato e bucato; ogni sezione di 3 metri ha Difesa 5, 30 Punti Ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno da acido, freddo, da Vuoto e da veleno. Se una sezione viene distrutta, lascia una patina di aria gelida nello spazio che occupava prima il muro. Ogni volta che una creatura finisce per muoversi attraverso quest'aria gelida durante un round, consenziente o meno, deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 20, subendo 17 (5d6)danni da freddo se lo fallisce,

o la metà di questi danni se lo riesce. L'aria gelida si dissipa quando il resto del muro svanisce.

Arrabbiato: il Diavolo di Ghiaccio punta al cuore del nemico e cerca di strapparlo. La creatura, entro 1 metro, deve fare un Tiro Salvezza su Tempra DC 20 od avere il cuore strappato.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-3), concilio (4-10) o contingente (1-3 diavoli del ghiaccio, 2-6 diavoli cornuti e 1-4 diavoli d'ossa

Tesoro: Standard (Lancia Gelida+1, altro tesoro)

Descrizione

Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono tra le menti più ingegnose e crudeli dell'infermo. Un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Nati nel girone ghiacciato di Cocito, il settimo girone infernale, la maggior parte dei diavoli del ghiaccio migra a Caina, l'ottavo girone, dove complotta per dannare il mondo. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato un maggiore rispetto.

In combattimento manda avanti i suoi sottoposti, così da poter valutare le tattiche, i punti di forza e le debolezze dell'avversario nelle retrovie, e fornire loro supporto con le sue capacità magiche, evitando di coglierli nell'area di effetto dei suoi incantesimi: atteggiamento non dovuto ad un senso di cameratismo, bensì alla fredda e logica verità che i suoi alleati possono sopravvivere più a lungo in uno scontro se non sono esposti a fuoco amico.

I Diavoli del Ghiaccio sono alti 3,6 metri e pesano approssimativamente 350 kg.

Diavolo d'Ossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +3

Iniziativa +3 – **Difesa** 24

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Movimento 12 m, volo 12 m

Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +12, Volontà +7

Competenze Ingannare +7, Percepire Emozioni +6

Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata

Immunità al Danno Fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5000 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione oppure uno con la sua arma inastata uncinata e uno con il pungiglione.

Arma Inastata Uncinata. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il diavolo non può usare la sua arma inastata su di un altro bersaglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 18, o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce.

Arrabbiato: il Diavolo d'Ossa attacca tutte le creature intorno a lui con l'arma inastata. Tutte le creature ne raggio di 3 metri subiscono un attacco di Arma Inastata Uncinata, senza essere afferrati. Costo 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario, squadra (2-3), concilio (4-10) o contingente (1-3 diavoli del ghiaccio, 2-6 diavoli cornuti e 1-4 diavoli d'ossa

Tesoro: Standard (Lancia Gelida+1, altro tesoro)

Descrizione

Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono tra le menti più ingegnose e crudeli nelle legioni dell'inferno. Noto come gelugon tra le fila dei diavoli, un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Nati nel girone ghiacciato di Cocito, il settimo girone infernale, la maggior parte dei diavoli del ghiaccio migra a Caina, l'ottavo girone, dove complotta per dannare il mondo da corti di gelido acciaio. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato un maggiore rispetto.

In combattimento un gelugon manda avanti i suoi sottoposti, così da poter valutare le tattiche, i punti di forza e le debolezze dell'avversario nelle retrovie, e fornire loro supporto con le sue capacità magiche, evitando di coglierli nell'area di effetto dei suoi incantesimi: atteggiamento non dovuto ad un senso di cameratismo, bensì alla fredda e logica verità che i suoi alleati possono sopravvivere più a lungo in uno scontro se non sono esposti a fuoco amico. I gelugon sono alti 3,6 metri e pesano approssimativamente 350 kg.

Diavolo Spinoso
Piccola immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Movimento 6 m, volo 12 m
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 2 (450 PX)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sorvolare. Il diavolo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Spine Limitate. Il diavolo possiede dodici spine caudali. Le spine usate ricrescono a mezzanotte.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il suo forcone o due con le sue spine caudali.

Forcone. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.

Spina Caudale. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o plotone (6-11)
Tesoro: Standard

Descrizione
Sentinelle delle volte dell'Inferno, carcerieri delle anime più nere e armi viventi delle forge infernali, i diavoli uncinati, noti ai diabolisti come hamatula, impongono ai dannati i loro ceppi e custodiscono il nefasto operato dei diavoli maggiori. Un hamatula ama sentire il sangue caldo sulle proprie spine e preferisce gettarsi nella mischia quando gli viene offerta l'opportunità di combattere.

Gli hamatula sono collezionisti ed organizzatori, e sono gli alleati favoriti di bramosi evocatori, dal momento che spesso portano con sé tesori tentatori dalle volte dell'Inferno o conoscono il sentiero per ottenere mortali ricchezze. Se lasciati agire liberamente, nei nascondigli di questi diavoli spesso fanno mostra i trofei trafitti di vecchie vittime, appesi come perverse collezioni di insetti su muri insanguinati.

La maggior parte dei diavoli uncinati è alta dai 2,1 metro in su e pesa 150 kg, sebbene i loro corpi asciutti e muscolosi sembrino più grossi per via degli spuntoni in continua crescita che fuoriescono dai loro corpi, taglienti come lame.

Erinni
Media immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 24 (armatura di piastre)
Punti Ferita 153 (18d8 + 72)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +15, Volontà +14
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 12 (8400 PX)

Armi Diaboliche. Gli attacchi con arma dell'erinni sono magici e infliggono 13 (3d8) danni da veleno aggiuntivi quando colpiscono (già incluso negli attacchi).

Resistenza alla Magia. L'erinni ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +17 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata con due mani, più 13 (3d8) danni da veleno.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +17 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza. Il veleno rimane finché non viene rimosso da un incantesimo *ristorazione inferiore* o simile.

Reazioni

Parata. L'erinni somma 4 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'erinni deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Arrabbiato: L'Erinni incanala la sua energia magica in un attacco. Il bersaglio dell'attacco viene colpito da una infernale fiamma che causa 12d6 di danno da Vuoto. Tiro Salvezza DC 20 Riflessi per dimezzare. Costa 2 Azioni.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)

Organizzazione: Solitario o trio
Tesoro: Triplo (Arco Lungo Composito Infuocato+1 [Forza +5], corda, Spada Lunga+1)
Descrizione
Note con molti nomi, i Caduti, le Ali Cineree e le Furie, i diavoli conosciuti come erinni insultano la loro forma angelica con la loro brama di vendetta e sanguinosa giustizia. Carnefici, non giudici, le erinni volteggiano sopra i cornicioni affilati come lame di Dite, il secondo girone cosmopolita dell'Inferno, sempre attente a cogliere ogni occasione di battaglia, che sia a difesa dell'inferno, per il capriccio dei loro diabolici signori o per l'appassionata chiamata di capricciosi evocatori mortali. Tutte le erinni intrecciano con i loro stessi capelli letali corde viventi, che utilizzano in battaglia per intralciare e sollevare in aria i loro nemici, schernendoli e condannandoli per le loro trasgressioni prima di lasciarli precipitare da grandi altezze.

Le erinni sono angeli bellissimi ed oscuri che accrescono deliberatamente la propria sensualità con cicatrici e lividi. Eppure, nonostante la loro bellezza, le erinni non sono seduttrici: mancano loro la sottigliezza e la pazienza richieste per questa raffinata arte emotiva, poiché preferiscono risolvere i loro problemi con atti di rapida ed atroce violenza. Spesso una erinni tratterrà il suo colpo mortale mentre tenta di uccidere un nemico, solo per prolungarne le sofferenze. La morte è in genere l'unico modo per sfuggire alle attenzioni di una erinni, e quelle più potenti sono abilissime nel tenere i loro nemici in vita ma inermi, così da prolungare il loro tormento, arrivando addirittura a mantenerli vivi con la magia. Si dice che le più potenti torturatrici erinni siano dotate di capacità che permettono alle sofferenze da loro inflitte di perdurare anche dopo la morte del soggetto. La maggior parte delle erinni è alta poco meno di 1,8 metri e pesa circa 70 kg, e le loro ali nere piumate hanno una apertura superiore ai 3 metri.

Imp
Minuscola immondo (diavolo, mutaforma), legale malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 10 (3d4 + 3)
Movimento 6 m, volo 12 m (6 m in forma di ratto; 6 m, volo 18 m in forma di corvo; 6 m, scalata 6 m in forma di ragno)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Furtività +5, Ingannare +4, Percepire Emozioni +3
Resistenze al Danno freddo; da arma non magica o non argentata
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Infernale, Comune
Sfida 1 (200 PX)
Mutaforma. Il diavolo può usare una Azione per trasformarsi in una forma bestiale da ratto, corvo o ragno, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme, sebbene gli attacchi possano variare per alcune di esse. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.
Resistenza alla Magia. Il diavolo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.
Azioni
Pungiglione (Morso in Forma di Bestia). *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 12, subendo 10 (3d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.
Invisibilità. Il diavolo resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il diavolo stia trasportando o indossando, resta invisibile finché rimane in contatto con il diavolo.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-10)
Tesoro: Standard
Descrizione
Nati direttamente dalle fosse dell'Inferno, gli imp sono i diavoli meno potenti, anche se queste crudeli ed invadenti creature svolgono un ruolo importante nella corruzione delle anime mortali. Libere dalle gerarchie e dai doveri delle armate infernali, gli imp si dilettano ad ogni opportunità di viaggiare fino al Piano Materiale e di tentare astutamente i mortali, spingendoli a compiere atti sempre più depravati.

Volontariamente al servizio di incantatori nel ruolo di famigli, gli imp recitano la parte dei fedeli servitori, offrendo spesso ai loro padroni astuti consigli ed infernali intuizioni. In realtà, gli imp operano per inviare anime all'Inferno, accertandosi che l'anima del loro padrone, insieme a molte altre, sia destinata alla dannazione dopo la morte.

Gli imp variano molto in aspetto, in un ampio spettro di tratti bestiali e grotteschi, sebbene molti di essi abbiano la forma di un umanoide alato dalla pelle rossiccia, con lineamenti bulbosi. Il tipico imp è alto solamente 60 centimetri, ha un'apertura alare di 90 centimetri e pesa 5 kg.

Un imp su mille è dotato dell'abilità di comunicare telepaticamente con creature entro 15 metri ed il potere di modificare la propria forma in quella di un animale Piccolo o Minuscolo, come per effetto di un incantesimo Forma Ferina II. Questi imp consolari sono assai apprezzati dai diavoli potenti, che li inviano come servitori ai loro seguaci preferiti o per corrompere eroi mortali. Un imp consolare può essere evocato per mezzo del talento Famiglio Migliorato, ma

solo da un incantatore di 8° livello o superiore. I diabolisti narrano di altre razze di imp con capacità altrettanto specializzate, ma se queste creature esistono realmente si tratta di casi estremamente rari.

Diversamente dagli altri diavoli, gli imp si ritrovano spesso liberi e soli nel Piano Materiale, in particolare dopo che sono stati evocati per servire come famigli ed i loro padroni sono morti (spesso, indirettamente, a causa delle macchinazioni dell'imp stesso). Senza alcun mezzo per poter fare ritorno a casa questi imp, liberi da ogni legame con padroni arcani, possono diventare pericolosi seccatori o persino porsi a capo di piccole tribù di sanguinosi umanoidi, quali Goblin o Coboldi.

Lemure
Media immondo (diavolo), legale malvagio
FORZA +0
DESTREZZA -3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa -3 – **Difesa** 8
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 5 metri
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +0
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare
Sfida 0 (10 PX)
Rinvigorimento Diabolico. Un lemure che muore nei Nove Inferi ritorna in vita con tutti i suoi Punti Ferita in 1d10 giorni a meno che non venga ucciso da una creatura con tratti buoni su cui sia stato eseguito l'incantesimo *benedire* o i suoi resti vengano cosparsi di Acqua santa.
Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.
Azioni
Pugno. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Inferno)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5), sciame (6-17) o schiera (10-40 o più)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
I più infimi tra i diavoli, i lemure hanno origine dalle fila delle anime condannate all'inferno, masse informi di carne tremolante. La scintilla di istinto o di memoria che sopravvive nella loro coscienza addormentata solitamente dà forma ai loro tratti, che imitano quelli dei suoi torturatori o delle anime torturate che li circondano. Grotteschi ed inutili, i tratti di un lemure non rivelano nulla di quello che è stato un tempo. Molti sfoggiano diversi orribili volti o sono nulla più di colonne ribollenti di carne cancerosa. Solamente i loro arti bitorzoluti, che agitano in continuazione, sembrano funzionare correttamente, e vengono usati solo per distruggere qualsiasi forma di vita non infernale che si avvicini troppo.

I lemure in movimento si consolidano in forme alte più di 1,2 metri e pesanti più di 100 kg, sebbene questi disgustosi diavoli, quando stanno riposando, spesso hanno l'indistinto aspetto di masse di carne disciolta dai tratti deformi.

Sebbene siano tra le più rivoltanti creature esistenti, i lemure rivestono un ruolo vitale nella perversa ecologia dell'Inferno. Quando, al termine della sua esistenza mortale, un'anima viene dannata, sia perché adoratrice di forze diaboliche che per mancanza di fede in altre divinità, essa si unisce alle masse delle anime sofferenti che riempiono le pianure dell'Averno, il primo girone dell'Inferno. Qui iniziano i tormenti, mentre diavoli minori le sospingono assieme ad altri spiriti, preparandole all'arduo viaggio fino ad uno dei gironi dell'inferno più profondi, solitamente uno adatto alla punizione appropriata per i crimini commessi dall'anima, oppure semplicemente verso il dominio di un diavolo che necessita di nuovi schiavi. Una volta giunte nel regno della loro dannazione, le anime affrontano innumerevoli secoli di tormento per mano dei diavoli, di altri esseri malvagi e delle letali macchinazioni dell'Inferno stesso. Mentre l'essenza mortale impazzisce lentamente, queste creature dimenticano le loro vite, divenendo prima selvagge e infine poco più che automi guidati dall'odio e dalla paura. Dopo eoni di questa esistenza, il crudele procedimento dell'Inferno distrugge totalmente l'anima oppure, nel caso degli spiriti più profani, riconsacra questi esseri dimenticati sotto la forma di lemure, la forma di vita più elementare dei diavoli, insensate orde di carne putrescente e diabolica. Questi esseri ripugnanti si radunano in grandi masse, rivoltanti ondate formate da migliaia e migliaia di queste creature.

I diavoli maggiori sono in grado di riconoscere i più corrotti tra loro e, per mezzo di torture misteriose o grazie ai poteri stessi dell'Inferno, le riplasmano in veri diavoli, appena rinati e pronti a servire obbedienti nelle legioni dei dannati.

Dinosauri

Plesiosauro
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +11, Volontà +9

Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)
Trattenere il Fiato. Il plesiosauro può trattenere il fiato per 1 ora.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Acquatico Caldo
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il plesiosauro è un rettile acquatico dal lungo collo. Sebbene tecnicamente non sia un dinosauro, questa creatura ed i suoi simili si trovano spesso a cacciare in laghi ed oceani nei quali è facile trovare dei dinosauri.

Tirannosauro
Enorme bestia, disallineato
FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 136 (13d12 + 52)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +12, Volontà +10
Competenze Consapevolezza +4
Linguaggi -
Sfida 8 (3900 PX)
Azioni
Multiattacco. Il tirannosauro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda. Non può effettuare entrambi gli attacchi contro lo stesso bersaglio.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 33 (4d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il tirannosauro non può usare il morso contro un altro bersaglio.
Arrabbiato: il Tirannosauro è pervaso da furia assassina. Attacca qualsiasi creatura amica o nemica. Il Tiro per Colpire guadagna +1d6 ed il morso causa Sanguinamento 3/15.
Ecologia
Ambiente: Foreste e Pianure Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il tirannosauro è un predatore primario che misura 12 metri di lunghezza e pesa 7000 kg.

Triceratopo
Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 95 (10d12 + 30)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +8, Volontà +5
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)
Carica Travolgente. Se il triceratopo si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 17 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il triceratopo può effettuare un attacco di pestone contro di lui come Azione Immediata.
Azioni
Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 24 (3d10 + 6) danni perforanti.
Pestone. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.
Ecologia
Ambiente: Pianure Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il triceratopo è un erbivoro irascibile e caparbio. Un tipico triceratopo è lungo 9 metri e pesa 10000 kg.

Divora Cervelli
Piccola aberrazione, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +6
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +0
CARISMA +3
Iniziativa +10 – **Difesa** 22
Punti Ferita 84 (8d8 + 48)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +14, Riflessi +14, Volontà +9
Resistenza al Danno armi non magiche, freddo, elettricità
Immunità al Danno Fuoco
Immunità alle Condizioni incantesimi dalle liste di magia Illusione e Charme
Sensi Vista Cieca 18 m
Linguaggi telepatia 50 m
Sfida 9 (3900 PX)
Occhi della Magia. Il Divora Cervelli ha Individuazione del Magico sempre attivo.
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del Divora Cervelli è il Carisma. Il Divora Cervelli può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Confusione (un unico bersaglio), Infliggi Ferite Gravi, Invisibilità*

3/giorno: *Cura Ferite Moderate, Globo di Invulnerabilità*

Azioni

Multiattacco. Il Divora Cervelli può effettuare 4 attacchi, uno per artiglio

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 al a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 danni da taglio (1d4+1), 1 danno da Sanguinamento.

Abilità speciali

Furto del corpo

Spendendo 3 Azioni un Divora Cervelli può diventare minuscolo e strisciare nella bocca/naso/orecchie di una creatura indifesa o morta ed arrivare al cervello per nutrirsene. Si tratta di una azione che uccide la creatura. Il Divora Cervelli assume il controllo del corpo e lo può usare a suo piacimento, come se controllasse la vittima con un incantesimo Dominare Mostri. Il Divora Cervelli ha pieno accesso a tutte le capacità difensive e offensive dell'ospite tranne che per le capacità magiche e gli incantesimi (anche se il Divora Cervelli può comunque usare le proprie capacità magiche). Un corpo ospite non deve essere morto da più di 1 giorno perché questa capacità funzioni, e anche dopo essere stati occupati con successo i corpi si decompongono diventando inutilizzabili in 7 giorni (a meno che questo periodo venga prolungato con l'incantesimo Riposo Inviolato). Finché il Divora Cervelli occupa il corpo, conosce (e può parlare) i linguaggi conosciuti dalla vittima e le informazioni sulla sua identità e personalità, ma non può possederne gli specifici ricordi e conoscenze. Il danno inflitto al corpo, che ha il doppio dei Punti Ferita originali, ospite non danneggia il Divora Cervelli e se il corpo ospite viene distrutto il Divora Cervelli esce ed è Stordito per 1 round.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, covata (2-6) o tribù (7-16)

Tesoro: Doppio

Descrizione

Un Divora Cervelli altro non è che un cervello di circa 50 cm dotato di 4 potenti zampe artigliate.

Ritenuti da qualcuno invasori provenienti da un'altra dimensione o pianeta, i sinistri divora Cervelli sono certamente una tra le razze più crudeli del mondo. Incapaci di provare emozioni o di sguazzare nei peccati del proprio piacere fisico, i divora cervelli sono costretti a rubare corpi per soddisfare la loro golosità, lussuria e crudeltà. Esistono storie che narrano di intere città sotterranee di queste creature che indossano corpi come se fossero vestiti per consumare spaventose orge e macabri festini. Divora Cervelli solitari spesso vivono in rovine o caverne ai margini delle regioni civilizzate per poter fare periodiche scorrerie in città per "acquistare" un nuovo allettante corpo.

Si dice che il giardino di Shayalia sia pieno di Divora Cervelli.

Un Divora Cervelli è lungo 90 cm e pesa circa 30 kg.

Dobi

Minuscola fatata

Forza: -3
Destrezza: -1
Costituzione: +2
Intelligenza: -2
Saggezza: +1
Carisma: +3
Difesa: 12 – **Iniziativa**: +0
Punti Ferita: 6 (1d8 + 2)
Movimento: 3 m, Nuotare 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +1
Sensi: visione crepuscolare 18 m
Lingue: comprende il Comune, ma non lo parla
Sfida 0 (10 PX)
Immunità: al danno delle armi non magiche non contundenti
Resistenza: danni da taglio, perforazione

Dobi Il Dobi si appiccica, per spostarlo è necessario essere gentili e chiederglielo.

Dobi Dobi Dobi Quando il Dobi subisce più di 3 punti ferita di danno con un arma non contundente si divide in due Dobi più piccoli ognuno con lo stesso ammontare di Punti Ferita rimasti al Dobi precedente.

Azioni

Dobi Dobi il Dobi proietta un aura di Calmare Emozioni come l'omonimo incantesimo ma non è concesso il Tiro Salvezza. Il Dobi può influenzare una sola creatura alla volta con il suo potere.

Ecologia

Ambiente: Paludi

Organizzazione: gruppo

Tesoro: Accidentale

Descrizione

"...Smossi le foglie dell'acquitrino e vidi a terra una strana palla di pelo, di circa dieci centimetri di diametro, di colore chiaro. Incuriosito lo raccolsi, accarezzando il suo pelo soffice e lo scrutai con attenzione. Sembrava non avere arti o segni di possedere un muso con occhi, orecchie, bocca, ma non appena lo accarezzai la palla vibrò, emettendo uno squittio.

Finalmente scorsi due occhietti neri e vispi aprirsi in tutto quel pelo e poi due orecchiette tonde spuntare, quindi due zampette corte ma robuste, adatte al salto, appoggiate a terra e altre due, sempre corte ma dotate di ben cinque dita ognuna, a mezza altezza.

- Dobi! - rispose l'animaletto, esprimendo una sorta di gioia ed entusiasmo. - Dobi dobi! -.

- Che carino! - esclamai, accarezzandolo. Era l'animaletto più tenero che avessi mai visto. - Ora però ti rimetto giù -.

- Dobi - rispose la palla di pelo. Portai a terra la mano, ma l'animale non si mosse. Provai a staccarmelo dalla mano, ma rimase appiccicato all'altra. Lo presi con due dita, tirando forte e lo appoggiai veloce a terra, ma subito mi saltò sul piede e vi rimase attaccato. Dovetti attraversare l'acquitrino con il dobi attaccato al piede, senza contare gli altri quattro che trovai avvinghiati all'armatura."

Dal *Viaggio nel primo mondo, libro di Federica Angeli*

Doppelganger

Media mostruosità (mutaforma), neutrale

FORZA +0
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +4 – **Difesa** 16
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +6
Competenze Ingannare +6, Percepire Emozioni +3
Immunità alle Condizioni affascinato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PX)

Mutaforma. Il doppelganger può usare una Azione per cambiare la propria forma in quella di un umanoide Piccolo o Medio che abbia visto, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, a parte la taglia, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Appostato. Nel primo round di combattimento, il doppelganger ha +1d6 ai tiri di attacco contro qualsiasi creatura abbia preso di sorpresa.

Attacco di Sorpresa. Se il doppelganger sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Azioni

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi da mischia.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

Leggere Pensieri. Il doppelganger legge magicamente i pensieri di superficie di una creatura entro 18 metri da lui. L'effetto può penetrare le barriere, ma 1 metro di legno o terra, 50 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo, o un sottile foglio di piombo lo blocca. Mentre il bersaglio è a gittata, il doppelganger può continuare a leggerne i pensieri, purché la concentrazione del doppelganger non venga infranta (come la concentrazione di un incantesimo). Mentre legge la mente di un bersaglio, il doppelganger ha +1d6 alle prove di Saggezza e Carisma contro il bersaglio.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-6)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG

Descrizione

I doppelganger sono strani esseri che possono assumere la forma di coloro che incontrano. Nella sua forma naturale, la creatura somiglia più o meno ad un umanoide, ma snello e fragile, con membra magre e tratti facciali non del tutto formati. La sua carnagione è pallida, è glabro ed i suoi occhi sono bianchi e vacui.

I doppelganger preferiscono infiltrarsi in società dove possono ammassare ricchezza e potere, e vedono scarse prospettive nel fondare città coi loro simili. I doppelganger più giovani sperimentano le loro abilità su piccole tribù di orchi o goblin, poi si spostano in società più complesse come comunità naniche, elfiche e umane. Piuttosto che diventare bersagli occupando posizioni di comando, preferiscono mantenere il potere da dietro il trono, o usare molteplici identità per manipolare cittadini influenti o intere gilde.

I doppelganger fanno un uso eccellente della loro mimica naturale per tendere imboscate, trappole con esca e infiltrarsi nelle società umanoidi. Anche se di solito non sono malvagi, sono interessati solo a sé stessi e considerano tutti gli altri come giocattoli da manipolare ed ingannare. Piace loro moltissimo invadere le società umane per soddisfare i loro desideri; alcuni amano i complessi giochi politici mentre altri cercano continuamente di cambiare razza, sesso e partner amorosi. Nonostante non sia la norma, quei doppelganger che usano i loro doni per scopi crudeli e sadici sono molto famosi, e questi mutaforma sono i principali responsabili della sinistra reputazione della loro razza. Certamente, una creatura capace di cambiare forma è avvantaggiata quando cerca di evitare di essere catturata per i suoi crimini, ed alcuni doppelganger particolarmente malevoli godono nel troncare relazioni amorose inscenando tradimenti.

Delle voci insistenti parlano di doppelganger ancor più potenti capaci non solo di cambiare il loro aspetto, ma anche di far proprie abilità, ricordi ed anche capacità straordinarie e soprannaturali delle creature che scelgono di impersonare.

Draghi

> Oh maledetti possa Lynx chiudervi tutti i portali
> Oh assassini possa Sumkjir sterminarvi
> Oh devastatori possa Nedraf rompervi le ossa!
> (imprecazioni contro i Draghi)

I Draghi sono creature temibili, pericolose, antiche; rappresentano il potere stesso.

Ogni Drago ha pieno accesso a tutti gli incantesimi di una specifica lista di magia a seconda del proprio colore.

Questo accesso è garantito da Tàhil o Ljust a seconda che siano draghi fedeli ad uno o all'altro.

Ed è da questa distinzione che i draghi vengono suddivisi tra Draghi di Tàhil e di Ljust. I primi rappresentano a vario titolo e grado chaos, distruzione, violenza e morte, mentre i Draghi di Ljust sono l'emblema del buono, giusto, corretto, protettivo. Mentre i draghi di Tàhil sono solitamente definiti anche cromatici quelli di Ljust sono definiti metallici.

I Draghi di Ljust sono errori di trasporto, magari perché il portale di Tàhil si è aperto mentre un drago malvagio combatteva con un drago buono.

Fallire il Tiro Salvezza contro il soffio di un drago in maniera critica ne raddoppia i danni subiti mentre riuscire in maniera critica non ne dimezza ulteriormente il danno ricevuto.

- Ogni Drago può lanciare incantesimi sino ad un livello massimo pari ad un quarto del suo Grado si Sfida, con un minimo accesso al primo livello.
- Ogni Drago ha un numero di Punti Magia pari 5 volte il suo Grado di Sfida
- Ogni Drago ha un punteggio di Competenza Magica pari alla metà del suo Grado di Sfida

Tabella: accesso Lista di Magia per Draghi

Colore del Drago	Nome Lista di magia
Bianco	Acqua
Blu	Aria
Giallo	Fuoco, Evocazione
Nero	Acqua, Necromanzia
Porpora	Terra
Rosso	Fuoco
Verde	Animali e Piante
Argento	Trasmutazione, Illusione
Bronzo	Abiurazione
Oro	Cura, Evocazione
Ottone	Divinazione
Rame	Invocazione

Tutti i Draghi hanno accesso alla lista di magia Universale e prediligono certi incantesimi che sono segnati nella loro descrizione.

Nella **Descrizione di ogni Drago Antico** troverete una breve descrizione del tipo di drago.

Draghi di Tàhil

Drago Bianco Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +0 – **Difesa** 30
Punti Ferita 333 (18x3d6 + 144)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +20, Volontà +21
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +13
Immunità al Danno freddo, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 20 (25000 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove su competenze di base. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danni da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 25 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 25 e subire 72 (16d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntive alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 25 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Bianchi sono tra i più selvaggi e animali

di tutti i draghi. Amano i posti freddi e ghiacciati, trovando rifugio nelle valli più fredde come i picchi ghiacciati delle montagne e le steppe gelide.

I Draghi Bianchi hanno un aspetto selvaggio quasi sempre mostrano i denti e gli artigli sono estratti per muoversi agilmente sul terreno ghiacciato. Non hanno penalità di movimento su questi terreni.

Sfruttano il loro naturale camuffamento per aggredire e catturare le prede, sono ottimi cacciatori, molto intelligenti nello sfruttare l'ambiente.

Poco inclini alla magia sanno però soffiare schegge di ghiaccio molto più frequentemente di altri draghi. E' immune gli attacchi basati sul freddo e ghiaccio.

Le loro tane sono caverne ghiacciate nelle montagne o scavate nei ghiacciai più massicci.

I Draghi Bianchi hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista dell'Acqua ed è immune al freddo.

Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Adulto
Enorme drago, caotico malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 25
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +13, Volontà +14
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +11
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10000 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove su competenze di base. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio, 1 danno da Sanguinamento.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 e subire 54 (12d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 20 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo. **Attacco di Coda.** Il drago effettua un attacco di coda . **Individuare.** Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago Bianco Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia
Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi descrizione Drago Bianco Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Giovane
Grande drago, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 20
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +5
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2300 PX)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove su competenze di base. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 e subire 45 (10d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia
Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi descrizione Drago Bianco Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Scudo di Fuoco
- Tempesta di ghiaccio
- Tempesta di Nevischio

Drago Bianco Cucciolo
Media drago, caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno freddo
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 15 e subire 22 (5d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia
Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi descrizione Drago Bianco Antico.

Drago Blu Antico
Mastodontica drago, legale malvagio
FORZA +9
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 481 (26x3d6 + 208)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +31, Riflessi +23, Volontà +27
Competenze Furtività +7, Consapevolezza +17
Immunità al Danno Elettricità, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 27 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 27 e subire 88 (16d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o subire 16 (2d6 + 9) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Blu abitano tra le nuvole, volando (e levitando) tra le tempeste.

I Draghi Blu hanno un aspetto serpentiforme, allungato ed legante, con corna lunghe all'indietro.

La faccia di un Drago Blu è meno segnata da increspature e rimane liscia. Sono gli unici draghi a non avere ali pur volando meglio di ogni altro drago.

La loro magica ma naturale capacità di volo unita al fatto di nutrirsi di elettricità ne fa creature prettamente volanti che quasi mai scendono a terra (e mai toccano terra considerandola impura e sporca!), preferiscono rimanere tra le nubi, specialmente tra quelle più scure e cariche di energia per nutrirsi

La tana del Drago Blu solitamente è tra i picchi più alti delle montagne possibilmente tanto alte da arrivare alle nubi. Questa non è mai coperta e spesso assomiglia a giganteschi nidi.

I Draghi Blu possono assimilare carne ma non vegetali, non traggono nutrimenti da ciò che mangiano avendo un metabolismo puramente elettrico.

Sono draghi sociali, che amano stare con i loro simili e sono molto protettivi con la loro prole. Solitamente non si trova mai un nido da solo, ma interi altopiani dominati da decine di draghi.

Non vanno d'accordo con i draghi viola che disprezzano per la scelta di aver rinunciato al volo per vivere sottoterra.

I Draghi Blu hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista dell'Aria ed è immune all'elettricità.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Adulto
Enorme drago, legale malvagio
FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 27
Punti Ferita 225 (18d12 + 108)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +16, Volontà +18
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +12
Immunità al Danno Elettricità
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (15000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 23 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1 me-

tro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 23 e subire 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 14 (2d6 + 7) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago Blu Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Giovane

Enorme drago, legale malvagio
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 152 (16d10 + 64)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +9
Immunità al Danno Elettricità
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5000 PX)
Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 18 e subire 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il Drago Blu Giovane ricarica il suo soffio fulminante.

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Nebbia mortale
- Invocare il Fulmine
- Tempesta di ghiaccio

Drago Blu Cucciolo

Enorme drago, legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Elettricità
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PX)
Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fulmine.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 9 metri e larga 1 metro. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Picchi montuosi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Blu Antico.

Drago Giallo Antico
Mastodontica drago, neutrale malvagio
Forza: +10
Destrezza: +1
Costituzione: +8
Intelligenza: +3
Saggezza: +2
Carisma: +4
Difesa: 27 (armatura naturale) - **Iniziativa**: +4
Punti Ferita: 481 (26x3d6 + 208)
Movimento: 12 m, scavo 24 m, scalata 24, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +13, Volontà +19
Competenze: Criminalità +7, Consapevolezza +17
Immunità al Danno: fulmine
Sensi: Scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida: 23 (50000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 al colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 27 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Incendiario (Ricarica 5-6). Il drago esala aria rovente in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 e subire 88 (16d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'Azione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni Aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o subire 16 (2d6 + 9) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.
Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I Draghi Gialli hanno scaglie di vari toni di giallo che con la crescita prendono ad assomigliare sempre di più al colore delle sabbie dove dimorano, dal giallo chiaro all'ocra mattone.

Sono molto intelligenti ma essendo per natura solitari non hanno interesse a comunicare con le altre razze.

Vivono nei deserti dove spesso tendono agguati alle loro prede nascondendosi sul fondo di ampie buche scavate nella sabbia. Appena percepiscono un movimento sopra di loro escono e divorano qualunque creatura. Hanno una passione per la carne dei nani che trovano saporita anche se asciutta.

Il Drago Giallo pur se intelligente è una macchina di morte e difficilmente scende a patti, solo se si trova in serio pericolo.

Un Drago Giallo hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista del Fuoco ed è immune al fuoco.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Creare cibo ed acqua
- Muro di fuoco
- Scudo di fuoco

Drago Nero Antico
Mastodontica drago, caotico malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 33
Punti Ferita 367 (21x3d6 + 147)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +23, Volontà +23
Competenze Furtività +9, Consapevolezza +16
Immunità al Danno acido, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia* : +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (4d6) danni da acido.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 26 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 27 metri larga 3 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 26 e subire 67 (15d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 26 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Neri sono violenti ed aggressivi, vivono in paludi e acquitrini e che generalmente governano come padroni indiscussi.

I Draghi Neri sono creature minacciose che hanno grandi corna curve in avanti. La testa si collega ad un collo relativamente corto e ad un corpo da lucertola grossa e muscoloso.

Hanno ali piccolissime che si trovano sui lati, ma riescono comunque a volare grazie alla magia. Hanno le zampe palmate per permettere loro di nuotare con maggiore facilità nelle zone paludose dove vivono.

I Draghi Neri tendono a fare le loro tane al centro della palude o acquitrino. Considerano quel territorio il loro e nessuno può bagnarsi senza subire la loro ira.

Una tana di drago nero può essere un ammasso gigantesco di tronchi ma anche una caverna sotterranea sommersa d'acqua, se non il fondo di un lago. Potendo respirare sott'acqua non si fanno preoccupazione su dove costruire la loro dimora.

La loro casa è sempre protetta da trappole e dai loro seguaci malvagi che gli portano cibo, possibilmente vivo.

L'ambiente dove vive un drago nero ne subisce i suoi effetti, vapori acidi, distruzione, corruzione sono immediatamente percepibili.

Il Drago Nero rappresentano i Tratti dell'egoismo e violenza odiando ogni forma di vita, compreso gli stessi draghi neri.

I Draghi neri hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista di Necromanzia ed è immune all'acido.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Ebbene si, il Drago Nero è l'unica creatura sulla Terra che può portare in vita un morto a discapito di tutti i vincoli imposti dai Patroni.

Drago Nero Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 28
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +19, Volontà +18
Competenze Furtività +7, Consapevolezza +11
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 24 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 18 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 24 e subire 54 (12d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 24 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago Nero Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Nero Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Drago Nero Giovane

Grande drago, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 22
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +6
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2900 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 9 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 17 e subire 49 (11d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: Il Drago Nero Giovane ricarica il soffio acido. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Nero Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Rianimare Morti
- Creare Non Morti
- Scagliare Maledizione

Drago Nero Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +4
Immunità al Danno acido
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 5 metri larga 1 metro. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 14 e subire 22 (5d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Paludi Calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Nero Antico.

Drago Porpora Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

FORZA +8

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA +4

SAGGEZZA +4

CARISMA +4

Iniziativa +5 – **Difesa** 32

Punti Ferita 385 (22x3d6 + 154)

Movimento 12 m, scavare 24 m

Tiri Salvezza Tempra +26, Riflessi +25, Volontà +26

Competenze Conoscenza Dungeon +8, Intimidazione +11, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza + 15

Immunità al Danno suono, armi +1

Sensi scurovisione 36 m, Senso Tellurico 72 m

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 22 (41000 PX)

Terrestre. Il drago finché è sotto terra può non respirare ne mangiare.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 27 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Sonico (Ricarica 5-6). Il drago emette un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 27 e subire 77 (22d6) danni da suono se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Schianto (Costa 2 Azioni). Il drago salta sul posto. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venire gettato prono. Il drago può poi spostarsi fino a metà del suo movimento.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Caverne

Organizzazione: Solitario, creature sotterranee

Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi Porpora vivono sotto terra e si sono perfettamente adattati alla vita sotterranea. Capaci di vedere al buio come se fosse pieno giorno, dotati di Senso Tellurico, hanno perso la capacità di volare ma acquisito quella di scavare con la stessa velocità come se corressero.

Un Drago Porpora è molto territoriale e stabilirà un perimetro (di circa 5 km di raggio) dove crea, se non già presente un intricata serie di cunicoli e caverne per i suoi servi.

Un Drago Porpora è molto protettivo con le sue creature, con chi gli porta da mangiare e gli offre tesori.

Dall'aspetto tozzo hanno denti fini e lunghi ed artigli enormi che continuamente crescono. Hanno un potentissimo attacco sonico che spesso crea crolli nelle caverne, crolli che sono completamente indifferente a lui.

E' forte e coraggioso, arrogante ma non sfrontato. Non ha paura di combattere se pensa di vincere. Porta sempre la battaglia sottoterra dove può creare fosse per fare precipitare i nemici o scappare se necessario.

Un Drago Porpora hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista della Terra ed è immune al danno ed effetti sonori.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:

- Freccia Acida

- Passare Senza Tracce
- Scolpire Pietra

Drago Rosso Antico
Mastodontica drago, caotico malvagio
FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +6
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 546 (28x3d6 + 252)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +33, Riflessi +24, Volontà +26
Competenze Furtività +7, Consapevolezza +16
Immunità al Danno Fuoco, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti più 14 (4d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 30 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 30 e subire 91 (26d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 30 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il drago rosso si scuote e ruggisce. 1 volta al giorno, la prima volta che è Arrabbiato, termina tutte le condizioni negative su di se e tutte le abilità si ricaricano. Il soffio si ricarica con 3-6.

Ecologia
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione
Il Drago Rosso si crede il Re dei Draghi per via della sua potenza fisica e del soffio capace di sciogliere la pietra.

I Draghi Rossi sono i draghi più grandi sia per corporatura che per apertura alare. Spesso le scaglie, di un rosso scuro quasi di sangue, hanno bordi affilati ed allungati.

I Draghi Rossi prediligono le montagne calde e se possibile direttamente direttamente dentro un vulcano.

Combattono sfruttando la loro mole, le ali, il morso artigli.. insomma tutto ciò che sono ed hanno a disposizione. Un Drago Rosso combatte sempre fino alla morte non si ritira ne scappa ne rinuncia ad una sfida, l'orgoglio di cui sono tronfi non gli permette di mostrarsi deboli.

Un Drago Rosso hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista del Fuoco ed è immune al fuoco.

Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Adulto
Enorme drago, caotico malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 28
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +23, Riflessi +17, Volontà +18
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +13
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 23 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 e subire 63 (18d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago Rosso Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Giovane
Grande drago, caotico malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +11, Riflessi +8, Volontà +10
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +8
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 20 e subire 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il giovane drago rosso ricarica il soffio infuocato. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Palla di Fuoco
- Nube Incendiaria
- Muro di fuoco

Drago Rosso Cucciolo
Media drago, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)

Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 4 (1100 PX)
Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 15 e subire 24 (7d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia
Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Vedi Descrizione Drago Rosso Antico.

Drago Verde Antico
Mastodontica drago, legale malvagio
FORZA +8
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 32
Punti Ferita 385 (22x3d6 + 154)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +29, Riflessi +23, Volontà +25
Competenze Furtività +8, Ingannare +11, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza + 15
Immunità al Danno Veleno, armi +1
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 28 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 28 e subire 77 (22d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 28 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venire gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I Draghi verdi amano le foreste e la natura incontaminata dove si reputano i padroni e re indiscussi.

I potenti draghi verdi hanno la testa tondeggiante e pronunciate orecchie all'indietro, le corna sono corte e non appuntite. Gli artigli e le fauci sono devastanti, potenti e capace di tranciare qualsiasi cosa. Il naso è largo e le narici aperte come se dovesse soffiare in qualsiasi momento.

Il soffio dei draghi verde è veleno, così che possa uccidere le creature viventi ma non le piante.

La tana di un drago verde è sempre vicino ad una sorgente d'acqua, possibilmente nella parte più lussureggiante ed incontaminata della foresta.

Un Drago verde non ama volare e preferisce saltare schiacciando con il suo peso e dilaniare con i suoi artigli.

Tra i tanti draghi quello verde è forse quello che farà parlare gli avventurieri se si dimostrano rispettosi ed impauriti dalla sua regalità.

I Draghi Verdi hanno +1d6 nelle prove di magia e possono ignorare un dado tirato nella prova con la Lista di Animali e Piante ed è immune i Veleni sia a quelli magici che naturali.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Adulto
Enorme drago, legale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 27
Punti Ferita 207 (18d12 + 90)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +20, Riflessi +16, Volontà +17
Competenze Furtività +6, Ingannare +8, Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +12
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 15 (13000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +23 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 22 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 22 e subire 56 (16d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.
Arrabbiato: Il Drago Verde Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.
Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso
Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.
Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Verde Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Giovane
Grande drago, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 22
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +9
Competenze Furtività +4, Ingannare +5, Consapevolezza +7
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m **Linguaggi** Comune, Draconico
Sfida 8 (3900 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 e subire 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: il Drago Verde Giovane ricarica il suo soffio Velenoso.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Verde Antico.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guscio anti vita
- Localizza animali e piante
- Rimuovi veleno

Drago Verde Cucciolo
Media drago, legale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +0
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da veleno.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 e subire 21 (6d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Vedi Descrizione Drago Verde Antico.

Draghi di Ljust

Pochissimi draghi buoni o di Ljust come vengono chiamati, sono presenti nella Terra. Elysan è probabilmente il più noto e potente, un antico drago d'argento.

Drago d'Argento Antico
Mastodontica drago, legale buono
FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +6
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 487 (25x3d6 + 225)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +32, Riflessi +23, Volontà +25
Competenze Arcano +11, Furtività +7, Consapevolezza +16, Storia +11
Immunità al Danno freddo, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50000 PX)
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 28 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 27 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 28, subendo 67 (15d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 23 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 28 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 28 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Adulto
Enorme drago, legale buono
FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 27
Punti Ferita 243 (18d12 + 126)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +16, Volontà +17
Competenze Arcano +8, Furtività +5, Consapevolezza +11, Storia +8
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (1500 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +27 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 22 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 22, subendo 58 (13d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 22 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago d'Argento Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Giovane

Grande drago, legale buono

FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 23
Punti Ferita 168 (16d10 + 80)
Movimento 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +12
Competenze Arcano +6, Furtività +4, Consapevolezza +8, Storia +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5000 PX)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 20, subendo 54 (12d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 20 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Arrabbiato: il giovane drago d'argento ricarica uno dei suoi soffi.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Lentezza
- Fabbricare
- Sogno

Drago d'Argento Cucciolo

Media drago, legale buono

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno freddo
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra 20, subendo

18 (4d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 5 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 20 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Ecologia
Ambiente: Montagne Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Tra tutti i draghi, quelli d'argento sono i più coraggiosi, e si attengono ad un codice cavalleresco che impone loro di aiutare i deboli, sconfiggere il male e comportarsi in modo onorevole.

Drago di Bronzo Antico
Mastodontica drago, caotico buono
FORZA +9
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +8
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +4 – **Difesa** 33
Punti Ferita 444 (24x3d6 + 192)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +30, Riflessi +22, Volontà +24
Competenze Furtività +7, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza +17
Immunità al Danno Elettricità, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 27 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27, subendo 88 (16d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. *Soffio Repulsivo.* Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 27, altrimenti viene allontana di 18 metri dal drago.
Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 27 o subire 16 (2d6 + 9) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia
Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Adulto
Enorme drago, caotico buono
FORZA +7

DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 27
Punti Ferita 212 (17d12 + 102)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +21, Riflessi +14, Volontà +16
Competenze Furtività +5, Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +12
Immunità al Danno Elettricità
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 15 (13000 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +24 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti.
Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 23 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 23, subendo 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. *Soffio Repulsivo.* Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 23, altrimenti viene allontana di 18 metri dal drago.
Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.
Azioni Aggiuntive
Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.
Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 14 (2d6 + 7) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.
Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.
Arrabbiato: Il Drago di Bronzo Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.
Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso
Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.
Ecologia
Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Giovane
Grande drago, caotico buono
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 22
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +10
Competenze Furtività +3, Percepire Emozioni +4, Consapevolezza +7
Immunità al Danno Elettricità
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 8 (3900 PX)
Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 18, subendo 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18, altrimenti viene allontana di 12 metri dal drago.

Arrabbiato: il Drago di Bronzo Giovane ricarica uno dei suoi soffi.

Ecologia

Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Globo di Invulnerabilità
- Libertà di Movimento

Drago di Bronzo Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Elettricità
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 16, subendo 16 (3d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 16, altrimenti viene allontana di 9 metri dal drago.

Ecologia

Ambiente: Zone Costiere Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi di bronzo sono noti per allearsi con viaggiatori ed avventurieri se causa e ricompensa sono giuste e adeguate.

Drago d'Oro Antico

Mastodontica drago, legale buono

FORZA +10
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +9
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +3
CARISMA +9
Iniziativa +4 – **Difesa** 34
Punti Ferita 546 (28x3d6 + 252)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +33, Riflessi +26, Volontà +27
Competenze Furtività +9, Percepire Emozioni +10, Consapevolezza +17, Ingannare +16
Immunità al Danno Fuoco, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 29 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine

di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 29, subendo 71(13d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 29 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 29 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Adulto
Enorme drago, legale buono
FORZA +8
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +7
Iniziativa +3 – **Difesa** 28
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +24, Riflessi +19, Volontà +19
Competenze Furtività +8, Percepire Emozioni +8, Consapevolezza +14, Ingannare +13
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +28 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 23 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 23, subendo 66 (12d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 23 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri

Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago d'Oro Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Giovane

Grande drago, legale buono

FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +9, Volontà +13
Competenze Furtività +6, Percepire Emozioni +5, Consapevolezza +9, Ingannare +9
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5900 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 19, subendo 55 (10d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 19 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Arrabbiato: il giovane drago d'oro ricarica uno dei suoi soffi. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Guarigione
- Ristorare Superiore
- Tentacoli Neri

Drago d'Oro Cucciolo

Media drago, legale buono

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +3

Iniziativa +2 – **Difesa** 19
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PX)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 14, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o avere -1d6 ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e Tiri Salvezza su Tempra per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

I draghi d'oro sono l'emblema della virtù. Gli altri draghi di Ljust li riveriscono come agenti delle potenze divine e membri esemplari della razza draconica, e spesso li cercano per consigli o aiuto.

Drago d'Ottone Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +3 – **Difesa** 30
Punti Ferita 297 (17x3d6 + 119)
Movimento 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +27, Riflessi +20, Volontà +22
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +14, Ingannare +10, Storia +9
Immunità al Danno Fuoco, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 20 (25000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia: 3lv

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 26 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 26, subendo 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 26 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 26 o subire 15 (2d6 +

8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Adulto
Enorme drago, caotico buono
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 25
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Movimento 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +13, Volontà +14
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +11, Ingannare +8, Storia +7
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10000 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 21, subendo 45 (13d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 21 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'Azione per risvegliarla.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 21 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago d'ottone Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Giovane
Grande drago, caotico buono
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 20
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Movimento 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +6, Ingannare +5
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 17, subendo 42 (12d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. *Soffio Soporifero.* Il drago esala del gas soporifero in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 17 o cadere svenuta per 5 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'Azione per risvegliarla.
Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.
Incantesimi
Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Visione del vero
- Conoscenza delle Leggende
- Scrutare

Drago d'Ottone Cucciolo
Media drago, caotico buono
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Movimento 9 m, scavo 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +1
Competenze Furtività +2, Consapevolezza +4
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 12, subendo 14 (4d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 12 o cadere svenuta per 1 minuto. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'Azione per risvegliarla.
Ecologia
Ambiente: Deserti Caldi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Ottimi conversatori, i draghi d'ottone preferiscono parlare invece che combattere. I draghi d'ottone fanno la tana vicino agli insediamenti umanoidi, dove possono udire le notizie e i pettegolezzi più recenti.

Drago di Rame Antico
Mastodontica drago, caotico buono
FORZA +8
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +3
CARISMA +4
Iniziativa +5 – **Difesa** 33
Punti Ferita 350 (20x3d6 + 140)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +28, Riflessi +24, Volontà +24
Competenze Furtività +8, Ingannare +11, Consapevolezza +17
Immunità al Danno acido, armi +1
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33000 PX)
Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.
Resistenza alla Magia: 3lv
Azioni
Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti, 3/20 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 26 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 26, subendo 63 (14d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 26. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago).

Nella nuova forma, il drago mantiene i suoi Tratti, Punti Ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa Azione. Le sue statistiche e capacità

vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto Azioni aggiuntive della nuova forma.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 5 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 26 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +4
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 25
Punti Ferita 184 (16d12 + 80)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +15, Volontà +15
Competenze Furtività +6, Ingannare +8, Consapevolezza +12
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 14 (11.500 PX)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o

l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 21, subendo 54 (12d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 21. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Aggiuntive

Il drago può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il drago recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 21 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà del suo movimento di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Consapevolezza.

Arrabbiato: Il Drago di Rame Adulto può eseguire queste azioni a costo 2 Azioni.

Focalizzare: la creatura interrompe un effetto mentale su di se in corso

Brutalità: la creatura attacca con ferocia inaudita. +1d6 al Tiro per Colpire, si conta un 6 in più nella conta dei critici fino alla fine del combattimento.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 21
Punti Ferita 119 (14d10 + 42)
Movimento 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Furtività +4, Ingannare +5, Consapevolezza +7
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 12 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 17, subendo 40 (9d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 17. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Arrabbiato: il Drago di Rame Giovane ricarica uno dei due soffi. Costo 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo

Descrizione

Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Incantesimi

Gli incantesimi preferiti di questo Drago sono:
- Barriera di Lame
- Muro di Forza
- Sfera elastica

Drago di Rame Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 17
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +4
Immunità al Danno acido
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.
Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 6 metri e larga 1 metro. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 12, subendo 18 (4d8) danni da acido se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 12. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura ha una Azione in meno a round ed ha la velocità dimezzata. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.
Ecologia
Ambiente: Colline Calde
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Questo drago capriccioso durante il combattimento cerca di ostacolare e frustrare i suoi nemici.

Tàhil
Colossale drago
FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +10
INTELLIGENZA +8
SAGGEZZA +8
CARISMA +9
Iniziativa +8 – **Difesa** 40
Punti Ferita 615 (30x3d6+300)
Movimento 20 metri, volare 20 metri
Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +30, Volontà +38
Competenze tutte +18
Immunità al Danno freddo, fulmine, fuoco, acido, veleno, suono, armi +3
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 60 m, Visione del vero 40 m
Linguaggi tutti
Sfida 30 (155,000 PX)
Immortale sulla Terra. Quando il corpo di Tàhil viene ucciso sulla Terra questo si riforma in 3d6 giorni nella tana fatta da Calicante.
Incantesimi. Tàhil ha CM 20. La sua caratteristica da incantatore è il Carisma. Tàhil conosce i seguenti incantesimi:
A volontà: Parola Divina
Natura Divina. Tàhil non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno. Gli incantesimi di 5 livello o inferiore non hanno effetto su Tàhil tranne se lo vuole.
Padrone dei Draghi. Ogni Drago non di Ljust sulla Terra è fedele ed ubbidiente al volere di Tàhil.
Voce del Padrone. Tàhil può dialogare con ogni drago di Tàhil presente in sulla Terra, indipendentemente dalla distanza.
Richiamo del Padrone. Tàhil apre un portale ed escono 1d2+1 dragi di Tàhil di età e colore casuale. Il potere è usabile 1 volta al giorno.
Resistenza Leggendaria (5/Giorno). Se il Tàhil fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.
Più teste. Tàhil ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro essere cieco, sordo, svenuto. Tàhil può eseguire fino a 6 Reazioni per round.
Rigenerazione. Tàhil rigenera 30 Punti Ferita all'inizio del suo round
Azioni
Multiattacco. Tàhil può usare la sua Presenza Spaventosa oppure effettuare 3 attacchi (2 con artigli ed uno con la coda) oppure uno solo con il morso. Artiglio +30, portata 5 metri. Coda +30 portata 8 metri. Morso +30, portata 6 metri. Tutti gli attacchi di Tàhil sono considerati magici +5.
Colpisce: Artiglio, 24 (4d6 +10, 5/40 danni da sanguinamento) da taglio. Coda, 28 (4d8 +10) contundenti. Morso 48 (8d6 +10) in caso di critico nel colpire del morso mozza il corpo a metà della creatura se non si riesce un TS su Tempra a DC 30.
Presenza Spaventosa Ogni creatura che possa vedere Tàhil e sia entro 80 metri deve fare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 35 o essere Spaventato per 1 minuto. Ogni round la creatura può effettuare il Tiro Salvezza, se questo riesce è immune alla Presenza Spaventosa di Tàhil per le successive 24 ore.
Azioni Aggiuntive
Il Tàhil può effettuare 3 azioni aggiuntive, scelte da quelle sottostanti ed una per round solo al termine del round di un altra creatura. Tàhil può cambiare il colore della sua testa per accedere ai poteri degli altri tipi di drago. Le azioni dipendono dalla testa scelta.
Attacco con Artiglio.: +19, portata 6 metri, un obiettivo. Se colpisce 32 (4d10 + 10, 3 da Sanguinamento) danno da taglio più 14 (4d6) danni da acido (testa Nera) oppure Elettricità (testa Blu) oppure da Veleno (testa Verde) oppure da Fuoco (testa Rossa) oppure da Freddo (testa Bianca) oppure da Fuoco (testa Gialla) oppure da Suono (testa Viola)
Testa Nera.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Acido in un cono di 40 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 68 (15d8) di danno da acido oppure dimezzare.
Testa Blu.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Elettricità in un cono di 40 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 88 (16d10) di danno da Elettricità oppure dimezzare.
Testa Verde.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Veleno in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Ri-

flessi DC 32 o prendere 77 (22d6) di danno da Veleno oppure dimezzare.

Testa Rossa.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Fuoco in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 91 (26d6) di danno da Fuoco oppure dimezzare.

Testa Bianca.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Ghiaccio in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 72 (16d8) di danno da Ghiaccio oppure dimezzare.

Testa Viola.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia Suono in un cono di 30 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 90 (18d8) di danno da Suono oppure dimezzare.

Testa Gialla.: Costa 2 azioni Aggiuntive, Tàhil soffia sabbia rovente in un cono di 60 metri. Tiro Salvezza su Riflessi DC 32 o prendere 72 (16d8) di danno da Fuoco oppure dimezzare.

Ecologia
Ambiente: Sconosciuto
Organizzazione: Unico
Tesoro: Speciale

Descrizione Tàhil è il Patrono dei Draghi incarnato. Nulla resiste alla sua furia, follia, rabbia e distruzione. Tàhil è una mastodontica creatura con 7 teste di drago, ognuna colorata in modo diverso, ognuna a rappresentare un colore di un Drago. Vedi capitolo sulla Cosmologia per i dettagli della sua storia.

Drider
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +3 – **Difesa** 22
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza Tempra +11, Riflessi +9, Volontà +9
Competenze Furtività +9, Consapevolezza +5
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Elfico, Linguaggio delle Profondità
Sfida 6 (2300 PX)

Camminare sulla Tela. Il drider ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Discendenza Fatata. Il drider ha +1d6 ai Tiri Salvezza per non restare affascinato, e la magia non può far addormentare un drider.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del drider è la Saggezza. Il drider può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *luci danzanti*

1/Giorno: *luce diurna, oscurità*

Scalare come Ragno. Il drider può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Multiattacco. Il drider effettua tre attacchi con la spada lunga o con l'arco lungo. Può rimpiazzare uno di questi attacchi con un attacco di morso.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d8 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +11 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

Arrabbiato: il Drider raccoglie la saliva velenosa e la sputa sulle sue armi. Fino alla fine del combattimento l'attacco di Spaga Lunga causa 1d8 di danni da veleno. Costa 1 Azione.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: doppio (Mazza Pesante Perfetta, Arco Lungo Composito Perfetto [Forza +2] con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione
Creato dal corpo di un elfo, alterato e mutato attraverso speciali veleni ed elisir per assumere le caratteristiche di un ragno gigante, il drider è una creatura pericolosa.
I drider sono sessualmente dimorfici. La parte inferiore da ragno del corpo di un drider femmina è lucente ed aggraziata, spesso simile al corpo di una vedova nera, mentre il busto superiore di elfo mantiene le sue curve allettanti e il bel viso (con l'eccezione delle venefiche zanne acuminate). La parte inferiore del corpo di un drider maschio è tozza come una tarantola, mentre quella superiore ha un fisico asciutto e supporta un'orrenda faccia più da ragno che da elfo, completa di mandibole zannute.

Driade
Media fatato, neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +2 – **Difesa** 12 (17 con *pelle di corteccia*)
Punti Ferita 22 (5d8)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +5, Riflessi +9, Volontà +7
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 1 (200 PX)

Camminata Arborea. Uno volta durante il suo round, la driade può usare 3 metri di movimento per entrare magicamente in un albero vivo a sua portata ed emergere da un altro albero vivo entro 18 metri dal primo albero, ricomparendo in uno spazio non occupato entro 1 metro dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia Grande o superiore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della driade è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). La driade può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali. A volontà:

artificio druidico

3/giorno ciascuno: *bacche benefiche*, *intralciare* 1/giorno: *passare senza tracce, pelle coriacea, randello incantato*

Parlare con Animali e Piante. La driade può comunicare con bestie e piante come se parlassero la stessa lingua.

Resistenza alla Magia. La driade ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Randello. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire (+6 a colpire con *bastone*), portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti, o 8 (1d8 + 4) danni contundenti con *bastone*

Fascino Fatato. La driade può prendere a bersaglio un umanoide o bestia entro 9 metri da lei e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere la driade, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 14 o restare affascinato dalla magia. Le creature affascinate considerano la driade un'amica fidata da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo della driade, interpreterà le richieste o le azioni della driade nel modo più favorevole possibile.

Ogni volta che la driade o i suoi alleati arrecano danno al bersaglio, esso può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Altrimenti, l'effetto permane 24 ore o finché la driade muore, si trova su di un piano di esistenza diverso rispetto al bersaglio, o termina l'effetto con un'Azione Immediata. Se il Tiro Salvezza del bersaglio riesce, il bersaglio sarà immune al Fascino Fatato della driade per le successive 24 ore.

La driade non può tenere affascinati più di un umanoide o tre bestie alla volta.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o boschetto (3-8)

Tesoro: standard (Arco Lungo Perfetto con 20 Frecce, Pugnale, altro tesoro)

Descrizione

Le driadi sono folletti-albero che amano i boschi appartati lontani dagli umanoidi bisognosi di legname. L'interesse principale delle driadi è la propria sopravvivenza e quella delle adorate foreste, e sono note per costringere magicamente i viaggiatori ad aiutarle in quei compiti che non possono espletare. Sono amichevoli con druidi e guardiaboschi non malvagi, dato che riconoscono la loro empatia o il loro rispetto per la natura.

Le driadi sono benevole guardiane degli alberi, e sebbene non siano violente di natura, possono bloccare e sventare le minacce alle loro dimore o trasformare i nemici in alleati. Alcune tengono uno o più umanoidi ammaliati nel proprio territorio per difenderlo o per sviare gli assalitori. I nemici resi inabili in genere vengono trascinati ai confini della foresta dagli alleati delle driadi e scacciati, ma quelli malvagi o ostili vengono uccisi una volta finito il combattimento.

Duergar

Media umanoide (nano), legale malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 17 (armatura di scaglie, scudo)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Movimento 8 m

Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +1

Resistenza al Danno veleno

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Nanico, Linguaggio delle Profondità

Sfida 1 (200 PX)

Resilienza Duerga. Il duergar ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro veleni, incantesimi e illusioni, oltre al resistere al restare affascinato o paralizzato.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il duergar ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un 1 ora). Per 1 minuto, il duergar aumenta magicamente di taglia, insieme a tutto ciò che sta trasportando o indossando. Mentre è ingrandito, il duergar è di taglia Grande, raddoppia i dadi di danno degli attacchi con armi basate sulla Forza (già incluso negli attacchi), e ha +1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza di Forza. Se il duergar non ha sufficiente spazio per diventare Grande, ottiene la massima taglia concessa dallo spazio a disposizione.

Piccone da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, o 11 (2d8 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un 1 ora). Il duergar diventa magicamente invisibile al massimo per un'ora (come se stesse mantenendo la concentrazione per un incantesimo) o finché non attacca, lancia un incantesimo, usa Ingrandire o la sua concentrazione viene spezzata. Tutto l'equipaggiamento che il

duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: solitario, gruppo (2-5), squadra (6-12 più 3 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-8° livello), o clan (13-80 più 25% di bambini non combattenti più 1 sergente di 3° livello ogni 5 adulti, 3-6 tenenti di 3°-6° livello, e 1-4 capitani di 9° livello)

Tesoro: equipaggiamento da PNG (Cotta di Maglia, Scudo Pesante di Metallo, Martello da Guerra, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, 3d6 mo, altro tesoro)

Descrizione

Lontani parenti dei Nani, più cupi e deformi, i Duergar sono creature dal pessimo carattere che odiano gli intrusi nei loro reami sotterranei, ma mai più dei Nani. Vivono in comunità nelle profondità del sottosuolo. Hanno pelle grigio opaco, come fosse sporca di polvere o cenere, ma questa tonalità naturale permette di mimetizzarsi meglio nelle zone sotterranee. Sono una Razza di schiavisti, ma mentre costringono i prigionieri non Nani a lavori massacranti, uccidono senza remore i Nani catturati. In combattimento, i Duergar tirano di balestra, e poi passano al Martello da Guerra qualche round dopo. Se in inferiorità numerica, o se c'è un pericolo (e spazio) adeguato, un Duergar userà la sua capacità Ingrandire ed attaccherà.

Elementali

Vengono prima presentate le formule generiche ed un pò matematiche degli elementali, successivamente sono presenti degli esempi.

Elementale dell'Acqua Generico

CR/3 (Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontico, Colossale)

FORZA +2+CR/3
DESTREZZA 0+CR/4
COSTITUZIONE +2+CR/3
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA +0+CR/5
CARISMA +0+CR/7
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*4
Movimento 9 m, nuoto CR*4 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan
Sfida CR

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria,cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.

Colpisce: CR*1d8 danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC CR+CR/2. Se lo fallisce, il bersaglio subisce (1d8+1)*CR/2 danni contundenti. Se è di taglia CR/3 >=4, il bersaglio è anche afferrato (DC CR*2 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura di taglia CR/3 oppure 2 di CR/2 oppure. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce (1d6)*CR/2 danni contundenti. Una creatura entro 3 metri dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'Azione per tentare di riuscire una prova di Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 2+CR*2.

Elementale dell'Aria Generico

FORZA +0+CR/4
DESTREZZA +3+CR/4
COSTITUZIONE +0+CR/5
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA +0+CR/5
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*2
Movimento 0 m, volare CR*4 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno fulmine, suono; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictun
Sfida CR

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR

a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: 1d6*CR/3 danni contundenti.
Turbine (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC CR*1.5. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 1d8*CR/3 danni contundenti e viene scagliato a CR metri di distanza dall'elementale in una direzione casuale e cadere prono. Se un bersaglio lanciato colpisce un oggetto, come un muro o il pavimento, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri per cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o subire lo stesso danno e cadere prona. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno contundente e non viene scagliato via né cade prono.

Elementale del Fuoco Generico
FORZA +0+CR/4
DESTREZZA +2+CR/4
COSTITUZIONE +1+CR/4
INTELLIGENZA -2+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA -2+CR/5
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*3
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida CR
Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza stringersi. Una creatura che entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un round, la creatura subisce CR danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'Azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà CR danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.
Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di CR*2 metri e luce fioca per ulteriori CR*2 metri.
Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1 metro che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso. **Azioni**
Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di contatto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: CR*2 danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non impiega un'Azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà CR danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Elementale della Terra Generico
FORZA +CR
DESTREZZA -2+CR/5
COSTITUZIONE +2+CR/3
INTELLIGENZA -3+CR/6
SAGGEZZA -1+CR/5
CARISMA -3+CR/6
Iniziativa =DEX – **Difesa** 10+CR+DEX
Punti Ferita CR*CR*6
Movimento 9 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +CR+COS, Riflessi +CR+DES, Volontà +CR+SAG
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Vulnerabilità al Danno suono
Sensi percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m
Linguaggi Tremun
Sfida CR
Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.
Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta.
Azioni
Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +CR*2+FOR a colpire, CR/3 metri, un bersaglio.
Colpisce: CR*3 danni contundenti.

Elementale dell'Acqua Maggiore
Enorme elementale, neutrale
FORZA +6
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 21
Punti Ferita 158
Movimento 9 m, nuoto 33 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +12, Volontà +6
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan

Sfida 9

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria,cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 26 (4d8 + 10) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 21. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 25 (5d8 + 5) danni contundenti. Se è di taglia Enorme o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Enorme o fino a due Grandi o più piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 25 (4d8 + 5) danni contundenti. Una creatura entro 3 metro dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'Azione per tentare di riuscire un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 19.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Acqua)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.

Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.

Un elementale dell'acqua grande è alto 9 metri e pesa 10000kg.

Elementale dell'Acqua

Grande elementale, neutrale

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +4 – **Difesa** 17
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Movimento 9 m, nuoto 27 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +2
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan
Sfida 5 (1800 PX)

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 15. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se è di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Grande o fino a due Medie o più piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Una creatura entro 1 metro dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'Azione per tentare di riuscire un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 14.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Acqua)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.

Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da

braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.
Un elementale dell'acqua grande è alto 4,8 metri e pesa 1125kg.

Elementale dell'Acqua Minore
Medio elementale, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 16 (2d8 + 4)
Movimento 9 m, nuoto 27 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +0
Resistenze al Danno acido; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan
Sfida 2

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; il suo movimento è ridotto di 6 metri fino al termine del suo prossimo round.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 2) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 8 (2d4 + 4) danni contundenti. Se è di taglia Media o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (DC 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.

L'elementale può afferrare una creatura Media o fino a due Piccole alla volta. All'inizio di ciascun round dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 8 (2d4 + 4) danni contundenti. Una creatura entro 1 metro dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'Azione per tentare di riuscire un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 12.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Acqua)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali dell'acqua sono creature pazienti e inflessibili composte di acqua vivente, dolce o salata. Preferiscono coprire d'acqua i loro avversari o trascinarveli dentro per ottenere un vantaggio.
Come gli altri elementali, tutti gli elementali dell'acqua hanno aspetto e forma unici. Molti sono creature dall'aspetto simile ad un'ondata con faccia vagamente umanoide e onde più piccole ai lati che fungono da braccia. Un'altra forma comune è quella di una qualche creatura acquatica, come uno squalo o un polpo, ma fatta interamente d'acqua.
Un elementale dell'acqua grande è alto 1,8 metri e pesa 80kg.

Elementale dell'Aria
Grande elementale, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +5
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +5 – **Difesa** 18
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Movimento 0 m, volo 27 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +13, Volontà +2
Resistenze al Danno fulmine, suono; da arma non magica
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictun
Sfida 5 (1800 PX)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Turbine (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 15 (3d8 + 2) danni contundenti e viene scagliato a 6 metri di distanza dall'elementale in una direzione casuale e cadere prono. Se un bersaglio lanciato colpisce un oggetto, come un muro o il pavimento, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri per cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro

un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno contundente e non viene scagliato via né cade prono.

Ecologia
Ambiente: Piano dell'Aria
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali dell'aria sono rapide creature volanti fatte d'aria. Primitivi e territoriali, non amano essere evocati o controllati dai mortali, e preferiscono trascorrere il loro tempo sul Piano dell'Aria, volando attraverso il cielo infinito.
Sebbene tutti gli elementali dell'aria della stessa taglia abbiano le stesse statistiche, l'aspetto esatto di ognuno varia molto da individuo a individuo: uno può apparire come un vortice animato di vento e fumo, mentre un altro come una creatura di fumo simile ad un uccello con occhi scintillanti e ali di vento.
Un elementale dell'aria preferisce attaccare le creature che volano, non solo per i vantaggi che ha grazie alla sua padronanza dell'aria, ma anche perché detesta toccare il terreno. Un elementale dell'aria può muoversi sott'acqua, e anche se non corre alcun rischio di annegamento, non ha gradi in Nuotare e sott'acqua perde gran parte della sua mobilità e velocità.
Un elementale dell'Aria Grande è alto 4,8 m e pesa 2 kg.

Elementale del Fuoco
Grande elementale, neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 16
Punti Ferita 102 (12d10 + 36)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +11, Volontà +4
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1800 PX)

Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza stringersi. Una creatura che entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un round, la creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'Azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1 metro che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di contatto.

Contatto. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d8 + 5) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non impiega un'Azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio round.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali del fuoco sono creature veloci e crudeli fatte di fiamme viventi. Si divertono a spaventare quelli più deboli di loro, e terrorizzano qualsiasi creatura che possano incendiare. Un elementale del fuoco non può entrare nel'acqua o in qualsiasi liquido ininfiammabile. Una massa d'acqua è una barriera impenetrabile a meno che l'elementale possa scavalcarla o saltarla, oppure venga coperta con materiale infiammabile (come uno strato d'olio).
Gli elementali del fuoco hanno un aspetto variabile; in genere si manifestano in forma di spire serpentine fatte di fumo e fiamme, ma alcuni elementali del fuoco prendono sembianze più simili a quelle di umani, demoni o altri mostri per aumentare il terrore quando compaiono improvvisamente. Il corpo di un elementale del fuoco sembra fatto di fiamme o sbuffi di scintille, fumo o cenere semistabili.

Un elementale del fuoco grande è alto 4,8 metri.

Elementale della Terra
Grande elementale, neutrale
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa -1 – **Difesa** 20
Punti Ferita 126 (12d10 + 60)
Movimento 9 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +1, Volontà +6
Vulnerabilità al Danno suono
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento,

Sensi percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Linguaggi Tremun

Sfida 5 (1800 PX)

Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta. **Azioni**

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano della Terra)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli elementali della terra sono creature lente ed ostinate fatte di pietra o terra. Quando stanno completamente fermi sono indistinguibili da un mucchio di pietre o una piccola collina.

Quando un elementale della terra si mette pesantemente in movimento, il suo aspetto esteriore può variare, anche se le sue statistiche restano identiche a quelle dei suoi simili della stessa taglia. Gli elementali della terra sono fatti per lo più di roccia, terra o cristallo, con gemme scintillanti come occhi. Quelli più grandi hanno l'aspetto di umanoidi di pietra. Ciuffi di vegetazione spesso crescono sul suolo che costituisce parte del corpo di un elementale della terra.

Un elementale della terra grande è alto 4,8 metri e pesa 3000 kg.

Ettercap

Media mostruosità, neutrale malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA 8 (-2)
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 44 (8d8 + 8)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +6
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Camminare sulla Tela. L'ettercap ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. L'ettercap può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, l'ettercap sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Multiattacco. L'ettercap effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. La creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Ragnatela (Ricarica 5-6). *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, una creatura di taglia Grande o minore. *Colpisce:* La creatura è intralciata dalla ragnatela. Con un'Azione, la creatura intralciata può effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 11, liberandosi dalla tela se la riesce. L'effetto termina se la tela è distrutta. La tela ha Difesa 10, 5 Punti Ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco, e immunità ai danni contundenti e da veleno.

Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: solitario, coppia o nido (3-6 più 2-8 ragni giganti)
Tesoro: Standard
Descrizione
Gli ettercap sono alti di solito 1,8 metri e pesano circa 100 kg. Sono solitari e raramente si uniscono ad altri della loro razza, tranne per l'accoppiamento. Quando fanno gruppo, tendono ad attrarre varie specie di ragni, formando uno strano connubio di ettercap e aracnidi.
Gli ettercap sono noti per la costruzione di astute trappole fatte di ragnatele e altri materiali naturali, che usano per catturare prede. Costruiscono rifugi di ragnatela, tra i rami più alti gli alberi lontano dagli altri predatori terrestri, e usano ragni mostruosi come vedette e guardiani.
Gli ettercap non sono coraggiosi, ma le loro trappole spesso impediscono al nemico di estrarre le armi. Un ettercap attacca con artigli e morsi velenosi. In genere evita la mischia con gli avversari che possono ancora muoversi e fugge se si liberano.

Ettin

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0

CARISMA -1
Iniziativa -1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +9, Riflessi +2, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +4
Linguaggi Gigante, Goblinoide
Sfida 4 (1100 PX)

Due Teste. L'ettin ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) e sui Tiri Salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Veglia. Quando una delle due teste dell'ettin è addormentata, l'altra è sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'ettin effettua due attacchi: uno con l'ascia da battaglia e uno con la mazza chiodata.

Ascia da Battaglia. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline fredde
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6), truppa (1-2 più 1-2 Orsi Bruni, banda (3-6 più 1-2 Orsi Bruni) o colonia (3-6 più 1-2 Orsi Bruni e 7-12 Orchi, o 9-16 Goblin)
Tesoro: Standard (Armatura di Cuoio, 2 Mazzafrusti Leggeri, 4 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione

Gli ettin, o giganti a due teste, sono cacciatori notturni malevoli e imprevedibili. Le due teste gli concedono impareggiabili poteri di percezione, facendone dei guardiani eccellenti.
Gli ettin sembrano Giganti di Collina Giganti di Pietra, ma il volto zannuto tradisce una discendenza orchesca. Hanno pelle marrone rosata e non si lavano mai se non vi sono costretti, cosa che li rende così sporchi e sudici che la loro pelle sembra spessa e grigia.
Gli adulti sono alti 3,9 metri e pesano 2.600 kg. Gli ettin vivono circa 75 anni.
Gli ettin non hanno un loro linguaggio ma parlano un gergo misto di Gigante, Goblin e Orchesco. Le creature che parlano uno qualsiasi di questi linguaggi possono comunicare con un ettin effettuando una prova di Intelligenza con DC 15. La prova si effettua una volta per ogni frammento di informazione; se l'altra creatura parla due di questi linguaggi la DC è 10, mentre per qualcuno che li parla tutti e tre è 5.
Sebbene gli ettin non siano molto intelligenti, sono guerrieri astuti. Preferiscono tendere imboscate alle loro vittime anziché ingaggiarle in combattimento, ma una volta che la battaglia è cominciata, un ettin combatte furiosamente fino alla morte del nemico.
Gli ettin sono creature solitarie, si stabiliscono nella sicurezza di cave rocciose e cavità, spesso circondate da buche e fossi, e tengono a volte degli orsi delle caverne come animali da compagnia o guardiani.
Un ettin particolarmente potente può attrarre un gruppo di seguaci, specie Goblin o Orchi. Comunque, questi assembramenti sono più che altro delle eccezioni, e raramente durano a lungo, con gli individualisti ettin che vanno per la loro strada appena le opportunità di saccheggio e rapina diminuiscono o se il capo viene ucciso.
In genere formano delle coppie riproduttive per allevare la prole solo per brevi periodi prima di riprendere ognuno la propria strada. I giovani ettin maturano rapidamente, raggiungendo la taglia adulta in un anno, potendo così provvedere a se stessi.

Fantasma

Media non morto, qualsiasi tratto
FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (10d8)
Movimento 0 m, volo 12 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +7
Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, suono; da armi non magiche
Immunità ai Danni Freddo, Vuoto, Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi qualsiasi lingua conosciuta in vita, Exspiran
Sfida 4 (1100 PX)

Movimento Incorporeo. Il fantasma può attraversare altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fantasma non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

Vista Eterea. Il fantasma può vedere 18 metri nel Piano Etereo quando si trova sul Piano Materiale, e vice versa.

Azioni

Tocco Avvizzente. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni da Vuoto. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o divenire Affaticato.

Eterealità. Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale, o vice versa. È visibile sul Piano Materiale mentre è nel Piano Etereo, e vice versa, ma non può interagire con nulla che si trovi sull'altro piano.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide, entro 1 metro e visibile al fantasma, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 13 o venire posseduto dal fantasma; il fantasma poi scompare, e il bersaglio è inabile e perde il controllo del suo corpo. Il fantasma ora controlla il corpo ma non priva il bersaglio della sua consapevolezza. Il fantasma non può essere

bersaglio di attacchi, incantesimi, o altri effetti, eccetto quelli che scacciano i non morti, e mantiene i suoi Tratti, Intelligenza, Saggezza, Carisma e immunità all'essere affascinato e spaventato. Per il resto usa altrimenti le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede al sapere e competenze del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo scende a 0 Punti Ferita, il fantasma la termina con un'Azione Immediata, o il fantasma viene scacciato o espulso da un effetto come l'incantesimo *dissolvi il bene e il male*. Quando la possessione termina, il fantasma riappare in uno spazio non occupato entro 1 metro dal corpo. Il bersaglio è immune alla Possessione di questo fantasma per 24 ore dopo aver riuscito il Tiro Salvezza o al termine della possessione.

Viso Orripilante. Ogni creatura che non sia non morta, entro 18 metri dal fantasma e che lo possa vedere, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 13 o essere spaventata per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio invecchia anche di 1d4 x 10 anni. Un bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun proprio round, terminando l'effetto per sé, qualora riuscisse il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza del bersaglio riesce e per lui l'effetto ha fine, il bersaglio è immune al Viso Orripilante del fantasma per le successive 24 ore. L'effetto di invecchiamento può essere invertito con l'incantesimo *ristorare superiore*, ma solo se eseguito entro 24 dall'effetto di invecchiamento.

Ecologia Ambiente: qualsiasi
Organizzazione: solitario
Tesoro: equipaggiamento da PNG

Descrizione

Quando ad un'anima non è concesso il riposo a causa di qualche grave ingiustizia, vera o presunta, a volte essa torna come fantasma. Questi esseri sono eternamente angosciati, privi di sostanza e incapaci di rimettere le cose a posto. Sebbene i fantasmi possano avere qualsiasi Tratto, molti si aggrappano al mondo dei viventi con un forte senso di odio e rabbia, e come risultato diventano malvagi; anche una creatura buona dopo morta può diventare un fantasma odioso e crudele.

Più di altri mostri, il fantasma deve avere un background ben delineato. Perché questo personaggio è diventato un fantasma? Quali leggende lo circondano? Un incontro con un fantasma non dovrebbe mai avvenire in modo accidentale: ci sono molti altri non morti incorporei, come Wraith e Spettri, per questo. Un incontro adeguato con un fantasma dovrebbe avvenire in una scena al culmine di un lungo periodo di tensione costruito con servitori minori o manifestazioni di spiriti non morti. L'esempio di fantasma sopra rappresenta una principessa umana assassinata da un amante infedele; dopo un confronto, lui la legò con delle catene e la gettò nel pozzo del castello, dove morì annegata. Le capacità del fantasma sono state selezionate in base al background, mostrando come si possa creare un potente antagonista. Applicando l'archetipo a creature con livelli e quindi Abilità proprie o con capacità razziali significative si possono creare fantasmi molto più potenti.

Quando viene creato un fantasma, questi ottiene le copie degli oggetti a cui in vita dava particolare valore (a condizione che gli originali non siano in possesso di altre creature). L'equipaggiamento funziona normalmente per il fantasma ma passa attraverso gli oggetti o le creature materiali. Un'arma +1 o con un potenziamento superiore, tuttavia, può danneggiare le creature materiali. Un fantasma può usare scudi e armature solo se hanno la capacità Tocco Fantasma.

Gli oggetti originali vengono lasciati indietro, proprio come le spoglie fisiche del fantasma. Se un'altra creatura impugna l'originale, la copia incorporea svanisce. Questa perdita fa inevitabilmente infuriare il fantasma, che non si ferma davanti a nulla per riportare l'oggetto nel posto in cui giaceva originariamente (e riguadagnarne l'utilizzo).

Fauci Gorgoglianti
Media aberrazione, neutrale
FORZA +0
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 10
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Movimento 3 m, nuoto 3 m
Tiri Salvezza Tempra +8, Riflessi +4, Volontà +5
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Gorgoglio. Finché la fauce è in grado di vedere una creatura e non è inabile, pronuncia frasi incoerenti. Ogni creatura che inizi il suo round entro 6 metri dalla fauce e può udire il suo gorgoglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo round e tira un d8 per determinare cosa farà durante il proprio round. Da 1 a 4, la creatura non fa nulla. Con 5 o 6, la creatura non svolge nessun'Azione o Reazione e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione determinata casualmente. Con 7 o 8, la creatura effettua un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata o non fa nulla se non è in grado di effettuare un simile attacco.

Terreno Aberrante. Il terreno in un raggio di 3 metri intorno alla fauce è considerato terreno difficile. Ogni creatura che inizi il suo round in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o vedere il suo movimento ridotto a 0 fino all'inizio del suo round successivo.

Azioni

Multiattacco. La fauce gorgogliante effettua un attacco di morso e, se può, uno Sputo Accecante.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 17 (5d6) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o venir gettato prono. Se il bersaglio viene ucciso da questo danno, viene assorbito dalla fauce.

Sputo Accecante (Ricarica 5-6). La fauce sputa un globo chimico ad un punto visibile entro 5 metri da essa. Il globo esplode all'impatto in un lampo accecante di luce. Ogni creatura entro 1 metro dal lampo deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13 o restare accecata fino al termine del prossimo round della fauce.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

Disgustosa, nauseante e affamata: queste sono le uniche parole che descrivono in modo appropriato la fauce gorgogliante. Bestie ripugnanti che si nascondono nelle grotte, nelle fogne e negli incubi, le fauci non hanno altro senso sociale, ecologico o religioso diverso dalla loro capacità di far impazzire coloro che le ascoltano. Alcuni studiosi credono che le fauci gorgoglianti siano una variante più piccola del molto più pericoloso shoggoth, mentre altri teorizzano che sia una punizione di qualche potente entità o divinità inflitta a coloro che l'hanno offesa.

Fenice

Mastodontica celestiale, Coraggioso, Protettivo, Buono

FORZA +8

DESTREZZA +6

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA +5

SAGGEZZA +6

CARISMA +6

Iniziativa +11 – **Difesa** 28

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Vulnerabilità al Danno freddo magico

Movimento 9 m, volare 27 m (buono)

Tiri Salvezza Tempra +19, Riflessi +21, Volontà +21

Immunità al Danno Fuoco, Luce, veleno, armi +1

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, affaticamento, sanguinamento

Rigenerazione una Fenice rigenera 10 Punti Ferita all'inizio di ogni suo round

Sensi Scurovisione 18 m, Visione Crepuscolare 18 m

Linguaggi Ictun, Celestiale, Comune, Ignan

Sfida 15 (13000 PX)

Consapevolezza della Luce. La Fenice ha sempre attivi i seguenti incantesimi *Individuazione del Magico, Individuazione delle Malattie e dei Veleni, Vedere Invisibilità*

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore della Fenice è il Carisma. La Fenice può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Cura Ferite Critiche, Dissolvi Magie, Fiamma Perenne, Rimuovi Maledizione, Metamorfosi (solo in umanoidi)*

3/giorno: *Cura Ferite Critiche di Massa, Guarigione, Muro di Fuoco, Ristorare Superiore, Tempesta di Fuoco*

1 volta: *Resurrezione* la Fenice sacrificando la sua vita in maniera definitiva può riportare in vita una creatura.

Azioni

Multiattacco. La Fenice può attaccare con due artigli ed il morso

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +23 al a colpire, portata 6 m, una creatura.

Colpisce: 19 danni perforanti (2d8+8 + 1d6 da Luce)

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +23 al a colpire, portata 6 m, una creatura.

Colpisce: 17 danni da taglio (2d6+8 + 1d6 da Luce)

Abilità speciali

Rinascita

Una Fenice uccisa si riduce ad un falò di 3 metri cubi dove giace al centro un uovo di fenice. Dopo 1d4+4 round questo uovo si schiude e diventa una Fenice perfettamente sana. L'unico modo per evitare la rinascita è togliere l'uovo dal falò (20d6 di danno da Luce) od usare un incantesimo di Disintegrazione sull'uovo. Una Fenice può resuscitare in questo modo una volta all'anno, se muore prima che sia trascorso questo tempo, la morte è definitiva. Uccidere una Fenice scatena l'ira delle Allieve della Luce e dei cavalieri di Sumkjr.

Ali di fiamma

La Fenice può trasformare le sue piume in fiamma senza usare Azioni. Queste piume infliggono 1d6 danni da fuoco + 1d6 danni da Luce a tutte le creature entro 6 metri all'inizio del suo round.

Arrabbiato: solo leggende narrano di una Fenice arrabbiata e si dice che sia intervenuto direttamente un Patrono.

Ecologia

Ambiente: Deserti e colline calde

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

La leggenda narra che le Fenici siano gli uccelli da compagnia di Ljust, sicuramente sono creature maestose e bellissime ed emanano una Luce simile a quella della Patrona della Genesi. Il movimento delle loro ali non produce rumore mentre la loro voce è canto. La fenice è un leggendario uccello di fuoco e luce che vive solitamente nei deserti. Sono creature molto intelligenti e sagge ed a volte usando la loro capacità di metamorfosi si recano nelle città dove aiutano chi combatte contro l'oscurità.

Fioritura Ossea

Grande non morto, non allineato

FORZA +3

DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 105 (6d10 + 64)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +8, Volontà +4
Vulnerabilità al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Veleno
Resistenze al Danno perforante, tagliente, da Luce
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento, rallentato, lentezza
Sensi Vista cieca 18 m
Linguaggi comprende il comune, druidico, silvano ma non può parlare
Sfida 6 (2300 PX)
Un piede nella Natura. finché Fioritura Ossea è a contatto con la terra rigenera all'inizio del suo round 6 Punti Ferita.
Uno nella Natura. finché Fioritura Ossea è in un ambiente naturale e non si muove attacca di sorpresa se non notato. E' richiesta una prova di Consapevolezza 21 per notarlo.
Natura Non Morta. Fioritura Ossea non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Multiattacco Fioritura Ossea può attaccare con il Grande Randello 3 volte oppure Soffiare Spore ed eseguire un attacco con il Grande Randello
Grande Randello. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni contundenti
Soffio di Spore: raggio di 6 metri. Fioritura Ossea emana spore e pollini tutto intorno a se. Qualsiasi creatura che respiri nel raggio di 6 metri dalla Fioritura Ossea deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 17. Se il Tiro Salvezza fallisce la creatura subisce 3d8 danni da veleno ed è sotto l'influenza dell'incantesimo Lentezza. Se il Tiro Salvezza riesce subisce metà del danno ed è rallentato fino alla fine del round successivo.
Arrabbiato: la Fioritura Ossea raccoglie le energie della natura intorno a se avvizzendola. Recupera 50 Punti Ferita. Costa 2 Azioni.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario, gruppi (2d12)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Le Fioriture Ossee sono creature morte nel fitto della foresta per i più disparati motivi. La Natura non volendo sprecare nulla anima la creatura per farne suo difensore. A prima vista una Fioritura Ossea non è diverso da un insieme di licheni colorati, piccoli funghi e manto erboso tanto è coperto di natura.

Funghi

Fungo Stridente
Media pianta, disallineato
FORZA -5
DESTREZZA -5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa -5 – **Difesa** 6
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 0 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +3, Volontà -4
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 0 (10 PX)
Falso Aspetto. Mentre il fungo stridente rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.
Azioni
Strillo. Quando una luce intensa o una creatura si trova entro 9 metri dal fungo stridente, esso emette un strillo udibile fino a 90 metri di distanza. Il fungo stridente continua a strillare finché la fonte del disturbo non si è portata fuori gittata e per altri 1d4 round successivi, ovvero finché non si è sgonfiato il cappello.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-12)
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Un fungo stridente è alto circa 50 cm, dall'ampio cappello marrone. Una volta emesso l'urlo il cappello si sgonfia.
Si racconta di cuochi Duergar specializzati nel cuocere questi funghi in pietanze sopraffine. I più bravi riescono anche a non fare sgonfiare il cappello.

Fungo Violetto
Media pianta, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA -5
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa -5 – **Difesa** 6
Punti Ferita 18 (4d8)
Movimento 2 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi -3, Volontà -3
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/4 (50 PX)
Falso Aspetto. Mentre il fungo violetto rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.
Azioni

Multiattacco. Il fungo effettua 1d4 attacchi con Contatto Putrido.

Contatto Putrido. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d8) danni da Vuoto.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o macchia (3-12)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

I funghi viola sono uno dei più noti e temuti pericoli delle caverne. Un viaggiatore può spesso notare i segni lasciati dal fungo viola su coloro che vivono o cacciano nei luoghi in cui questi funghi carnivori si appostano. Queste profonde e orribili cicatrici sembrano solchi scavati nella carne: i segni di un incontro ravvicinato con un fungo viola.

Un fungo viola si nutre della materia organica putrefatta, ma a differenza della maggioranza dei funghi non è un consumatore passivo. I viticci di un fungo viola possono colpire con inaspettata rapidità e sono ricoperti di un veleno virulento che causa la putrefazione delle carni con nauseante velocità. Questo potente veleno, se trascurato, può far marcire rapidamente un intero braccio o una gamba, lasciandosi dietro solo ossa che presto si corroderanno anch'esse.

Sebbene i funghi viola possano muoversi, lo fanno solo per attaccare o cacciare la preda. Un fungo viola con un flusso regolare di putredine di cui nutrirsi si accontenta di restare in un posto. Molti abitanti del sottosuolo, in particolare Trogloditi e Vegepigmei, sfruttano questo comportamento a loro vantaggio e posizionano molteplici funghi viola in giunzioni ed entrate chiave delle loro caverne come guardiani, assicurandosi di fornire loro cadaveri a sufficienza per evitare che si addentrino nel rifugio in cerca di cibo.

Alcune specie di Boleto Stridente hanno un aspetto piuttosto simile a quello dei funghi viola, sebbene manchino di ramificazioni tentacolari. Non è strano trovare boleti stridenti e funghi viola nello stesso groviglio, specialmente nelle aree dove altre creature coltivano questi funghi come guardiani.

Un fungo viola è alto 1,2 metri e pesa 25 kg.

Fuoco Fatuo

Minuscola non morto, caotico malvagio

FORZA -5

DESTREZZA +9

COSTITUZIONE +0

INTELLIGENZA +1

SAGGEZZA +2

CARISMA +0

Iniziativa +9 – **Difesa** 20

Punti Ferita 22 (9d4)

Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +12, Volontà +9

Immunità ai Danni Fulmine, Veleno

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco, da Vuoto, suono; armi che non siano magiche

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, privo di sensi, prono, affaticamento, sanguinamento

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 2 (450 PX)

Consumare Vita. Con un'Azione Immediata, il fuoco fatuo può prendere a bersaglio una creatura che può vedere entro 1 metro da esso e che abbia 0 Punti Ferita e sia ancora in vita. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 contro questa magia o morire. Se il bersaglio muore, il fuoco fatuo recupera 10 (3d6) Punti Ferita.

Effimero. Il fuoco fatuo non può indossare né trasportare nulla.

Illuminazione Variabile. Il fuoco fatuo promana luce intensa in un raggio da 1 a 6 metri e luce fioca per un numero di metri aggiuntivi pari al raggio scelto. Il fuoco fatuo può modificare questo raggio con una Reazione.

Movimento Incorporeo. Il fuoco fatuo può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fuoco fatuo non ha bisogno di aria, cibo o bevande.

Azioni

Scossa. *Attacco con incantesimo in mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d8) danni da fulmine.

Invisibilità. Il fuoco fatuo e la sua luce diventano magicamente invisibili finché non attacca o usa Consumare Vita, o finché la sua concentrazione non termina (come se si stesse concentrando su di un incantesimo).

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Palude

Organizzazione: Solitario, coppia o sequenza (3-4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Ogni cacciatore e agricoltore che viva vicino ad un acquitrino o a una palude ha dato un nome a queste sfere di luce fioca: jack lanterna, candele dei defunti, fuochi che camminano, luci dei pini, luci fantasma, luci di giunco; ma tutti sanno che si tratta di pericolosi predatori e false guide nell'oscurità.

Malvagie creature che si nutrono delle forti emanazioni psichiche delle creature terrorizzate, i fuochi fatui traggono piacere nel mettere i viaggiatori creduloni in situazioni pericolose. Nelle terre selvagge, dove sono molto comuni, i fuochi fatui preferiscono tattiche semplici come posizionarsi su scogli o sabbie mobili dove possono essere scambiati facilmente per lanterne (specialmente se possono predisporre la trappola nei pressi di vere lanterne di segnalazione), così da attirare i viaggiatori verso il pericolo. In rare occasioni, i fuochi fatui in cerca di vita facile si spostano in una città e si stabiliscono vicino ai patiboli o seguono, invisibili, un'armata, così da nutrirsi della paura degli uomini morenti; perché la stragrande maggioranza scelga di rimanere nelle paludi, dove le vittime scarseggiano, rimane un mistero.

I fuochi fatui possono contare solo sulla loro scossa elettrica in situazioni pericolose, quindi preferiscono lasciare che altre creature o pericoli si occupino delle loro vittime mentre loro fluttuano nelle vicinanze e banchettano.

I fuochi fatui possono brillare di qualunque colore desiderino, ma sono più spesso gialli, bianchi, verdi o blu. Possono anche variare la loro luminosità per creare un disegno: molti fuochi fatui amano creare forme che somigliano vagamente a teschi nella loro luminescenza per aumentare il terrore nelle loro vittime. I loro veri corpi sono globi di materiale spugnoso traslucido appena visibili di circa 30 centimetri che pesano 1,5 kg e possono emettere luce su tutta la loro superficie. La luce dei fuochi fatui brilla approssimativamente come una torcia, e sebbene non sembrino utilizzare suoni per comunicare, sentono perfettamente e possono far vibrare i loro corpi così rapidamente da imitare il linguaggio.

Nonostante siano denigrati dalla maggioranza delle creature senzienti, i fuochi fatui sono in realtà alquanto intelligenti, sebbene ragionino in modo completamente alieno. A volte si organizzano in gruppi chiamati sequenze; la loro società e i loro scopi rimangono completamente sconosciuti, così come le loro origini, sebbene talvolta siano noti per stringere patti con chi offre loro una grande quantità di vittime adeguatamente terrorizzate.

I fuochi fatui non hanno età e sono di fatto immortali, a meno che non muoiano di morte violenta; i fuochi fatui più antichi possono essere ottimi depositari di conoscenze del passato, sebbene convincere una di queste crudeli creature a cooperare possa essere piuttosto complicato.

Fustigatore
Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +3
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Movimento 3 m, scalata 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +5, Volontà +13
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +6
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 5 (1800 PX)

Falso Aspetto. Quando il fustigatore rimane immobile, è indistinguibile da una normale formazione rocciosa, come una stalagmite.

Scalare come Ragno. Il fustigatore può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Viticci Afferranti. Il fustigatore può avere fino a sei viticci alla volta. Ogni viticcio può essere attaccato (Difesa 20; 10 Punti Ferita; immunità ai danni da veleno). Distruggere un viticcio non infligge danni al fustigatore, che può produrre un viticcio di rimpiazzo nel suo prossimo round. Un viticcio può essere anche rotto se una creatura effettua un'Azione e riesce un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 15 contro di esso.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore può effettuare quattro attacchi con i suoi viticci, usare avvolgere ed effettuare un attacco con il morso.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d8 + 4) danni perforanti e Malattia Necrosi Purulenta

Necrosi Purulenta: 1 giorno, TS Tempra DC 15, 12 ore, 1 successo, -1 Costituzione.

Viticcio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 15 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è afferrato (DC 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e ha -1d6 alle prove di Forza e ai Tiri Salvezza su Tempra, mentre il fustigatore non può usare lo stesso viticcio contro un altro bersaglio.

Avvolgere. Il fustigatore trascina le creature afferrate da lui di 7 metri verso di lui.

Arrabbiato: il fustigatore emette un onda cacofonica nauseabonda. Tutte le creature nel raggio di 6 metri devono eseguire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 o essere Nauseato fino alla fine del round successivo. Costa 2 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione

Il fustigatore è un cacciatore da agguato. Capace di modificare la colorazione e la forma del suo corpo, un fustigatore nascosto sembra una stalagmite di pietra o ghiaccio (o in luoghi dal soffitto basso, una colonna di pietra o ghiaccio). Nelle aree prive di questi tratti per nascondersi un fustigatore può comprimere il suo corpo fino a sembrare un masso. Le sferze che può estroflettere non sono di carne ma di uno spesso materiale semiliquido simile a cera parzialmente fusa ma con la resistenza di una catena di ferro e la capacità di intirizzire la carne e indebolire le forze. Il fustigatore può usare queste sferze con grande maestria e farle volare fino a 15 metri per rubare gli oggetti che attraggono la sua attenzione.

Nonostante la sua forma aliena e mostruosa, il fustigatore è uno degli abitanti più intelligenti del sottosuolo. Non formano vaste società (anche se spesso si trovano a vivere insieme ad altre creature del sottosuolo come i Divora Cervelli, con cui a volte si alleano), ma spesso si aggregano in piccoli gruppi. Particolarmente interessato alla filosofia della vita e della morte, e agli aspetti più sottili delle religioni più sinistre e crudeli del mondo, un fustigatore può parlare o discutere per ore con quelli che inizialmente aveva semplicemente cercato di mangiare. Alcune storie parlano di oratori e filosofi particolarmente dotati che sono stati tenuti per giorni o anche anni come animali domestici o compagni di conversazione da gruppi di

fustigatori; alla fine, però, se non riescono a scappare, l'appetito dei fustigatori finisce per avere la meglio sulla loro curiosa intelligenza, specialmente nei casi in cui questi animali da compagnia superano costantemente l'arguzia e la pazienza dei loro guardiani. Un fustigatore è alto 2,7 metri e pesa 1.100 kg.

Gablin

Piccolo immondo (goblinoide), caotico malvagio

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 6 (2d4 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Resistenza al Danno: Vuoto
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprendono il Comune ma non lo parlano, Abissale
Sfida 1/2 (100 PX)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il gablin ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, contatto, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d1 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Ovunque
Organizzazione: Gruppo (8-12), banda da guerra (10-24) o tribù (50+, 1 sergente di 3° livello per 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 6-12 lupi selvatici e 1-4 Ogre o 1-2 Campione Gablin)
Tesoro: Occasionale

Descrizione

I Gablin sono la feccia della feccia, si dice che un Gablin nasce ad ogni pensiero cattivo e sicuramente sono veramente tanti. I Gablin sono piccoli umanoidi dalla pelle scura, con striature verdi generati inizialmente per volontà di Cattalm con l'unico scopo di portare distruzione, morte e sofferenza. I Gablin si possono nascondere ovunque purché in prossimità di una fonte di cibo, solitamente prediligono le fogne oppure strutture abbandonate vicino ai villaggi. Lo scopo unico di un Gablin è uccidere e perpetuare la specie. I Gablin sono tutti maschi e la loro natura immonda li rende capaci di impregnare qualsiasi femmina umanoide. Solitamente la gestazione dura solo 3 settimane durante le quali le donne vengono torturate per rafforzare gli 1d6+2 piccoli che porta in grembo. Il parto solitamente si conclude con i piccoli di Gablin che sventrano la madre e ne fanno il primo loro pasto. Questo metodo di procreazione unita alla loro voracia famelica di sangue e carne ne fanno tra le creature più odiate e temute. Anche se singolarmente non sono particolarmente temibili i Gablin si muovono sempre in gruppo e se questo supera le due dozzine allora c'è quasi sempre un Gablin Incantatore o addirittura un Campione Gablin a guidarli.

Campione Gablin

Grande immondo, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 60 (7d10 + 25)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +3
Resistenza al Danno: Vuoto
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Abissale
Sfida 3 (700 PX)

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Evocare Gablin: 3 Azioni. Il Gablin spilla il suo sangue a terra e a questo sorgono 2d4 Gablin, perde 1 Punto Ferita

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: a capo di un gruppo di Gablin
Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello pesante)

Descrizione

I Campioni Gablin vengono generati spontaneamente quando il numero di Gablin presente raggiunge le 20 unità. Enormemente più grossi, più forti ed intelligenti di un Gablin i Campioni sono i leader del gruppo, coloro che pianificano le battaglie e gli scontri. Non hanno remore a mandare al massacro i Gablin o ad uccidere qualsiasi cosa che respiri. Pervasi dello spirito di Cattalm il loro scopo è sempre e solo distruggere ed uccidere.

Paladino Gablin

Grande immondo, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +4 – **Difesa** 21
Punti Ferita 105 (10d10 + 50)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +12, Riflessi +11, Volontà +12
Resistenza al Danno: Vuoto

Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Abissale
Sfida 6 (2300 PX)
Azioni
Multiattacco. Il Paladino Gablin attacca con 2 colpi di spada bastarda.
Spada Bastarda. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni contundenti, più 1d6 danno da Vuoto. Se la creatura colpita è un Seguace o Devoto di Gradh il danno aumenta di un ulteriore 1d6.
Evocare Gablin: 3 Azioni. Il Gablin spilla il suo sangue a terra e a questo sorgono 3d4 Gablin.
Aura immonda: il Paladino Gablin emana un aura di 6 metri di raggio intorno a lui che conferisce +2 al Tiro per Colpire ed al Danno a tutti gli altri Gablin ed impone -2 al Tiro per Colpire e TS alle altre creature non Devoti o Seguaci di Cattalm.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: a capo di un armata di Gablin
Tesoro: Standard (Armatura da campo, Spada Bastarda)
Descrizione
I Paladini Gablin sono tra i più potenti gablin che si conoscano, i veri eletti di Cattalm. Evocati da più potenti seguaci di Cattalm possono da soli guidare centinaia di Gablin e grazia al loro acume preparare accurati piani e portare scompiglio e distruzione in intere regioni.

Gargoyle
Media elementale, caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +6, Volontà +4
Resistenze al Danno da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, pietrificato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Tremun
Sfida 2 (450 PX)
Falso Aspetto. Mentre il gargoyle rimane immobile, è indistinguibile da una statua inanimata.
Natura Elementale. Una gargoyle non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Multiattacco. Il gargoyle effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I gargoyle spesso sembrano essere statue alate di pietra, poiché possono rimanere immobili indefinitamente per poi sorprendere i nemici. I gargoyle tendono a comportamenti ossessivo-compulsivi, tanto diversi quanto abbondante è la loro specie. Libri, ninnoli rubati, armi e trofei raccolti dai nemici caduti sono solo alcuni esempi dei tipi di oggetti che un gargoyle può collezionare per decorare la sua tana e il suo territorio.

I gargoyle tendono ad avere uno stile di vita solitario, anche se a volte formano temibili stormi detti ali per protezione e divertimento. In certe condizioni, una tribù di gargoyle può persino allearsi con altre creature, ma anche la più stabile di queste alleanze può crollare per ragioni infime; i gargoyle sono solo traditori, meschini e vendicativi.

I gargoyle sono noti per abitare nel cuore delle città più grandi, accovacciati tra le decorazioni di pietra delle cattedrali e degli edifici dove si nascondono in bella vista di giorno piombando giù per nutrirsi di vagabondi, mendicanti e altri sfortunati la notte.

Più a lungo una tribù di gargoyle dimora in un'area di edifici o rovine, più i suoi membri cominciano ad assomigliare allo stile architettonico della zona. I cambiamenti subiti dall'aspetto di un gargoyle sono lenti e sottili, ma nel corso degli anni possono diventare radicali.

Un'insolita variante del gargoyle non abita tra edifici e rovine ma sotto le onde del mare. Queste creature sono note come kapoacinth; hanno le stesse statistiche base dei gargoyle normali, eccetto che hanno il sottotipo acquatico e le loro ali gli garantiscono una velocità di nuotare di 12 metri (ma sono inutili per volare). I kapoacinth abitano nelle regioni costiere poco profonde dove possono strisciare fuori dalla spuma per dare la caccia ai residenti della zona. È più probabile che formino stormi, poiché i kapoacinth preferiscono la vita di gruppo a quella solitaria.

G.E.C.
Grande aberrazione, caotico malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 20 (chitina)
Punti Ferita 95 (12d8 + 50)
Movimento 9 m, scavare 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +11, Volontà +12

Resistenza +4 ai Tiri Salvezza agli incantesimi della Lista Charme e Illusione

Competenze Consapevolezza +10

Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m

Linguaggi -

Sfida 10 (5900 PX)

Azioni

Multiattacco. Il G.E.C. può attaccare con due artigli oppure con il morso

Artigli: Attacco con arma naturale da mischia: +21 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso: Attacco con arma naturale da mischia: +21 al colpire, portata 3 m, un bersaglio

Colpisce: 16 (3d8 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento, Visione Offuscata.

Visione Offuscata: è un effetto da Veleno, TS Volontà DC 18 oppure fino alla fine del round successivo il bersaglio ha -1d6 al Tiro per Colpire.

Sguardo. E' sufficiente guardare il G.E.C. per essere affetti da Confusione, come omonimo incantesimo. Per resistere è necessario effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 18. Ogni round è possibile ripetere il Tiro Salvezza per resistere all'effetto.

Combattere senza guardare il G.E.C. impone -1d6 al Tiro per Colpire.

Arrabbiato: il G.E.C. emette un ruggito cacofonico. Le creature entro 3 metri da lui devono fare un Tiro Salvezza su Volontò a DC 20 o essere affetti da Confusione per 2 round. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Sotterraneo

Organizzazione: solitario, gruppo (2-4)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Il Grande Essere Chitinoso, o G.E.C, è un insetto dal vago aspetto umanoide di quasi 3 metri di altezza, possente e dotato di due chele fortissime e resistenti capaci di scavare e tranciare qualsiasi materiale. 4 occhi piccoli, centrali e multi faccettati emanano un fioca luminescenza cangiante che confondono le creature che incrociano il loro sguardo.

Probabilmente frutto di una qualche incantesimo di trasformazione andato a male i G.E.C. sono padroni del sottosuolo. Creature dotate di una reale intelligenza amano la carne di elfo e combattono in maniera tattica ed accorta.

Geni

Djinni

Grande elementale, caotico buono

FORZA +5

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +6

INTELLIGENZA +2

SAGGEZZA +3

CARISMA +5

Iniziativa +2 – **Difesa** 23

Punti Ferita 161 (14d10 + 84)

Movimento 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Tempra +4, Riflessi +9, Volontà +7

Immunità al Danno Elettricità, suono

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Ictun

Sfida 11 (7200 PX)

Decesso Elementale. Se il djinni muore, il suo corpo si disintegra in una brezza calda, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il djinni stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del djinni è il Carisma 17. Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *conoscere i Tratti, individuazione del magico, onda tonante*

3/giorno ciascuno: *camminare nel vento, creare cibo e acqua* (può creare vino al posto dell'acqua), *linguaggi*

1/giorno ciascuno: *creazione*, *evoca elementali* (solo elementale dell'aria), *forma gassosa, immagine maggiore*, *invisibilità*

Azioni

Multiattacco. Il djinni effettua tre attacchi di scimitarra.

Scimitarra. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o suono (a scelta del gin).

Creare Turbine. Un cilindro d'aria turbinante di 1 metro di raggio e alto 9 metri si forma magicamente in un punto visibile al djinni entro 36 metri da esso. Il turbine resta finché il djinni mantiene la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Qualsiasi creatura salvo il djinni che entri nel turbine deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o restare intralciata da esso. Il djinni può muovere il turbine di massimo 18 metri con un'Azione, e le creature intralciate dal turbine si muovono con esso. Il turbine termina se il djinni lo perde di vista.

Una creatura può usare una Azione per liberare una creatura intralciata dal turbine, compresa se stessa, riuscendo un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 18. Se la prova riesce, la creatura non è più intralciata e si sposta nello spazio più vicino all'esterno del turbine.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano dell'Aria)

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-6) o banda (7-10)

Tesoro: Standard (Scimitarra Perfetta, altro tesoro)

Descrizione

I Djinn (singolare djinni) sono Geni provenienti dal Piano Elementale dell'Aria. Si dice che siano fatti di nuvole e abbiano la forza delle tempeste più potenti. Un Djinni è alto circa 3 metri e pesa circa 500 kg.

I Djinn disdegnano il Combattimento fisico, preferendo usare i loro poteri Magici e capacità aeree contro i nemici. Un Djinni sconfitto in Combattimento generalmente prende il volo e diventa un turbine per molestare chi lo insegue. Quando non ha altra scelta

che combattere in mischia, la maggioranza dei Djinn preferisce impugnare Scimitarre a Due Mani Perfette.

Verso gli altri Geni, i Djinn vanno d'accordo con gli Janni e i Marid. Sono frequentemente in contrasto con gli Shaitan, e sono nemici giurati degli Efreeti, disprezzando questi Geni feroci più di qualsiasi altra delle Razze di Geni. Il conflitto tra gli Efreeti e i Djinn è così leggendario che molti incantatori tentano (con vari gradi di successo) di assicurarsi il servizio di un Djinni promettendogli aiuto nella causa contro gli odiati nemici.

Efreeti
Grande elementale, legale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +10, Volontà +9
Immunità al Danno Fuoco
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Ignan
Sfida 11 (7200 PX)

Decesso Elementale. Se l'efreeti muore, il suo corpo si disintegra in un lampo di fuoco e uno sbuffo di fumo, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che l'efreeti stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'efreeti è il Carisma. Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico*

3/giorno ciascuno: *ingrandire/ridurre, linguaggi*

1/giorno ciascuno: *evoca elementali* (solo elementale del fuoco), *forma gassosa, immagine maggiore*, *invisibilità, muro di fuoco*

Azioni

Multiattacco. L'efreeti effettua due attacchi di scimitarra o usa due volte Scagliare Fiamma.

Scimitarra. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Scagliare Fiamma. *Attacco con arma a Distanza*: +16 a colpire, gittata 36 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (5d6) danni da fuoco.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-6) o banda (7-12)
Tesoro: Standard (Falcione Perfetto, altro tesoro)
Descrizione
Gli Efreet (singolare Efreeti) sono Geni provenienti dal Piano del Fuoco. Sono alti 3,6 metri e pesano circa 1000 kg.

Gli Efreet hanno pochi alleati tra gli altri Geni: odiano i Djinni, e li attaccano a vista, non sopportano i Marid, e vedono i Janni come deboli e fragili. Gli Efreet spesso cooperano bene con gli Shaitan, eppure anche queste alleanze sono temporanee.

Ghoul

Ghast
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 36 (8d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +5
Resistenze al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Exspiran
Sfida 2 (450 PX)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo round entro 1 metro dal ghast deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o restare nauseata fino all'inizio del suo prossimo round. Se riesce il Tiro Salvezza, la creatura è immune al Fetore del ghast per le successive 24 ore.

Ribellione allo Scacciare. Il ghast e tutti i ghoul entro 9 metri da esso hanno +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 13 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I ghast sono Ghoul con un legame più profondo con il vuoto. La paralisi di un ghast ha effetto anche sugli Elfi. I ghast si aggirano in branchi o comandano gruppi di Ghoul comuni. Il fetore di morte e putrefazione che circonda queste creature è travolgente.

Ghoul
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PX)
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 12 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4) o branco (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
I ghoul sono non morti che frequentano i cimiteri e mangiano i cadaveri. Le leggende sostengono che i primi ghoul fossero umani cannibali che una fame innaturale ha riportato indietro dalla morte, oppure umani che in vita si nutrivano dei resti in decomposizione dei loro simili e che morirono (e poi rinacquero) a causa di un'orrenda malattia; la vera origine di questi non morti necrofagi è incerta.

I ghoul si appostano ai margini della civilizzazione (dentro o nei pressi dei cimiteri o nelle fogne cittadine) dove possono reperire ampie scorte del loro cibo preferito. Sebbene preferiscano i corpi in putrefazione e spesso seppelliscano le loro vittime per migliorarne il sapore, mangiano i morti freschi se hanno abbastanza fame.

Anche se molti ghoul di superficie vivono in modo primitivo, delle voci parlano di città di ghoul nelle profondità del sottosuolo comandate da sacerdoti che adorano antiche divinità crudeli o strani signori dei demoni della fame. Questi ghoul *civilizzati* non sono meno orribili nelle loro abitudini alimentari, e in effetti il loro concetto di tavola ben imbandita per banchetti è forse anche più orrendo dell'idea di un pasto fresco prelevato da una bara.

Ghoul, Nero
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 19
Punti Ferita 105 (15d8+30)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +11, Volontà +8
Immunità al Danno Veleno, vuoto, danno critico, sanguinamento, armi non magiche o d'argento
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento,
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Exspiran
Sfida 6 (2300 PX)
Aura nefasta: il Ghoul Nero emana costantemente un aura attorno a se che indebolisce le difese di chiunque tranne che di altri ghoul. Ogni due round di permanenza nell'aura di 12 metri di raggio attorno al Ghoul Nero si cumula un -1 a tutti i TS, quando ci si allontana dal Ghoul Nero si recupera 1 punto a round.
Azioni
Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, 2 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 16 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 18 (3d8 + 6) danni perforanti, 1 da Sanguinamento, Malattia del Ghoul
Malattia del Ghoul: 3 giorni, TS Tempra DC 18, 6 ore, 3 successi, ti trasformi in un Ghoul
Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Gruppo (4-8) o branco (14-24)
Tesoro: Standard
Descrizione
Il Ghoul Nero rappresenta una delle elite evolutive dei Ghoul. Solitamente a capo di un gruppo almeno un ghoul putrescente a circa 18 ghoul.

Ghoul, Madre
Media non morto, caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 21
Punti Ferita 90 (10d10+45)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +11, Volontà +9

Immunità al Danno Veleno, vuoto, danno critico, sanguinamento, armi +1

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Exspiran

Sfida 5 (1800 PX)

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 6) danni taglienti, 2 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura diverso da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza. Se la creatura fallisce il TS allora è vittima della maledizione del Ghoul. Entro 1d3+1 giorni si trasformerà in un Ghoul. E' necessario un Scacciare Maledizioni DC 19 entro la trasformazione per evitare la trasformazione.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (2d6 + 2) danni perforanti.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Clan (7-12+)
Tesoro: Standard
Descrizione
La Madre Ghoul è solitamente a capo di un clan di ghoul che può raggiungere anche diverse decine di membri. Rispettata e temuta è solitamente tra i ghoul evoluti più intelligenti e molto apprezzata per la sua capacità di poter trasformare in ghoul i viventi. La loro tattica prevede di ferire e non uccidere diverse persone così che tornata a casa e poi trasformati possano attaccare ed uccidere tutto il villaggio.

Ghoul, putrescente

Grande non morto, caotico malvagio

FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 82 (12d10+12)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +5, Volontà +4

Immunità al Danno Veleno, sanguinamento, da critico, Vuoto, armi non magiche o d'argento

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, affaticamento

Sensi scurovisione 36 m

Linguaggi Comune, Exspiran

Sfida 4 (110 PX)

Rigenerazione. Il Ghoul Putrescente rigenera 5 Punti Ferita a round tranne se è in piena luce solare o ha subito danni da Luce nel round precedente. Se il Ghoul Putrescente è in un cimitero recupera 10 Punti Ferita a round.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d10 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o restare paralizzata per 1 minuto.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (2d8 + 2) danni perforanti.

Aura di Sofferenza.: il Ghoul Putrescente emana un aura di 6 metri intorno a lui nel quale ogni attacco andato a segno causa automaticamente un danno critico. Attivare questa aura costa 1 Azione e dura fino all'inizio del round successivo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Gruppo (4-8) o branco (10-18)
Tesoro: Standard
Descrizione
I Ghoul Putrescenti sono una delle tante l'evoluzione dei Ghoul. Il contatto continuo con l'energia negativa ed il nutrirsi per secoli di cadaveri di ogni genere lo hanno reso più grande, forte e capace di infliggere e fare infliggere le ferite più pericolose.

Giganti

Gigante di Collina

Enorme gigante, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 105 (10d12 + 40)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +2
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1800 PX)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +6 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni contundenti.

Ecologia
Ambiente: Colline Temperate
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-8), gruppo di razzia (9-12 più 1d4 Lupi Crudeli) o tribù (13-30 più 35% non combattente più 1 capo combattente di 4°-6° livello, 11-16 Lupi Crudeli, 1-4 Ogre e 13-20 schiavi orchi)
Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello Pesante, altro tesoro)

Descrizione
I giganti di Collina hanno pelle che varia dal marrone chiaro al rossastro, capelli castani o neri, ed occhi dello stesso colore. Indossano strati di pelli rozzamente conciate con ancora il pelo. Raramente lavano o riparano i propri indumenti, e preferiscono semplicemente aggiungere nuovi strati man mano che i vecchi si logorano. Gli adulti sono alti circa 3 metri e pesano più o meno 550 kg. I giganti di Collina possono vivere fino a 200 anni, anche se raramente raggiungono quest'età.

I giganti di Collina preferiscono combattere dall'alto di sporgenze e rupi, da dove possono colpire gli avversari con rocce e massi, limitando così il rischio personale. Amano effettuare attacchi di oltrepassare contro creature più piccole all'inizio del combattimento, e solo dopo prendono posizione e iniziano a roteare i loro massicci randelli.

I giganti di Collina sono per natura nomadi e preferiscono viaggiare da un luogo all'altro per razziare e saccheggiare. Sebbene gradiscano di più i climi temperati, non disdegnano di viaggiare lontano dal loro ambiente favorito, se la razzia è abbondante e prospera. Si tratta, nel complesso, di creature molto egoiste, che raramente affrontano battaglie che non siano sicuri di vincere. I giganti delle colline sono noti per l'abitudine di spingersi l'un l'altro se devono confrontarsi con avversari temibili e non esitano a sacrificare un compagno per salvarsi la pelle. Bande erranti di giganti di Collina sono diffuse sulle colline temperate, e la loro costante aggressività li rende uno dei pericoli più temuti in questo ambiente.

I giganti di Collina solitari e non malvagi sono molto rari, ma li si può trovare qualche volta in altre società umanoidi, anche se non sono quasi mai accettati nelle città principali o nei centri popolati. Si trovano a proprio agio come lavoratori e soldati nelle remote città di frontiera, e spesso fungono da rudimentali diplomatici per negoziare con le bande di giganti di Collina razziatori. Sfortunatamente, i giganti di Collina che abbandonano il proprio stile di vita razziale per la civiltà vengono derisi e spesso uccisi a vista dai loro fratelli nomadi. Tuttavia, questi giganti di Collina *civilizzati* possono trovare il proprio posto nella società e molti sono riusciti a vivere un'esistenza pacifica e tranquilla.

Gigante del Fuoco
Enorme gigante, legale malvagio
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 22 (armatura di piastre)
Punti Ferita 162 (13d12 + 78)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +8, Volontà +10
Competenze Acrobatica +11, Consapevolezza +6
Immunità ai Danni Fuoco
Linguaggi Gigante
Sfida 9 (5000 PX)
Azioni
Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.
Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +20 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (6d6 + 7) danni taglienti.
Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +12 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.
Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.
Arrabbiato: il gigante del fuoco convoglia la sua energia sull'arma, questa causa +2d6 danni da fuoco.
Ecologia Ambiente: Montagne calde
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (6-12 più un 35% non combattenti e 1 adepto o Devoto di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 1 adepto o mago di 3°-5° livello, 2-5 Segugi Infernali e 2-3 Troll o Ettin) o tribù (20-30 più 1 adepto, mago o Devoto di 6°-7° livello; 1 re Guerriero o guardiaboschi di 8°-9° livello; e 17-38 Segugi Infernali, 12-22 Troll, 7-12 Ettin e 1-2 Draghi Rossi Giovani)
Tesoro: Standard (Mezza Armatura, Spadone, altro tesoro)
Descrizione
I giganti del fuoco sono i giganti più rigidi e marziali, sempre pronti alla guerra e a trattare brutalmente chiunque incontrino. La loro rigida struttura di comando prevede soldati, ufficiali e persino generali, e che tutti obbediscano agli ordini del loro re senza discutere.

I giganti del fuoco hanno capelli arancione brillante che splendono e scintillano come se fossero in fiamme. Un maschio adulto è alto tra i 3,6 e i 4,8 metri, con una cassa toracica di circa 2,7 metri, e pesa circa 3.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti del fuoco possono vivere fino a 350 anni.

I giganti del fuoco indossano abiti di tessuti robusti o di pelle di color arancione, giallo, nero o rosso. I guerrieri indossano elmi e mezze armature di acciaio brunito e impugnano grandi spadoni che mulinano per il campo di battaglia. In gruppi numerosi, i giganti del fuoco combattono con tattiche di gruppo brutali ed efficienti, e non esitano a sacrificare qualche compagno per tendere un'imboscata al nemico.

I giganti del fuoco preferiscono i luoghi caldi: più caldi sono meglio è. Si possono trovare nei deserti, nei vulcani, nelle fonti termali e nelle profondità della terra nei pressi di camini lavici. Vivono in castelli, insediamenti fortificati o grandi caverne, e l'architettura di questi luoghi riflette il loro stile di vita rigido e militaristico, con gli ufficiali che abitano in alloggi migliori di quelli dei loro sottoposti.

Gigante del Gelo
Enorme gigante, neutrale malvagio
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa -1 – **Difesa** 19 (armatura composita)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +14, Riflessi +3, Volontà +6
Competenze Acrobatica +9, Consapevolezza +3
Immunità ai Danni Freddo
Linguaggi Gigante
Sfida 8 (3900 PX)
Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +11 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Arrabbiato: il Gigante del Gelo canalizza le sue energie attraverso l'arma. L'arma causa un 2d6 di danni aggiuntivi da freddo.

Ecologia

Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Solitario, banda (3-5), gruppo (6-12 più 35% non combattenti e 1 mago o Devoto di 1°-2° livello), gruppo di razziatori (6-12 più 35% non combattenti, 1 Devoto o mago di 3°-5° livello, 1-4 Lupi Invernali e 2-3 Ogre) o tribù (21-30 più 1 adepto, mago o Devoto di 6°-7° livello; 1 jarl Barbaro o guardiaboschi 7°-9° livello; e 15-36 Lupi Invernali, 13-22 Ogre e 1-2 Draghi Bianchi Giovani)
Tesoro: Standard (Giaco di Maglia, Ascia Bipenne, altro tesoro)

Descrizione

Un gigante del gelo ha capelli azzurri o giallo sporco, e occhi in genere dello stesso colore. Si vestono con pelli e pellicce, adornandosi con qualsiasi gioiello possiedano. I giganti del gelo combattenti indossano anche giachi di maglia ed elmi di metallo decorati con corna e piume. Un maschio adulto è alto 5 metri e pesa circa 1.400 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle, ma per il resto sono identiche ai maschi. I giganti del gelo possono vivere fino a 250 anni.

I giganti del gelo sono molto temuti, poiché la brama di distruzione e guerra ed il loro comportamento sprezzante li spingono a manifestazioni di brutalità sempre maggiori. I giganti del gelo iniziano attaccando a distanza, scagliando rocce finché finiscono le munizioni o l'avversario si avvicina, poi lo affrontano con le loro enormi asce. Una delle tattiche preferite è tendere un'imboscata nascondendosi sotto la neve al di sopra di un pendio ghiacciato o innevato, dove gli avversari avranno difficoltà a raggiungerli, e poi iniziano causando una valanga prima di scendere in battaglia. I giganti del gelo possono nascondersi molto bene negli ambienti nevosi e sono dei maestri nella furtività nel loro dominio.

I giganti del gelo sopravvivono cacciando e razziando da soli, dato che vivono in ambienti freddi e desolati. I gruppi di giganti del gelo sono divisi quasi equamente tra quelli che vivono in insediamenti di fortuna o castelli abbandonati e quelli che vagabondano per il gelido nord, come nomadi in cerca di bottino e provviste. I capi dei giganti del gelo si chiamano jarl e richiedono obbedienza assoluta ai loro seguaci. In ogni momento uno jarl può essere sfidato in combattimento per il comando della tribù. Queste sfide tipicamente finiscono con la morte di uno dei contendenti. Un singolo jarl può spesso contare su una dozzina o più di tribù più piccole di giganti del gelo come estensione della sua. In questi casi, i capi delle tribù minori sono noti come capitani o signori della guerra.

I giganti del gelo amano prendere prigionieri e li usano sia come schiavi che come materia prima. Di solito ogni gruppo di giganti del gelo tiene 1-2 schiavi umanoidi incatenati ad un addestratore di schiavi: il più meschino e crudele del gruppo dopo lo jarl. Hanno anche una certa passione per gli animali domestici mostruosi: Draghi Bianchi e Lupi Invernali sono scelte popolari, ma nella tana di un gigante del gelo si possono trovare anche Remorhaz e Yeti.

Gigante delle Nuvole

Enorme gigante, neutrale buono (50%) o neutrale malvagio (50%)
FORZA +8
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +16, Riflessi +6, Volontà +10
Competenze Percepire Emozioni +7, Consapevolezza +7
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 9 (5000 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico, luce, nube di nebbia*

3/giorno ciascuno: *Caduta Piuma, passo velato, telecinesi*

1/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, forma gassosa*

Olfatto Affinato. Il gigante ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con la Mazza chiodata.

Mazza chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +14 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (4d10 + 8) danni contundenti.

Arrabbiato: il Gigante delle Nubi agita l'arma sopra sulla testa evocando nubi tempestose e lanciando l'incantesimo Invocare il Fulmine. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Montagne Temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), famiglia (2-5 più 35% non combattenti più 1 mago o Devoto di 4°-7° livello e 2-5 Grifoni) o tribù (6-20 più 1 oracolo mago o Devoto di 7°-12° livello e 2-5 Grifoni)

Tesoro: Standard (Giaco di Maglia, Mazza chiodata, altro tesoro)

Descrizione

Il colore pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono alti circa 5,3 metri e pesano approssimativamente 2.500 kg. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti delle nuvole possono vivere fino a 400 anni, vestono con abiti preziosi e gioielli. Per molti l'aspetto indica lo status. Migliori sono i vestiti e più raffinati i gioielli, più importante è chi li indossa. Inoltre apprezzano la musica, e la maggioranza suona uno o più strumenti (l'arpa è uno dei preferiti).

I giganti delle nuvole possono avere Tratti insolitamente vari; circa metà sono buoni e metà malvagi. I giganti delle nuvole buoni costruiscono strade che collegano i loro insediamenti con le strade degli umani per promuovere il commercio. Non è insolito vedere un gigante delle nuvole buono camminare tra gli uomini, ad esempio, in una città umana nei pressi di un'alta catena montuosa. I giganti delle nuvole malvagi tendono a non creare insediamenti stabili e anzi preferiscono vivere in rozzi rifugi su alti picchi, da cui scendono solo per depredare i villaggi di quello di cui potrebbero aver bisogno. Queste due filosofie portano spesso allo scoppio di guerre violente e durature tra tribù vicine.

Sono molte le leggende che parlano di magiche città dei giganti delle nuvole situate tra le nuvole stesse, che fluttuano sui venti e circumnavigano il mondo. Mentre i giganti delle nuvole riconoscono che si tratta per lo più di fantasie, alcuni sostengono di averle viste e hanno dedicato la loro intera esistenza a ritrovarle.

Gigante di Pietra

Enorme gigante, neutrale

FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 21
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza Tempra +12, Riflessi +6, Volontà +7
Competenze Acrobatica +12, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Gigante
Sfida 7 (2900 PX)

Mimetismo di Pietra. Il gigante ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +19 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +15 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 17 o cadere prona.

Reazioni

Afferrare Sassi. Se un sasso o un simile oggetto viene scagliato al gigante, il gigante può, riuscendo un Tiro Salvezza su Riflessi DC 10, afferrare il proiettile e non subire danni contundenti da esso.

Arrabbiato: il Gigante di Pietra concentra le sue energie rendendo la pelle dura come pietra. Fino alla fine del round successivo acquisisce una Riduzione del danno pari a 13. Costa 2 Azioni

Ecologia Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-5), banda (4-8), gruppo di caccia (9-12 più 1 Anziano) o tribù (13-30 più 35% non combattenti, 1-3 Anziani e 4-6 Orsi Crudeli)

Tesoro: Standard (Randello Pesante, altro tesoro)

Descrizione

I giganti di Pietra preferiscono spessi indumenti di cuoio, tinti con tonalità di marrone e grigio per confondersi con la pietra che li circonda. Gli adulti sono alti circa 3,6 metri, pesano circa 750 kg e possono vivere fino a 800 anni.

I giganti di Pietra, se possibile, combattono a distanza, ma se non possono evitare la mischia usano giganteschi randelli di pietra. Una delle tattiche favorite dai giganti di Pietra è di stare immobili, mimetizzandosi con il paesaggio, per poi avanzare scagliando rocce e sorprendere i nemici.

I giganti di Pietra preferiscono vivere in enormi caverne sulle cime rocciose. Raramente vivono a più di qualche giorno di viaggio da altre bande di giganti di Pietra e allevano greggi condivisi di capre e altro bestiame.

I giganti di Pietra più vecchi tendono ad allontanarsi dalla tribù per molto tempo, per vivere in solitudine da qualche parte o tentando di inserirsi in altre civiltà umanoidi. Dopo decadi di esilio auto imposto, chi fa ritorno è noto come Gigante delle Rocce Anziano.

Gigante delle Tempeste

Enorme gigante, caotico buono

FORZA +9
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +4
CARISMA +4

Iniziativa +3 – **Difesa** 23 (armatura di scaglie)
Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Movimento 15 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Tempra +18, Riflessi +15, Volontà +17
Competenze Arcano +8, Acrobatica +14, Consapevolezza +9, Storia +8
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno Elettricità, suono
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 13 (10000 PX)

Anfibio. Il gigante può respirare aria e acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *caduta controllata, individuazione del magico, levitazione, luce*

3/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, respirare sott'acqua*

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. *Attacco con arma da mischia*: +29 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +22 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 35 (4d12 + 9) danni contundenti.

Colpo Fulminante (Ricarica 5-6). Il gigante scaglia una folgore magica ad un punto visibile entro 150 metri da sé. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 17, subendo 54 (12d8) danni da fulmine se lo fallisce, o la metà se lo supera.

Arrabbiato: il gigante delle tempeste carica di elettricità tutta l'area intorno a se fino alla fine del combattimento. Una creatura che termini il round entro 6 metri da gigante subisce 13 (3d8) danni da elettricità. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi caldo
Organizzazione: Solitario o famiglia (2-5 più 1 mago o Devoto di livello 7°-10°, 1-2 Roc, 2-6 Grifoni e 2-8 Squali)
Tesoro: Standard (Corazza di Piastre Perfetta, Arco Lungo Composito Perfetto [Forza +9] con 20 Frecce, Spadone Perfetto, altro tesoro)

Descrizione

I giganti delle tempeste tendono ad avere carnagione abbronzata, anche se rari esemplari hanno pelle viola, capelli viola o blu scuri e occhi grigio argento o porpora. Il colore viola è considerato di buon auspicio tra i giganti delle tempeste, e coloro che lo posseggono tendono a diventare capi tra la loro gente. Gli adulti sono normalmente alti 6,3 metri e pesano 6000 kg. I giganti delle tempeste possono vivere fino a 600 anni.

Quando sono a riposo, preferiscono indossare tuniche corte e ampie cinte ai fianchi, sandali o piedi nudi e una fascia per capelli. Indossano pochi gioielli di semplice ma ottima fattura, i più comuni sono cavigliere (preferite dai giganti a piedi scalzi), anelli o diademi. Ma quando si equipaggiano per la battaglia, indossano corazze di piastre scintillanti e impugnano enormi spadoni e archi.

I giganti delle tempeste sono tendenzialmente solitari, preferendo abitare lungo remote coste o su isole tropicali. Come suggerisce il loro nome, sono inclini a violenti sbalzi di umore. I giganti delle tempeste sono facili all'ira di fronte al male e possono essere nemici brutali e pericolosi quando vengono insultati. In battaglia, preferiscono scagliare una pioggia di frecce sui loro nemici, estraendo gli spadoni solo dopo che gli avversari si sono avvicinati.

I giganti delle tempeste vivono in belle torri, castelli o in insediamenti cinti da mura e amano coltivare la terra. Possiedono enormi giardini ben curati e gestiscono centinaia di acri di coltivazioni per gruppo. Spesso impiegano altri umanoidi, come Elfi o Umani, come supporto per condurre le loro immense fattorie. Una enclave di giganti delle tempeste spesso si assume la responsabilità della sicurezza di un'intera isola o linea di costa.

Gnoll

Media umanoide (gnoll), caotico malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Gnoll
Sfida 1/2 (100 PX)

Rabbia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 Punti Ferita con un attacco da mischia durante il proprio round, può svolgere una Reazione per muoversi fino a metà del suo movimento ed effettuare un attacco di morso.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, Malattia Rabbia Gnoll

Rabbia Gnoll: 1 giorno, TS Tempra DC 13, 12 ora, 1 successo, -2 Saggezza

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Pianure calde, deserti
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo di caccia

(2-5 e 1-2 Iene), banda (10-100 adulti più 50% piccoli non combattenti, 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capo di 4°-6° livello e 5-8 Iene) o tribù (20-200 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 7-12 Iene e 4-7 ienodonti)

Tesoro: equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio, Scudo Pesante di Legno, Lancia, altro tesoro)

Descrizione

Gli gnoll sono una razza di umanoidi grandi e grossi che assomigliano alle iene non solo per il semplice aspetto; mostrano un'evidente affinità con questi animali spazzini, tanto da tenerli come animali di compagnia, e riflettono molti dei comportamenti di tali animali.

Gli gnoll sono abili cacciatori, ma preferiscono di gran lunga ripulire o trafugare una carcassa piuttosto che cacciare una preda. Questa pigrizia li spinge a procurarsi degli schiavi di qualsiasi specie disponibile per costringerli a scavare tane, raccogliere provviste e acqua e perfino cacciare per i loro padroni gnoll.

Le altre creature che non siano iene o gnoll diventano pasto o schiavi, a seconda del temperamento della tribù. Anche un compagno morto o caduto diventa un pasto fresco per uno gnoll, che può onorare un membro famoso della tribù con una breve preghiera o cucinarne interamente uno morto di una devastante malattia: altrimenti, gli gnoll non vedono un loro simile morto molto diversamente da qualsiasi altra creatura. Gli gnoll più civilizzati non mangiano i loro prigionieri: li tengono, invece, come schiavi, per difendere o migliorare la loro tana o per scambiarli con altre tribù o bande schiaviste.

Gli gnoll provano gusto per il combattimento, ma solo quando sono in superiorità numerica. In altre situazioni, preferiscono evitare il combattimento tranne che come mezzo per ottenere una carcassa da un altro cacciatore, o come un'ingegnosa imboscata per abbattere un lauto pasto. Questi uomini iena non vedono alcun valore nel coraggio o nell'eroismo e preferiscono invece fuggire una volta chiaro che la vittoria non è raggiungibile, sostenendo che è meglio scappare con la coda tra le gambe piuttosto che perderla del tutto.

Durante il combattimento, gli gnoll usano una strana combinazione di tattiche da branco e strategie individuali. Se uno gnoll è sicuro di vincere, tenta di abbattere l'avversario più debole piuttosto che aiutare i suoi compagni. Se gli gnoll sono in difficoltà, si coalizzano contro un avversario potente e tentano di eliminarlo, sperando di costringere alla fuga i suoi alleati.

I capi gnoll hanno competenze da guardiaboschi ma non è impossibile trovare anche gnoll Devoti a qualche famelico Patrono. Difficilmente padroneggiano in maniera efficace la magia.

Gnomo delle Profondità

Piccola umanoide (gnomo), neutrale buono

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (giaco di maglia)
Punti Ferita 16 (3d6 + 6)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +2
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Gnomica, Linguaggio delle Profondità, Tremun
Sfida 1/2 (100 PX)

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro la magia.

Camuffamento di Pietra. Lo gnomo ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dello gnomo è l'Intelligenza. Lo gnomo può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *anti-individuazione* (personale)

1/giorno ciascuno: *camuffare sé stesso, cecità/sordità, sfocatura*

Azioni

Piccone da Guerra. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Dardo Avvelenato. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, compagnia (2-4), squadra (5-20 più 1 capo 3°-6° e due sergenti di 3° livello), o banda (30-50 più 1 sergente di 3° livello ogni 20 adulti, 5 tenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello, e 2-5 Elementali della Terra Medi)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Piccone Pesante, Balestra Leggera con 10 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

I gnomi delle profondità, sono una branca della razza gnomesca. Dimorano nel sottosuolo, in città nascoste, al sicuro dagli elfi scuri e da altre razze sotterranee. La loro pelle è del colore della roccia, di solito grigia o marrone. I maschi sono calvi e le femmine hanno radi capelli grigi.

Globulo

Piccola aberrazione, malvagio

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +3

Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 30 (5d10 + 5)
Movimento volare 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +6, Volontà +5
Competenze -
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende il comune ma non lo parla
Sfida 1 (200 PX)
Vulnerabilità Fuoco
Immunità Vuoto, Freddo
Immunità alle condizioni veleno, prono
Odio i volatili il Globulo ha +1d6 al Tiro per Colpire contro gli uccelli. Attacca prima gli uccelli e creature volanti
Natura inusuale il Globulo non respira
Odio l'acqua il Globulo detesta bagnarsi e ogni 5 litri di acqua spruzzata su lui subisce 1d4 di danno
Azioni
Tentacolo. Attacco in mischia, +5 al colpire, portata 3 metri, un obiettivo
Colpisce 5 (1d6+2) di danno da Vuoto. Il bersaglio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 11 o aumentare il grado di Affaticamento di 1.
Brillio una volta al giorno il Globulo diventa estremamente luminoso, le creature nel raggio di 6 metri attorno a lui devono fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 13 o diventare ciechi per 3 round.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi, desertico, notturno
Organizzazione: Solitario, gruppi 2d4
Tesoro: Nessuno
Descrizione
I Globuli sono aberrazioni magiche provenienti da qualche portale aperto verso l'Oltre. Creature di freddo e vuoto sembrano delle piccole stelle che anelano solo di risucchiare la vita della creature incontrate. Intelligenti e furbe preferiscono attaccare rimanendo in volo e fiaccando l'avversario finché questo è mortalmente affaticato. Una volta ucciso di un Globulo non rimane che una piccola creatura a forma di stella con un grosso occhio centrale, completamente bianco.

Goblin
Piccola umanoide (goblinoide), caotico malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -2
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6 + 1)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà -1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +1 a colpire, gittata 15m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Temperate
Organizzazione: Gruppo (4-9), banda da guerra (10-24) o tribù (50+ più 50% non combattenti
Tesoro: 1d4 monete d'argento
Descrizione
I goblin sono selvaggi, imprevedibili, rumorosi. I goblin preferiscono vivere nelle caverne, nel fitto delle foreste e quando ne hanno a disposizione nelle strutture antiche abbandonate. I goblin non amano costruire quanto piuttosto distruggere per poi lamentarsi che non c'è nulla di utile.

I goblin sono molto superstiziosi, e vedono la magia con un misto di timore reverenziale e paura. Ogni cosa che non comprendono è per loro magia e questo li porta a essere estremamente sospettosi di tutto e a distruggere tutto, visto che ciò che non capiscono va distrutto.

I goblin sono famelici e possono mangiare enormi quantità di cibo. un goblin non rinuncia a mangiare nulla tranne forse l'insalata..

Golem

Golem di Argilla
Grande costrutto, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +4
Immunità al Danno acido, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 9 (5000 PX)
Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo round con 60 Punti Ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo round mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che può vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi Punti Ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dell'Acido. Ogni volta che il golem è vittima di danni da acido, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto oppure un solo attacco di pugno maledetto

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Pugno Maledetto.*: Attacco con arma naturale*: + 20 a colpire, portata 1 m, un bersaglio

Colpisce: 16 (2d6 + 5) danni contundenti. Le ferite da pugno maledetto guariscono al ritmo di 1 Punto ferita a giorno. Le cure magiche, incantesimi o pozioni, curano 1 Punto Ferita per dado di cura + tutto l'eventuale fisso (es. una cura di 3d6+4 cura 7 PF)

Velocità (Ricarica 5-6). Fino al termine del suo prossimo round, il golem ottiene un bonus magico di +2 alla Difesa, ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Riflessi, e può usare gli attacchi di schianto come Azione Immediata.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

I golem di argilla non indossano abiti, eccezion fatta per un indumento di cuoio trattato o metallo attorno ai fianchi. Mediamente sono alti più di 2,3 metri e pesano 300 chili.

Costruzione Un golem d'argilla può essere scolpito a partire da un unico blocco d'argilla del peso minimo di 500 chili, trattato con polveri e oli rari per il valore di 1,500 mo.

Golem di Carne

Media costrutto, neutrale

FORZA +4

DESTREZZA -1

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa -1 – **Difesa** 12

Punti Ferita 93 (11d8 + 44)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +2, Volontà +3

Immunità al Danno Elettricità, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 5 (1800 PX)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo round con 40 Punti Ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo round mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che possa vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi Punti Ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dei Fulmini. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fulmine, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.

Avversione al Fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza di Base fino alla fine del suo prossimo round.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti. La creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o ammalarsi. Ogni volta che fallisce il Tiro Salvezza esegue una Azione in meno il round successivo. Se arriva a perdere 3 Azioni, ovvero fallisce per 3 volte il Tiro Salvezza di fila, la creatura muore. Appena il Tiro Salvezza riesce si debella la malattia.

Arrabbiato: il golem di carne si sovraccarica. Per 2d4 round può eseguire una Azione di in più di Movimento o di Attacco. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Un golem di carne è una mostruosa collezione di parti anatomiche umanoidi trafugate e cucite insieme. La sua carne cadaverica ha tonalità verde pallido o giallognola. Un golem di carne indossa qualsiasi tipo di vestito che il suo creatore desideri, normalmente solo un logoro paio di pantaloni. Non ha Equipaggiamento né armi. Un golem di carne è alto più di 2,3 metri e pesa 250 kg.

Un golem di carne non parla, anche se può emettere una specie di ringhio rauco. Cammina e si muove

con un'andatura a scatti, come se non avesse il pieno controllo del proprio corpo.

Anche se molti golem di carne sono privi di ragione, si narra di golem eccezionali che in qualche modo hanno mantenuto i ricordi della vita precedente. La testa (e quindi il cervello) di questi golem di carne deve essere la giusta combinazione di freschezza e (nella vita precedente) decisione, ma di assoluta importanza sembrano essere anche la fortuna e il caso affinché durante la loro creazione si conservi l'intelletto. Certamente quelli che costruiscono golem di carne preferiscono avere schiavi privi di intelletto piuttosto che dotati di una propria volontà, di conseguenza i golem di carne intelligenti sono rari.

Golem di Ferro
Grande costrutto, disallineato
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 28
Punti Ferita 210 (20d10 + 100)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +15, Volontà +16
Immunità al Danno Fuoco, veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 16 (15000 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.
Assorbimento del Fuoco. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fuoco, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di Punti Ferita.
Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.
Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Azioni
Multiattacco. Il golem effettua due attacchi da mischia.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.
Spada. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 23 (3d10 + 7) danni taglienti.
Soffio Velenoso (Ricarica 6). Il golem esala un gas velenoso in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 22, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Un golem di ferro ha un corpo di forma umanoide in ferro. Il creatore può dargli qualsiasi forma desideri, ma presenta quasi sempre un'armatura di qualche tipo, sia essa cerimoniale e preziosa o semplice e d'uso. Rispetto ad un golem di pietra ha sembianze molto più definite. I golem di ferro, talvolta, portano con sé un'arma, anche se il più delle volte tendono a preferirle i loro attacchi schianto.

Un golem di ferro è alto 3,6m e pesa circa 2.500 chili. Un golem di ferro non può parlare né emettere voce. Inoltre, non emette nessun odore riconoscibile.

Anche se la pratica della costruzione di golem di ferro è gradualmente caduta in disuso, i membri venerabili di alcune grandi civiltà del passato consideravano la capacità di forgiare golem di ferro dalla forza e dalle dimensioni sconcertanti un motivo di vanto. Questi golem (di taglia maggiore o uguale a Enorme), in alcuni angoli remoti del mondo, esistono ancora, e ancora eseguono meccanicamente ordini impartiti loro da imperi ormai scomparsi.

Costruzione Per costruire un golem di ferro occorrono 2.500 kg di ferro, fuso con tinture rare del valore minimo di 10000 mo.

Golem di Pietra
Grande costrutto, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -5
Iniziativa -1 – **Difesa** 22
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +4
Immunità al Danno Veleno; da arma non magica o che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 10 (5900 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.
Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.
Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +21 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Lentezza (Ricarica 5-6). Il golem prende a bersaglio una o più creature entro 3 metri da lui e che possa vedere. Ciascun bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 22 contro questa magia. Se fallisce il Tiro Salvezza, il bersaglio non può usare reazioni, ha la velocità dimezzata, e durante il proprio round non può effettuare più di un attacco. Inoltre, durante il proprio round il bersaglio può effettuare un'Azione o un'Azione Immediata, ma non entrambe. Questi effetti durano per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto per sé, in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Un golem di pietra ha un corpo umanoide fatto di pietra, spesso stilizzato per soddisfare il suo creatore. Ad esempio, può essere scolpito in modo da indossare un'armatura, con particolari simboli scolpiti sulla corazza, o avere dei disegni intarsiati nella pietra dei suoi arti. La testa è spesso scolpita per sembrare un elmo o la testa di qualche bestia. Sebbene possa essere scolpito con uno scudo o un'arma di pietra come una spada, queste scelte estetiche non influenzano le sue capacità in combattimento.

Come per la maggior parte dei golem, un golem di pietra non può parlare e non emette altro suono se non quello della pietra che sfrega sulla pietra quando si muove. Un golem di pietra è alto 2,7 metri e pesa circa 1000 kg.

Esistono numerose varianti dei Golem di Pietra, a seconda del materiali di cui sono fatti ma anche come espressioni di spiriti elementali, ovvero é possibile che uno spirito elementale abiti una roccia (o gemma) e ne definisca l'aspetto e lo animi come proprio corpo.

Costruzione Il corpo di un golem di pietra viene scolpito da un unico blocco di pietra dura, come il granito, del peso di almeno 1.500 kg. La pietra deve essere di qualità eccezionale, e costare 5000 mo.

Gorgone

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +5

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +4

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA +1

CARISMA -2

Iniziativa +0 – **Difesa** 22

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +6, Volontà +7

Competenze Consapevolezza +4

Immunità alle Condizioni Pietrificato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1800 PX)

Carica Travolgente. Se la gorgone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la gorgone può effettuare un attacco di zoccoli contro di lui come Azione Immediata.

Azioni

Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Soffio Pietrificante (Ricarica 5-6). La gorgone esala un gas pietrificante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14. Se il Tiro Salvezza fallisce, il bersaglio inizia a trasformarsi in pietra ed è intralciato. Il bersaglio intralciato deve ripetere il Tiro Salvezza al termine del suo prossimo round. Se lo riesce, l'effetto sul bersaglio ha termine. Se lo fallisce, il bersaglio è pietrificato finché non viene liberato dall'incantesimo *ripristino superiore* o simile magia.

Arrabbiato: la Gorgone concentra in un unico soffio tutto il suo veleno pietrificante. Costa 2 azioni. Una creatura a distanza di mischia deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 15 o diventare di pietra per 24 ore.

Ecologia

Ambiente: Pianure Temperate, Colline Rocciose e Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-4) o mandria (5-12)

Tesoro: Nessuno

Descrizione

Le gorgoni sono creature magiche e irascibili: sebbene a prima vista possano sembrare dei costrutti, sotto le piastre metalliche dall'aspetto artificiale sono fatte di carne e ossa. Come tori aggressivi, sfidano qualsiasi creatura sconosciuta che incontrano, spesso travolgendo il cadavere del loro avversario o frantumando i suoi resti pietrificati finché la creatura non è più riconoscibile. Le femmine sono pericolose quanto i maschi, e i due sessi hanno l'identico aspetto. Una tipica gorgone è alta 1,8 metri e lunga 2,3 metri. Pesa circa 2000 kg.

Le gorgoni ricavano il loro nutrimento consumando minerali, in particolare la pietra delle loro vittime pietrificate, e ogni statua da loro creata viene completamente divorata. Non possono digerire metallo o gemme, così il loro sterco (che assomiglia a polvere grigia dall'odore acre) spesso contiene piccoli cristalli grezzi e pepite d'oro. La loro aggressività verso tutte

le altre creature fa sì che nei loro pascoli siano pochi, se non nessuno, i predatori e le prede. Ogni mandria è guidata da un toro dominante; le gorgoni solitarie sono generalmente tori adolescenti allontanati dalla mandria del toro dominante.

La loro carne è dura e muscolosa (una volta che viene rimossa l'armatura), e per coloro che la assaggiano è abbastanza nutriente. Molte tribù di giganti della pietra credono che mangiare la carne di gorgone aumenti la loro armatura naturale. Le corna di gorgone polverizzate valgono 250 mo come componente materiale alternativo per gli oggetti magici ed incantesimi che agiscono sulla Forza o Pietra.

Grick
Media mostruosità, neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 27 (6d8)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Resistenza al Danno da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Camuffamento di Pietra. Il grick ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua un attacco con i suoi tentacoli. Se l'attacco colpisce, il grick può effettuare un attacco di becco contro lo stesso bersaglio.

Tentacoli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Ecologia:
Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario o ammasso (2-5)
Tesoro: Accidentale

Descrizione Il vermiforme grick è il terrore delle caverne e dei cunicoli in cui abita, attendendo in agguato nei pressi di tunnel molto trafficati o città sotterranee, per balzare fuori dal buio e catturare le sue prede. È raro che tali prede vengano consumate sul posto. Il grick preferisce portare il cibo fresco nella sua tana, uno stretto cunicolo o sull'alta sporgenza di una caverna, dove può consumarlo con piccoli morsi, in tranquillità.

Le origini del grick sono ignote. E anche se ha una rudimentale intelligenza, non ha alcuna società di cui parlare, e la maggior parte delle volte si incontrano singoli esemplari. Nelle occasioni in cui i viaggiatori sfortunati ne incontrano più di uno, i gruppi di grick non sembrano comunicare o lavorare tra loro: ognuno attacca invece obiettivi individuali e si ritira col suo bottino non appena riesce ad abbattere un avversario. Predatori capaci, i grick hanno anche una strana pelle resistente alle armi che li rende particolarmente pericolosi. Molti avventurieri inesperti sono periti sotto l'attacco di un grick semplicemente perché non erano in grado di danneggiare la creatura con le loro armi non magiche. Coloro che hanno familiarità con i grick (soprattutto i Nani, i Morlock e i Trogloditi) sanno che la migliore strategia per affrontarli è quella di ritirarsi e attendere rinforzi più potenti o magici.

I grick contano sul loro colore scuro e sulla capacità di scalare i muri per tenersi fuori vista, finché non sono pronti a scattare all'attacco. In più occasioni quando il cibo scarseggia in una determinata regione, i grick si dirigono verso la superficie e vagano per il deserto in cerca di prede, ma questi soggiorni sono quasi sempre per necessità, e alla fine i grick trovano presto entrate a nuove tane sotterranee. Preferiscono le tenebre e la comodità di un tetto sopra la testa, evitando il cielo aperto e facendo molto per restare coperto da alberi, nuvole basse o edifici.

Grifone
Grande mostruosità, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Vista Affinata. Il grifone ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il grifone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Colline Temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Tesoro: Accidentale

Descrizione
I grifoni sono potenti predatori aerei, che piombano dai loro altissimi nidi per afferrare le loro prede con

il becco e gli artigli. Aggressivi e territoriali, non sono semplici bestie, bensì combattenti astuti e compagni leali verso coloro che si guadagnano il loro rispetto, combattendo fino alla morte per proteggere i loro amici e i loro simili.

Del peso di oltre 250 kg e lungo 2,3 metri, dal becco aguzzo alla coda crestata, il grifone possiede un profilo imponente che è da tempo usato in araldica e in altre iconografie come simbolo di potenza, autorità e giustizia. In realtà, il grifone è meno interessato a concetti astratti e più a cacciare per nutrirsi e difendersi. Sebbene a volte possano essere addestrati o diventino amici per servire da cavalcatura, i grifoni non possiedono un'innata affinità con gli umanoidi, e spesso entrano in sanguinosi conflitti con le razze civilizzate nel tentativo di procurarsi il loro cibo preferito: carne di cavallo. La gente di città può meravigliarsi di fronte allo stile maestoso di un grifone addestrato e alla sua apertura alare di 7 metri, ma quei contadini costretti a condividere il territorio con la sua specie sanno che conviene affrettarsi in casa e mettere al sicuro le loro greggi quando sentono le urla di caccia delle bestie.

I grifoni si accoppiano per la vita, e spesso per anni cercano vendetta per l'uccisione del compagno o di un figlio. È stata proprio per questa innata caparbietà e fiera lealtà che li ha portati nell'uso domestico come cavalcature e guardiani di tesori. Nonostante l'insito pericolo, il commercio di grifoni catturati e di uova rubate è fervido, con le uova che valgono fino a 2000 mo l'una e i giovani vivi fino a 3000. I personaggi che desiderano un grifone come cavalcatura, però, dovrebbero sapere che comprare o addomesticare con la violenza le creature intelligenti come i grifoni è ritenuto schiavitù dalla maggior parte delle divinità buone, e guadagnarsi la spontanea lealtà di un grifone non è un compito facile. Raggiungere un mutuo accordo (o perfino l'amicizia) è una strada molto più elegante e sicura per assicurarsi un grifone come cavalcatura.

Prima che lo si possa cavalcare in combattimento, un grifone deve fare pratica nel portare il peso del suo cavaliere. Per essere ben addestrato, un grifone deve per prima cosa avere un atteggiamento amichevole verso il suo addestratore (con una prova di Addestrare Animali, Diplomazia o Intimidire). Dopodiché, 6 settimane di pratica e una prova riuscita di Addestrare Animali con DC 20 sono sufficienti perché la bestia sia a suo agio con il carico e, per la loro intelligenza, si può ritenere che i grifoni addestrati conoscano tutti i trucchi elencati nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali, ed è anche possibile che imparino nuovi comandi, impartendo semplici richieste in Comune.

I grifoni possono portare fino a 150 kg come carico leggero, 300 kg come carico medio e 450 kg come carico pesante. Per cavalcare un grifone è necessaria una sella esotica.

Grimlock

Media umanoide (grimlock), neutrale malvagio

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +0
Competenze Acrobatica +5, Furtività +3, Consapevolezza +3
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi vista cieca 9 m o 3 m se assordato (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi Linguaggio delle Profondità
Sfida 1/4 (50 PX)

Camuffamento di Pietra. Il grimlock ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondere su terreni rocciosi.

Sensi Ciechi. Il grimlock non può usare la vista cieca mentre è assordato e non più fiutare.

Olfatto e Udito Affinati. Il grimlock ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Randello d'Osso Appuntito. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Ecologia

I Grimlock abitano gli insediamenti abbandonati di altre Razze e sono spesso trovati come Schiavi di altre creature più organizzate, come i Duergar ed Elfi. Si ritiene che si trattino di una propaggine ancora più degenerata dei Morlock, che viaggiano da Sekamina per cacciare i Grimlock per il cibo e considerano la loro carne una delicatezza.

Descrizione

I Grimlock sono creature umane cieche e selvagge che abitano nel regno delle terre oscure di profondità, dove si organizzano in piccoli gruppi tribali.

Guardiano Protettore

Grande costrutto, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa -1 – **Difesa** 21
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +1, Volontà +2
Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato

Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi comprende i comandi forniti in qualsiasi lingua ma non può parlare

Sfida 7 (2900 PX)

Accumulare Incantesimi. Un incantatore che indossi l'amuleto del guardiano protettore può far sì che il guardiano accumuli un incantesimo di livello 4 o più basso. Per farlo, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto ma viene accumulato all'interno del guardiano. Quando gli viene comandato di farlo da chi indossa l'amuleto o si presenta una situazione predeterminata dall'incantatore, il guardiano lancia l'incantesimo accumulato con tutti i parametri predisposti dall'incantatore originale, senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene lanciato o qualsiasi nuovo incantesimo viene accumulato, tutti gli incantesimi precedentemente accumulati vengono persi.

Natura di Costrutto. Il guardiano non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 Punti Ferita all'inizio del proprio round se ne possiede ancora almeno 1.

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente ad un amuleto. Finché il guardiano e l'amuleto sono sullo stesso piano di esistenza, chi indossa l'amuleto può richiamare telepaticamente il guardiano perché lo raggiunga, e il guardiano saprà la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri da chi indossa l'amuleto, metà dei danni subiti da chi lo indossa (arrotondati per difetto) vengono trasferiti al guardiano. Se l'amuleto viene distrutto, il guardiano è inabile finché non viene creato un amuleto di rimpiazzo. L'amuleto del guardiano può essere soggetto ad un attacco diretto qualora non sia indossato o trasportato da nessuno. Ha Difesa 10, 10 Punti Ferita e immunità ai danni da veleno. Costruire un amuleto richiede 1 settimana e costa 10000 mo in componenti.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di pugno.

Pugno. *Attacco con arma da mischia*: +15 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Reazioni

Scudo. Quando una creatura attacca chi indossa l'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla sua Difesa, se entro 1 metro dal suo controllore.

Hobgoblin

Media umanoide (goblinoide), legale malvagio

FORZA +1

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +1 – **Difesa** 19 (armatura di maglia, scudo)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +1

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune, Goblin

Sfida 1/2 (100 PX)

+1d6 Marziale. Una volta per round, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni aggiuntivi ad una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1 metro da un alleato dell'hobgoblin che non sia inabile.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti o 6 (1d10 + 1) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +3 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline Temperate

Organizzazione: Gruppo (4-9), banda da guerra (10-24) o tribù (25+ più 50% non combattenti, 1 sergente di 3° livello per 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 6-12 Leopardi e 1-4 Ogre o 1-2 Troll)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Corazza di Cuoio Borchiato, Scudo Leggero di Metallo, Spada Lunga, Arco Lungo con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione

Gli Hobgoblin sono militaristi e prolifici, una combinazione che li rende molto pericolosi in alcune regioni. Procreano rapidamente, rimpiazzando i membri caduti con nuovi soldati mantenendo costante il loro numero indipendentemente dalle sorti della guerra. Generalmente basta poco perché dichiarino guerra, ma nella maggior parte dei casi il motivo è per catturare nuovi Schiavi: la vita da Schiavi in un covo di Hobgoblin è brutale e breve, e nuovi Schiavi sono sempre necessari per rimpiazzare quelli che muoiono o che vengono mangiati.

Tra tutte le Razze Goblinoidi quella degli Hobgoblin è di gran lunga la più civilizzata. Vedono i più grandi e solitari Bugbear come strumenti da assoldare e usare dove necessario, di solito per specifiche missioni che richiedono l'omicidio e il furto, e guardano alla specie più piccola dei Goblin con un misto di vergogna e frustrazione. Gli Hobgoblin ammirano la tenacia dei Goblin, sebbene la natura imprevedibile e la passione per il fuoco dei loro minuscoli parenti li rende sgradite aggiunte a tribù o insediamenti Hobbgoblin. Tuttavia, la maggior parte delle tribù Hobgoblin include un piccolo gruppo di Goblin, che normalmente si nascondono negli angoli peggiori dell'insediamento.

Molte tribù Hobgoblin uniscono l'amore per la guerra con l'intelletto acuto. La Scienza delle macchine d'assedio, l'Alchimia e le complesse imprese di

ingegneria affascinano la maggior parte degli Hobgoblin, e quelli particolarmente dotati vengono trattati da eroi e ottengono sempre delle posizioni di alto rango nella tribù. Gli Schiavi dalle menti raffinate vengono apprezzati, perciò le incursioni nelle città Naniche sono cosa ordinaria.

È risaputo che gli Hobgoblin diffidano della Magia e la disprezzano. I loro Sciamani sono considerati con un misto di paura e rispetto, e vengono normalmente costretti a vivere da soli ai margini del covo della tribù. Non si è mai sentito di Hobgoblin che pratichino la Magia o, come dicono gli Hobgoblin, la *Magia degli Elfi*. Questa è la causa del loro odio per la Magia: gli Hobgoblin odiano gli Elfi.

Un Hobgoblin è alto 1 metro e pesa 80 kg.

Idra
Enorme mostruosità, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 172 (15d12 + 75)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +6
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 8 (3900 PX)

Teste Multiple. L'idra ha cinque teste. Finché ha più di una testa, l'idra ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro le condizioni accecata, affascinata, assordata, spaventata, stordita o svenuta.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo round, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, anche l'idra muore.

Al termine del suo round, l'idra ricresce due teste per ciascuna delle sue teste uccise dal suo ultimo round, a meno che non abbia subito danno da fuoco dal suo ultimo round. L'idra recupera 10 Punti Ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Teste Reattive. Per ogni testa posseduta oltre la prima, l'idra riceve una Azione di Reazione extra che può essere usata solo per compiere prove di Consapevolezza.

Trattenere il Fiato. L'idra può trattenere il fiato per 1 ora.

Veglia. Mentre l'idra dorme, almeno una delle sue teste resta sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'idra effettua tanti attacchi di morso quante sono le sue teste.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Paludi Temperate
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Standard
Descrizione
L'idra è un drago a più teste, ma stupido.

Ippogrifo
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +5
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)

Vista Affinata. L'ippogrifo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'ippogrifo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Colline Temperate o Pianure
Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (7-12)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
L'ippogrifo ha le ali, le zampe anteriori e la testa di un grande rapace e la coda e il corpo di un magnifico cavallo. Dato che i cavalli sono il cibo preferito dei grifoni, gli studiosi affermano che un mago con senso dell'umorismo tanto tempo fa creò come scherzo questa sfortunata fusione tra un cavallo e un falco.

Le piume dell'ippogrifo hanno una colorazione simile a quelle di un falco o di un'aquila; tuttavia, alcuni allevatori sono riusciti a produrre degli esemplari con piume completamente bianche o color carbone. Il torso di un ippogrifo e le estremità posteriori sono molto spesso di colore baio, nocciola o grigio, con alcuni manti che mostrano colorazioni pezzate o anche palomino. Un ippogrifo è lungo 3,3 metri e pesa fino a 680 kg.

I territoriali ippogrifi proteggono ferocemente il loro dominio. Gli ippogrifi devono anche sorvegliare i cieli a causa degli altri predatori, dato che sono il cibo preferito di grifoni, viverne e giovani draghi. Gli ippogrifi nidificano nelle vaste praterie erbose, aspre colline e fluenti praterie. Ippogrifi eccezionalmente resistenti stabiliscono le loro dimore all'interno di nicchie o mura di canyon, da cui setacciano i deserti rocciosi alla ricerca di coyote, cervi e a volte umanoidi. Gli ippogrifi preferiscono i mammiferi, tuttavia brucano erba dopo qualsiasi pasto di carne per aiutare la

digestione. Queste loro abitudini dietetiche possono risultare pericolose sia per gli allevatori che per le loro mandrie, così spesso le comunità di allevatori mettono delle ricompense su di loro. Le vittime di queste partite di caccia vengono spesso imbalsamate, e di frequente degli ippogrifi imbalsamati decorano le taverne di frontiera e gli avamposti sperduti.

Di gran lunga più facili da addestrare rispetto ai grifoni e intelligenti quanto i cavalli, gli ippogrifi vengono addestrati come animali da monta da alcune compagnie scelte di soldati a cavallo, che pattugliano i cieli e piombano addosso ai nemici inconsapevoli. Sebbene siano bestie magiche, se catturati da giovani gli ippogrifi possono venire addestrati grazie a Addestrare Animali come fossero degli animali. Un ippogrifo adulto è molto più difficile da addestrare, e per farlo bisogna seguire le normali regole per l'addestramento delle bestie magiche utilizzando tale abilità. Una sella per ippogrifo deve venire fatta in modo tale da non intralciare i movimenti delle ali della creatura; queste selle sono sempre selle esotiche.

Gli ippogrifi sono ovipari: come regola generale, il nido di un ippogrifo contiene solo un uovo alla volta. L'uovo di ippogrifo vale 200 mo, ma un giovane ippogrifo in salute vale 500 mo. Un ippogrifo completamente addestrato come cavalcatura può veder salire il proprio valore fino a 5000 mo o anche di più. Un ippogrifo può trasportare 90 kg come carico leggero, 180 kg come carico medio e 270 kg come carico pesante.

Kraken

Mastodontica mostruosità (titano), caotico malvagio

FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +7
INTELLIGENZA +6
SAGGEZZA +4
CARISMA +5
Iniziativa +6 – **Difesa** 30
Punti Ferita 472 (27x3d6 + 189)
Movimento 6 m, nuoto 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +30, Riflessi +23, Volontà +27
Immunità al Danno Elettricità, armi +1
Immunità alle Condizioni paralizzato, spaventato
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi comprende Abissale, Celestiale, Infernale e Druidico ma non può parlare, telepatia 36 m
Sfida 23 (50000 PX)

Anfibio. Il kraken può respirare aria e acqua.

Libertà di Movimento. Il kraken ignora i terreni difficili, e gli effetti magici non possono ridurne la velocità o far sì che diventi intralciato. Può spendere 1 metro di movimento per liberarsi dalle restrizioni non magiche o dall'essere afferrato.

Mostro d'Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. Il kraken effettua tre attacchi di tentacolo, ciascuno dei quali può essere rimpiazzato da un uso di Fiondare.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore afferrato dal kraken, quella creatura viene inghiottita, e l'afferrare ha termine. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il kraken deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 30 o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d6 + 10) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (DC 18 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato. Il kraken ha dieci tentacoli, ciascuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Fiondare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata dal kraken, di taglia Grande o inferiore viene lanciato di 18 metri in una direzione casuale e gettata prona. Se il bersaglio lanciato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri percorsi. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 25 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Tempesta di Fulmini. Il kraken crea magicamente tre saette di energia, ciascuna delle quali può colpire un bersaglio entro 36 metri e che il kraken possa vedere. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 30, e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà se lo riesce.

Azioni Aggiuntive

Il kraken può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il kraken recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Tentacolo o Fiondare. Il kraken effettua un attacco di tentacolo o usa Fiondare.

Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre si trova sott'acqua, il kraken espelle una nube di inchiostro con un raggio di 18 metri. La nube si propaga intorno agli angoli, e quell'area è oscurata pesantemente per tutte le creature tranne il kraken. Ciascuna creatura a parte il kraken che termini il suo round nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 30, subendo 16 (3d10) danni da veleno se fallisce il Tiro

Salvezza, o la metà se lo riesce. Una forte corrente disperde la nube, che altrimenti svanisce al termine del prossimo round del kraken. **Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni).** Il kraken usa Tempesta di Fulmini.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Oceano
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Triplo
Descrizione
Il leggendario kraken è una delle più grandi paure dei marinai, perché è una creatura della taglia di una balena, può colpire delle profondità senza esser visto, può comandare i venti e le condizioni meteorologiche necessarie alla nave per muoversi, e possiede il crudele intelletto della maggior parte dei più spietati e creativi criminali del mondo. Alcuni credono che i kraken siano una punizione divina, mentre altri li ritengono i veri signori delle profondità, che considerano le razze che respirano aria nient'altro che bestiame.

Molte leggende sono sorte in merito al fatto che comprenda il linguaggio druidico.

Un kraken è lungo quasi 30 metri e pesa 2000 kg.

Lamia
Grande mostruosità, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 97 (13d10 + 26)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +9, Volontà +11
Competenze Furtività +3, Ingannare +7, Percepire Emozioni +4,
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 4 (1100 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della lamia è il Carisma- La lamia può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso* (qualsiasi forma umanoide)*, immagine maggiore*

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine speculare,*
scrutare, suggestione

1/Giorno: *restrizione*

Azioni

Multiattacco. La lamia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il pugnale o il Tocco Intossicante.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Pugnale. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Tocco Intossicante. *Attacco con incantesimo in mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è maledetto per 1 ora da questa magia. Fino al termine della maledizione, il bersaglio ha -1d6 ai Tiri Salvezza su Volontà e a tutte le prove di competenza di Base.

Ecologia
Ambiente: Deserti Temperati
Organizzazione: Solitario, coppia o setta (3-12)
Tesoro: Doppio (Pugnale+1, altro tesoro)

Descrizione
Eredi piene d'odio di un'antica maledizione, le lamie hanno l'aspetto di donne snelle ed attraenti dalla cintola in su, mentre sotto hanno il corpo di un possente leone. Anche le loro fattezze umanoidi portano tratti distintivi dei felini, i loro occhi sono stretti e ferini e i loro denti somigliano alle zanne dei predatori. Una tipica lamia in piedi è alta 1,8 metri, è lunga 2,3 metri e pesa più di 325 kg.

Le lamie sono attratte da torrioni in rovina, città abbandonate e monumenti dimenticati che soddisfano i rozzi canoni estetici di queste letali cacciatrici; specie quelli in zone aride o sterili. Tuttavia, le lamie prediligono i templi decrepiti. Provano gioia nel vedere in rovina i templi di divinità buone e deviano dalla loro strada per mettere in difficoltà questi fiorenti luoghi sacri.

Le lamie vedono le femmine più anziane del loro gruppo come capi, madri e sciamane, attaccandosi a loro con fanatica reverenza. Anche se le lamie rifuggono dalla maggior parte delle religioni, vedendole come la fonte della maledizione che le ha costrette in queste forme bestiali, le lamie anziane affermano di udire i sussurri del vento che flagella il deserto e di conoscere i freddi capricci delle stelle, e fanno affidamento su queste sorgenti mistiche per guidare il loro popolo.

Le lamie presentate qui sono solo gli esponenti più comuni e meno potenti di questa razza maledetta; altre hanno forme serpentine, volanti e anche più perverse.

Lich
Media non morto, tratti malvagi
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +5 – **Difesa** 28
Punti Ferita 135 (18d8 + 54)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +24, Riflessi +24, Volontà +23
Resistenze al Danno freddo, fulmine, da Vuoto
Immunità al Danno Veleno; da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Comune più altre cinque lingue, Exspiran

Sfida 21 (33000 PX)

Incantesimi. Il lich ha CM 18. La sua caratteristica da incantatore è l'Intelligenza. Il lich conosce i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*

livello 1 (4 slot): *Dardo arcano, individuazione del magico, onda tonante, scudo*

livello 2 (3 slot): *freccia acida, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità*

livello 3 (3 slot): *animare morti, controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*

livello 4 (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*

livello 5 (3 slot): *Nebbia mortale, scrutare*

livello 6 (1 slot): *disintegrazione, globo di invulnerabilità*

livello 7 (1 slot): *dito della morte*

livello 8 (1 slot): *dominare mostri, parola del potere stordire*

livello 9 (1 slot): *parola del potere uccidere*

Natura Non Morta. Il lich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il lich fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il lich ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Rinvigorimento. Se possiede un filatterio, il lich distrutto ottiene un nuovo corpo in 1d10 giorni, recuperando tutti i suoi Punti Ferita e ritornando in attività. Il nuovo corpo compare entro 1 metro dal filatterio.

Sacrifici di Anime. Un lich deve periodicamente nutrire di anime il suo filatterio per sostenere la magia che mantiene il suo corpo e la sua coscienza. Per farlo usa l'incantesimo *imprigionare*. Invece di scegliere una delle normali opzioni dell'incantesimo, il lich lo impiega per intrappolare magicamente il corpo e l'anima del bersaglio all'interno del filatterio. Il filatterio deve trovarsi sullo stesso piano del lich, perché questo incantesimo funzioni. Il filatterio di un lich può contenere solo una creatura alla volta, e *dissolvi magie* lanciato come incantesimo di livello 9 sul filatterio libera qualsiasi creatura imprigionata al suo interno. Una creatura imprigionata nel filatterio per 24 ore viene consumata e distrutta, dopodiché nulla salvo un intervento divino potrà riportarla in vita.

Un lich che dimentichi o non riesca a mantenere il suo corpo con le anime sacrificate inizia a cascare a pezzi, e potrebbe infine trasformarsi in un semilich.

Azioni

Tocco Paralizzante. *Attacco con incantesimo in mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 26 o restare paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Aggiuntive

Il lich può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il lich recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Distruggere Vita (Costa 3 Azioni). Ogni creatura ad eccezione dei non morti entro 6 metri dal lich deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 26 contro questa magia, subendo 21 (6d6) danni da Vuoto se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Le creature diventano Affaticate.

Sguardo Spaventoso (Costa 2 Azioni). Il lich fissa il suo sguardo su di una creatura visibile entro 3 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 26 contro questa magia o restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il Tiro Salvezza del bersaglio è riuscito o l'effetto per lui ha termine, il bersaglio è immune allo sguardo del lich per le successive 24 ore.

Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il lich usa il suo Tocco Paralizzante.

Trucchetto. Il lich lancia un trucchetto.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Anello di Protezione +2, Fascia della Sapienza +2 (Consapevolezza), Stivali della Levitazione, pergamena di Dominare Persone, pergamena di Teletrasporto, pozione di Invisibilità)

Descrizione Poche creature sono più temute dei lich. Apice delle arti Necromantiche, il lich è un incantatore che ha scelto di rinunciare alla vita ed ingannare la morte diventando non morto. Anche se molti di coloro che raggiungono simili vette di potenza farebbero di tutto per raggiungere l'immortalità, l'idea di diventare un lich è aborrita da molte creature. Il processo prevede di estrarre la forza vitale dell'incantatore e imprigionarla in un filatterio preparato in modo speciale; l'incantatore cede la sua vita, ma rimane intrappolato tra la vita e la morte, e fintanto che il suo filatterio rimane intatto può continuare le sue ricerche e il suo lavoro senza temere il passare del tempo.

Lucertoloide

Media umanoide (lucertoloide), neutrale

FORZA +2

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +1

CARISMA -2

Iniziativa +0 – **Difesa** 16 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Movimento 9 m, nuoto 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +0, Volontà +0

Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3, Sopravvivenza +5

Linguaggi Draconico

Sfida 1/2 (100 PX)

Trattenere il Fiato. Il lucertoloide può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il lucertoloide effettua due attacchi in mischia, ciascuno con un'arma diversa.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Scudo Appuntito. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: paludi temperate

Organizzazione: solitario, coppia, banda (3-12) o tribù (13-60)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Scudo Pesante di Legno, Mazza chiodata, 3 Giavellotti)

Descrizione

I lucertoloidi sono rettili predatori orgogliosi e potenti che fanno le loro case comuni in sparuti villaggi nei recessi di paludi e acquitrini. Privi di interesse verso la colonizzazione delle terre aride e soddisfatti delle loro semplici armi e dei rituali che li hanno serviti bene per millenni, i lucertoloidi sono visti da molte delle altre razze come selvaggi retrogradi, ma all'interno delle loro isolate comunità sono in realtà un popolo vitale ricco di tradizioni e con una storia orale che risale a prima che l'uomo camminasse in posizione eretta.

La maggior parte dei lucertoloidi è alta dagli 1,8 ai 2,1 metro e pesa dai 100 ai 125 kg, ed ha i possenti muscoli coperti da scaglie grigie, verdi o marroni. Alcune razze hanno piccole creste dorsali o collari dai colori brillanti, e tutte nuotano bene spostandosi con rapidi movimenti della loro possente coda lunga 1,2 metri. Anche se sono pienamente a loro agio in acqua, trattengono il fiato e tornano alle loro abitazioni poste su colline artificiali per riprodursi e dormire. Poiché il loro sangue da rettile li rende lenti al freddo, molti lucertoloidi cacciano e lavorano durante il giorno e si ritirano nelle loro dimore di notte per rannicchiarsi con gli altri della loro tribù a condividere il calore di grandi fuochi di torba.

Anche se generalmente sono neutrali, il comportamento scostante dei lucertoloidi, il loro strenuo rifiuto dei *doni* della civilizzazione, e la leggendaria ferocia in battaglia li fa mal giudicare dalla maggioranza degli umanoidi. Questi tratti derivano da buone ragioni, tuttavia, poiché il loro basso tasso di riproduzione non ha eguali tra gli umanoidi a sangue caldo, e se le tribù non difendessero i loro territori paludosi fino all'ultimo respiro si troverebbero presto sopraffatte da orde di mammiferi. Per quanto riguarda la loro propensione a mangiare i corpi dei morti sia amici che nemici, i pratici lucertoloidi sono lesti a sottolineare che la vita è dura nella palude, e nulla deve andare sprecato.

I lucertoloidi presentati qui vivono in ambienti paludosi. Le tribù lucertoloidi possono vivere altrettanto bene in altri ambienti, ma come velocità ottengono Scalare 5 metri al posto di Nuotare.

Maledetti immortale

Media aberrazione (umano), tendenzialmente folle

FORZA +3

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA -1

SAGGEZZA +1

CARISMA -2

Iniziativa +3 – **Difesa** 15

Punti Ferita 75 (12d8 + 21)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +5

Resistenza al Magico il Maledetto immortale ha +1d6 ad ogni Tiro Salvezza su incantesimi

Competenze Consapevolezza +3, professione che aveva in vita

Immunità al Danno freddo, fuoco, vuoto

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, pietrificato, spaventato

Privo di sensi il Maledetto non ha senso del gusto e olfatto

Linguaggi Comune, nanico, elfico

Sfida 4 (1100 PX)

Immortale Il Maledetto immortale rigenera 1 Punto Ferita a round, ciò gli permette di rigenerare arti e tornare in vita. L'unica possibilità di ucciderlo è sciogliendolo in acido magico. Rimuovi Maledizione a DC 30 lo uccide istantaneamente.

Natura diversa Il Maledetto immortale non mangia, beve, dorme, invecchia. Non è un non morto

Azioni

Multiattacco. Il Maledetto immortale fa tre attacchi con la spada lunga.

Spada. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (1d10 + 7) danni da taglio.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, 2 Pugnali, Spada, altro soro)

Descrizione

Il Maledetto immortale è una persona maledetta spesso da un Patrono o da una potente incantatore con la maledizione della folle vita immortale. La maledizione rompe l'equilibro della persona e questa si

ritrova a girovagare senza una meta od un obiettivo. Ogni tanto si ricordano chi erano ed allora proseguono nella ricerca di chi li ha maledetti. Con lo scopo di farsi definitivamente uccidere si getta in ogni scontro sperando che l'avversario sia in grado di ucciderlo una volta per tutte.

Mannari

Cinghiale Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale malvagio

FORZA +3

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +0 – **Difesa** 12 in forma umanoide, 13 in forma di cinghiale o ibrida

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Movimento 9 m (12 m in forma di cinghiale)

Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +1, Volontà +4

Competenze Consapevolezza +2

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

Sfida 4 (1100 PX)

Carica (Solo Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove in linea retta di almeno 5 metri verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale mannaro subisce 14 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Mutaforma. Il cinghiale mannaro può usare una Azione per trasformarsi in un ibrido cinghiale-umanoide o in un cinghiale, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la Difesa, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il cinghiale mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con le zanne.

Maglio (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Zanne (Soltanto in Forma di Cinghiale o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o venire maledetto dalla licantropia del cinghiale mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Foresta o Pianura

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-8) o truppa (3-8 più 1-4 Cinghiali)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, 2 Pugnali, altro tesoro)

Descrizione

Nella loro forma umanoide, i cinghiali mannari tendono a essere tozzi, con nasi all'insù, pelo ispido e incisivi prominenti. Hanno capelli rossi, castani o neri ma alcuni sono anche biondi, canuti o calvi. Hanno di norma peluria sul labbro superiore, e i maschi di solito non riescono a far crescere la barba. Poiché sono testardi e aggressivi, hanno piccole comunità di loro simili e non si mischiano ai non licantropi: di solito vivono in piccole fattorie dall'aspetto assolutamente normale. Tendono ad avere grandi famiglie e molti figli.

Lupo Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), caotico malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA +0

Iniziativa +1 – **Difesa** 13 in forma umanoide, 14 in forma di lupo o ibrida

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Movimento 9 m (12 m in forma di lupo)

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +1, Volontà +2

Competenze Furtività +3, Consapevolezza +4

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di lupo)

Sfida 3 (700 PX)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare una Azione per trasformarsi in un ibrido lupo-umanoide o in un lupo, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la Difesa, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo mannaro ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Multiattacco (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Il lupo mannaro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli (Soltanto in Forma Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura. *Colpisce:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Lancia (Soltanto in Forma Umanoide). *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani in un attacco di mischia.

Morso (Soltanto in Forma di Lupo o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o venir maledetto dalla licantropia del lupo mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Terreno

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Cotta di Maglia, Spada Lunga, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

Nella forma umana i lupi mannari somigliano a persone normali, anche se alcuni tendono ad avere un aspetto ferino e capelli ribelli. Sopracciglia che crescono unendosi, dito indice più lungo del medio e strane voglie sul palmo della mano sono tutti segni comunemente accettati che una persona sia in realtà un lupo mannaro. Naturalmente, questi segni rivelatori non sono sempre accurati, perché questi tratti fisici esistono anche nelle persone normali, ma nelle zone dove i lupi mannari sono un problema comune, questi tratti possono essere considerati schiaccianti a prescindere.

Orso Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale buono

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +1

Iniziativa +0 – **Difesa** 13 in forma umanoide, 14 in forma di orso o ibrida

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Movimento 9 m (12 m, scalata 9 m in forma di orso o forma ibrida)

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +6, Volontà +2

Competenze Consapevolezza +7

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di orso)

Sfida 5 (1800 PX)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare una Azione per trasformarsi in un ibrido orso-umanoide o in un orso, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la Difesa, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. L'orso mannaro ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. In forma di orso, l'orso mannaro effettua due attacchi di artiglio. In forma umanoide, effettua due attacchi di ascia bipenne. In forma ibrida, può attaccare come un orso o un umanoide.

Artiglio (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 13 (2d8 + 2) danni taglienti.

Ascia Bipenne (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o venir maledetto dalla licantropia dell'orso mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Foresta

Organizzazione: Solitario, coppia, famiglia (3-6) o truppa (3-6 più 1-4 orsi Neri o Grigi)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Giaco di Maglia, Ascia da Battaglia Perfetta, 2 Asce da Lancio Perfette, altro tesoro)

Descrizione

Nelle loro forme umanoidi, gli orsi mannari tendono a essere muscolosi e con spalle larghe, tratti aspri e occhi scuri. Hanno capelli rossi, castani o neri e sembrano abituati a una vita di duro lavoro. Anche se i più benigni fra i licantropi, sono evitati dalla maggior parte delle persone normali, che temono la loro trasformazione animalesca. Per la maggior parte vivono in zone boschive isolate o in piccole unità familiari della loro stessa specie. Evitano di affrontare gli stranieri, ma non esitano se devono scacciare umanoidi malvagi dai loro territori.

Ratto Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), legale malvagio

FORZA +0

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 13

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3

Competenze Furtività +4, Consapevolezza +2

Immunità al Danno da arma non magica o che non sia argentata

Sensi Scurovisione 18 m (solo in forma di ratto)

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di ratto)

Sfida 2 (450 PX)

Mutaforma. Il ratto mannaro può usare una Azione per trasformarsi in un ibrido ratto-umanoide o in un ratto, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la Difesa, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. Il ratto mannaro ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il ratto mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con il morso.

Spada Corta (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra a mano (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Morso (Soltanto in Forma di Ratto o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o venir maledetto dalla licantropia del ratto mannaro.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Urbano

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (5-10) o gilda (11-30 più 5-12 Ratti Crudeli)

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato Perfetta, Spada Corta, Balestra Leggera con 20 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

I ratti mannari naturali sono bassi, asciutti e muscolosi, con occhi attenti e vispi, e hanno movimenti nervosi. I maschi spesso hanno sottili baffi striminziti.

Tigre Mannara

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale

FORZA +3

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +0

Iniziativa +2 – **Difesa** 14

Punti Ferita 120 (16d8 + 48)

Movimento 9 m (12 m in forma di tigre)

Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +7, Volontà +4

Competenze Furtività +4, Consapevolezza +5

Immunità al Danno da arma non magica che non siano argentati

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di tigre)

Sfida 4 (1.1100 PX)

Balzo. Se la tigre mannara si muove di almeno 5 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco di morso contro di esso come Azione Immediata.

Mutaforma. La tigre mannara può usare una Azione per trasformarsi in un ibrido tigre-umanoide o in una tigre, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la Difesa, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto e Udito Affinato. La tigre mannara ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto e udito.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, la tigre mannara effettua due attacchi di scimitarra o due attacchi di arco lungo. In forma ibrida, può attaccare come un umanoide o effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o venir maledetto dalla licantropia della tigre mannara.

Scimitarra (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). *Attacco con arma a Distanza*: +8 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Pianura o Palude

Organizzazione: Solitario o coppia

Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Spada Corta, 2 Pugnali, altro tesoro)

Descrizione

Le tigri mannare in forma umanoide hanno grandi occhi, nasi allungati, zigomi sporgenti e capelli castani o rossi, oppure bianchi, neri o grigio-blu. I loro movimenti sono attenti e aggraziati, e chi li guarda potrebbe scambiarli per un ottimo tagliaborse, un danzatore aggraziato o un'abile cortigiana.

Manticora

Grande mostruosità, legale malvagio

FORZA +3

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +3 – **Difesa** 16
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Movimento 9 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +7, Volontà +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 3 (700 PX)

Ricrescere Spine della Coda. La manticora possiede ventiquattro spine nella coda. Le spine usate ricrescono all'alba.

Azioni

Multiattacco. La manticora effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o tre con le spine della coda.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Spine della Coda. *Attacco con arma a Distanza*: +7 a colpire, gittata 30m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Ecologia Ambiente: Colline e Paludi Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Tesoro: Standard

Descrizione

Le manticore sono feroci predatori che controllano vaste aree in cerca di carne fresca. Una tipica manticora è lunga circa 3 metri e pesa circa 500 kg. Alcune hanno la testa simile a quella di un umano, in genere barbuto. Maschi e femmine sono molto simili.

Le manticore mangiano qualsiasi tipo di carne, anche quella delle carogne, ma preferiscono quella umana e raramente si lasciano sfuggire un'occasione di gustare questa delizia. Sono abbastanza furbe e sociali da stringere patti con umanoidi malvagi per formare alleanze o da costringerli ad offre tributi, e molte creature potenti le incaricano di sorvegliare o controllare un posto o una zona. Prediligono fare le loro tane in posti alti, come le sommità delle colline e le caverne tra le rupi.

Anche se le manticore sono simili a delle creazioni magiche, sono da tempo annoverate tra le specie naturali. Curiosamente, le manticore sembrano stranamente feconde e possono incrociarsi con numerose altre specie dalla forma simile, inclusi Leoni, Tigri, Lamie, Sfingi e Chimere.

Manto Assassino

Grande aberrazione, caotico neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 78 (12d10 + 12)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +7
Competenze Furtività +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Linguaggio delle Profondità
Sfida 8 (3900 PX)

Falso Aspetto. Mentre il manto assassino resta immobile senza esporre la parte inferiore del corpo, è indistinguibile da un manto di pelle nera.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il manto assassino ha -1d6 ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Trasferimento di Danno. Mentre è appiccicato ad una creatura, il manto assassino subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti (arrotondare per difetto), e la creatura vittima del manto assassino subisce l'altra metà.

Azioni

Multiattacco. Il manto assassino effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti, e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il manto assassino vi si appiccica. Finché il manto assassino è appiccicato ha un +1d6 ai Tiri per Colpire. Quando effettua un Tiro per Colpire ed ha il bonus di +1d6 e va a segno il bersaglio è accecato e impossibilitato a respirare. Il manto assassino può staccarsi spendendo 1 Azione di Movimento. Una creatura, compreso il bersaglio, può effettuare una Azione per staccare il manto assassino riuscendo una Tiro Salezza su Tempra con modificatore Forza DC 16.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Apparizioni (Ricarica dopo un 1 ora). Qualora non si trovi sotto luce intensa, il manto assassino crea tre duplicati illusori di sé stesso, che si muovono assieme ad esso e ne imitano le azioni, scambiandosi di posizione per rendere impossibile capire quale sia il reale manto assassino. Se l'originale si trova in un'area di luce intensa, i duplicati svaniscono.

Ogniqualvolta una creatura prenda a bersaglio il manto assassino con un attacco o un incantesimo nocivo mentre sono ancora presenti dei duplicati, quella creatura determina casualmente se prende a bersaglio il manto assassino o uno dei duplicati. Una creatura che non possa vedere o che si affida a sensi diversi dalla vista ignora questo effetto magico.

Un duplicato possiede la Difesa e usa i Tiri Salvezza del manto assassino. Se un attacco colpisce un duplicato, o se un duplicato fallisce un Tiro Salvezza contro un effetto che infligge danni, svanisce.

Gemito. Ogni creatura entro 18 metri dal manto assassino, che possa udire il suo gemito e che non

sia un'aberrazione, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 17 o essere spaventata fino al termine del prossimo round del manto assassino. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce, la creatura è immune al gemito del manto assassino per le successive 24 ore.

Arrabbiato: il Manto assassino ricarica l'abilità Apparizioni. Costa 1 Azione.

Ecologia Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, schiera (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
Simili a mante volanti orribilmente malvagie, i manti assassini sono creature misteriose e paranoiche. Un tipico esemplare ha un'apertura alare di 2,3 metri e pesa 50 kg.

Le loro motivazioni sono misteriose e confuse, e diffidano perfino dei loro simili. La strana forma permette loro di essere scambiati per mantelli, arazzi o altri oggetti comuni, e alcune storie narrano di manti assassini che si alleano con altre creature, facendosi trasportare sulla loro schiena e contribuendo alla protezione dei loro alleati per ragioni imperscrutabili. Alcuni esemplari sono sacerdoti di antiche divinità, al comando di culti di manti assassini e Skum intenti a celebrare orribili riti dagli scopi sinistri.

Mantoscuro
Piccola mostruosità, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Movimento 3 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +0
Competenze Furtività +3
Sensi vista cieca 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Ecolocazione. Il mantoscuro non può usare la vista cieca se assordato.

Falso Aspetto. Mentre il mantoscuro rimane immobile, è indistinguibile da una formazione rocciosa come una stalattite o una stalagmite.

Azioni

Spaccare. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti e il mantoscuro si appiccica alla creatura. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore il mantoscuro ha +1d6 al tiro per colpire, si appiccica avvolgendo la testa del bersaglio, che è accecato e impossibilitato a respirare finché il mantoscuro resta appiccicato in questo modo.

Mentre è appiccicato al bersaglio, il mantoscuro non può attaccare nessun'altra creatura salvo il bersaglio, ma ha +1d6 ai suoi tiri per colpire. La velocità del mantoscuro diventa 0 e non può trarre beneficio da nessun bonus alla velocità, muovendosi assieme al bersaglio.

Una creatura può staccare il mantoscuro con un'Azione e riuscendo un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 13. Durante il suo round, il mantoscuro può staccarsi dal bersaglio da solo usando 1 Azione di Movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica con 5 metri di raggio si estende dal mantoscuro, muovendosi con esso, e propagandosi oltre gli angoli. L'oscurità permane finché il mantoscuro mantiene la concentrazione, massimo 10 minuti (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). La scurovisione non può penetrare questa oscurità, né essa può essere rischiarata da alcuna luce naturale. Se qualsiasi parte dell'oscurità si sovrappone ad un'area di luce generata da un incantesimo di livello 2 o inferiore, l'incantesimo che sta creando la luce viene dissolto.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (sotterraneo)
Organizzazione: Solitario, coppia o nidiata (3-12)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
l'apertura tentacolare di un mantoscuro ha un'ampiezza di poco inferiore agli 1 m; quando è appeso alla volta di una caverna, mascherato da stalattite, la sua lunghezza varia tra i 60 ed i 90 cm. Un esemplare tipico di mantoscuro pesa 20 kg. La testa ed il corpo della creatura sono solitamente del colore del basalto o del granito scuro, ma i suoi tentacoli membranosi possono cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante.

I mantoscuro non sono scalatori particolarmente abili, ma sono in grado di appendersi alla volta di una caverna come i pipistrelli, agganciati per mezzo degli uncini posti in fondo ai loro tentacoli, così che il loro corpo penzolante risulti quasi indistinguibile da una stalattite. Da questa postazione nascosta la creatura attende che la preda passi sotto di lei e, a questo punto, si stacca lanciandosi verso di essa, sbattendo contro il bersaglio e tentando di avvolgervi attorno i suoi membranosi tentacoli. Se il mantoscuro manca la preda, risale e si lancia nuovamente contro la preda, fino a quando quest'ultima non viene sconfitta o il mantoscuro è gravemente ferito (nel qual caso svolazza sul soffitto per nascondersi, sperando che la sua preda lo lasci perdere). La capacità innata di questa creatura di celare la zona circostante per mezzo dell'oscurità magica le offre un ulteriore vantaggio contro gli avversari che necessitano della luce per vedere.

I mantoscuro preferiscono vivere e cacciare nelle caverne e nei cunicoli più vicini alla superficie, dal momento che questi offrono un più frequente passaggio di prede che questi mostri possono cacciare. Non si limitano però a queste caverne buie e talvolta possono essere incontrati in fortezze abbandonate o persino nelle fogne delle città affollate. Qualsiasi luogo dove abbondi il cibo e ci sia un soffitto a cui appendersi è un possibile covo per un mantoscuro.

Il ciclo vitale di un mantoscuro è rapido: i piccoli diventano adulti nell'arco di pochi mesi e la maggior parte muore di vecchiaia dopo pochi anni. Di con-

seguenza le generazioni di mantoscuro si susseguono rapidamente e nel corso degli anni l'evoluzione di queste creature è altrettanto rapida. Per questa ragione l'ecosistema di una caverna può avere effetti importanti sull'aspetto, le capacità e le tattiche di un mantoscuro. In caverne acquatiche possono svilupparsi mantoscuri in grado di nuotare, mentre creature che abitano luoghi soggetti a vulcanismo potrebbero sviluppare una specifica resistenza al fuoco. Altre varianti di mantoscuro potrebbero avere pelli più resistenti ed invece di cadere per stritolare la preda potrebbero semplicemente gettarsi cercando di trafiggerla analogamente a vere e proprie stalattiti. Si mormora che le caverne più oscure e profonde nascondano mantoscuri di dimensioni incredibili, in grado di soffocare contemporaneamente diversi bersagli di dimensioni umane nel loro abbraccio avvolgente.

Medusa
Media mostruosità, legale malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 127 (17d8 + 51)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +8, Volontà +7
Competenze Furtività +5, Ingannare +5, Percepire Emozioni +4, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune
Sfida 6 (2300 PX)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo round entro 9 metri da una medusa di cui possa vedere gli occhi, la medusa, qualora la non sia inabile e possa vedere a sua volta la creatura, può obbligarla ad effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 16. Se la creatura fallisce in maniera critica il Tiro Salvezza, viene pietrificata all'istante, altrimenti inizia magicamente a trasformarsi in pietra ed è intralciata. La creatura intralciata deve ripetere il Tiro Salvezza al termine del suo prossimo round. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa può distogliere lo sguardo per evitare il Tiro Salvezza all'inizio del proprio round. In quel caso, non potrà vedere la medusa fino all'inizio del suo prossimo round, quando potrà distogliere nuovamente lo sguardo. Se nel frattempo dovesse guardare la medusa, dovrebbe immediatamente effettuare il Tiro Salvezza.

Se la medusa vede il suo riflesso su di una superficie riflettente entro 9 metri da lei in un'area di luce intensa, a causa della propria maledizione subirà gli effetti del suo stesso sguardo.

Azioni

Multiattacco. La medusa effettua tre attacchi, uno con i capelli serpentini e due con la spada corta oppure due attacchi a distanza con l'arco lungo.

Capelli Serpentini. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: 9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +9 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Ecologia
Ambiente: Paludi temperate e sotterranei
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Doppio (Pugnale, Arco Lungo Perfetto con 20 Frecce, altro tesoro)

Descrizione
Le meduse sono creature simili agli umani con serpenti al posto dei capelli. Dalla distanza di 9 metri o più, una medusa può passare facilmente per una bella donna se indossa qualcosa che copre la sua chioma serpentina; quando indossa un abbigliamento che ne cela la testa e il volto può essere scambiata per un'umana anche a distanza ravvicinata. Le meduse usano bugie e travestimenti per celare il loro volto fino a che gli avversari non sono abbastanza vicini da usare il loro sguardo pietrificante, anche se gli piace giocare con la loro preda e possono usare delle frecce fiammeggianti per intrappolare i nemici a distanza. Alcune si divertono a creare intricate decorazioni con le loro vittime, usando la pietrificazione per dare un certo tocco ai loro nascondigli paludosi, ma molte meduse hanno cura di nascondere le prove dei loro scontri precedenti così che i loro nuovi nemici non si accorgano della loro pericolosa presenza.

Avvezze a nascondersi, le meduse cittadine generalmente sono ladre, mentre quelle delle zone selvagge spesso finiscono per essere guardiaboschi. Le meduse delle leggende più note, tuttavia, sono quelle che prendono livelli da incantatore. Carismatiche ed intelligenti, le meduse urbane sono spesso coinvolte in gilde di ladri ed altri aspetti del mondo criminale. Le meduse possono formare alleanze con creature cieche o non morti intelligenti, entrambi immuni al loro sguardo pietrificante. Le meduse incantatrici fungono spesso da oracoli o profetesse, vivendo generalmente in remote zone di leggendaria potenza o dalla storia infausta. Queste meduse oracoli traggono grande diletto dal loro ruolo, e se ci si presenta con i giusti doni e adulazioni, i segreti che offrono possono essere veramente utili. Naturalmente, i nascondigli di queste potenti creature sono decorati con le statue di coloro che le hanno offese, come monito ad usare le dovute cautele durante gli incontri.

Tutte le meduse sono femmine. Raramente, una medusa decide di prendere un maschio umanoide come compagno, generalmente grazie all'aiuto di una Elisir d'Amore o qualche magia simile, ed hanno sem-

pre cura di non pietrificare il loro prigioniero, a meno che non si siano annoiate della sua compagnia.

Mefiti

Mefito di Ghiaccio

Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 21 (6d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +2
Vulnerabilità ai Danni contundenti, fuoco
Immunità ai Danni Freddo, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Ictun
Sfida 1/2 (100 PX)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un ordinario frammento di ghiaccio.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *nube di nebbia*, senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in uno scoppio di frammenti di ghiaccio. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11 o subire 4 (1d8) danni taglienti in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di aria fredda. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11, subendo 5 (2d4) danni da freddo in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (piano elementale dell'aria)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard

Descrizione

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del ghiaccio comunemente si trovano sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono distanti e crudeli.

Mefito di Magma

Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Furtività +3
Vulnerabilità ai Danni freddo
Immunità ai Danni Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan, Tremun
Sfida 1/2 (100 PX)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un'ordinaria pozza di magma.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *riscaldare metallo* (DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in uno scoppio di lava. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11 o subire 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di fuoco. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (piano elementale del fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard

Descrizione

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del magma comunemente si trovano sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono stupidi bruti.

Mefito di Polvere

Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 17 (5d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictun, Tremun
Sfida 1/2 (100 PX)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sonno* (DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo 11), senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in uno scoppio di polvere. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il Tiro Salvezza durante ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Accecante (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di polvere accecante. Ogni creatura nell'area deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il Tiro Salvezza durante ciascun suo round, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (piano elementale dell'aria)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard

Descrizione

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit della polvere comunemente si trovano sul Piano dell'Aria. Questi mephit sono irritanti ed insistenti.

Mefito di Vapore

Piccola elementale, neutrale malvagio
FORZA -3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 21 (6d6)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +3
Immunità ai Danni Fuoco, Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Ignan
Sfida 1/4 (50 PX)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sfocatura*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplode in nube di vapore. Ogni creatura entro 1 metro da esso deve riuscire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 10 o subire 4 (1d8) danni da fuoco.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Vaporoso (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 5 metri di vapore caldo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 10, subendo 4 (1d8) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi (piano elementale del fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o stormo (7-12)
Tesoro: Standard

Descrizione

I mephit sono i servitori di potenti creature elementali. I siti e le locazioni chiave dei piani elementali sono pieni di mephit che si affannano per svolgere un importante dovere o incarico.

I mephit del vapore comunemente si trovano sul Piano del Fuoco. Questi mephit sono insolenti e sprezzanti.

Megere

Megera Marina

Media fatato, caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 9 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +7, Volontà +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PX)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Aspetto Orripilante. Qualsiasi umanoide che inizi il suo round entro 9 metri dalla megera e ne può vedere la vera forma deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 11. Se fallisce il Tiro Salvezza, la creatura resta spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se la megera è in linea di visuale, e terminando l'effetto se riesce il Tiro Salvezza. Se il Tiro Salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine su di essa, la creatura è immune all'Aspetto Orripilante per le successive 24 ore.

A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della megera non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo e evitare di effettuare il Tiro Salvezza iniziale. Fino all'inizio del suo prossimo round, una creatura che distolga lo sguardo ha -1d6 ai tiri di attacco contro la megera.

Azioni

Artigli. *Attacco in mischia con arma*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre se stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di una creatura ripugnante all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua una Reazione per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura priva di artigli, ma una persona in contatto con le sue mani li avvertirebbe. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'Azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Consapevolezza DC 16 per comprendere che la megera si è camuffata.

Occhiata Mortale. La megera prende a bersaglio una creatura spaventata visibile entro 9 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la megera, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 11 contro questa magia o scendere a 0 Punti Ferita.

Ecologia

Ambiente: qualsiasi acquatico
Organizzazione: solitario o congrega (3 megere di qualsiasi specie)
Tesoro: standard

Descrizione

Queste perfide e mostruose megere possiedono dei tratti terrificanti che pochi osano fissare, traggono piacere dalla discordia e dalla morte dei marinai, e tormentano la gente di mare con ineluttabili sciagure. Le megere marine hanno sempre un aspetto terribile e, malgrado la loro natura famelica, in genere sono creature emaciate che sembrano sul punto di morir di fame. Sono alte 1,8 metri e pesano 75 kg.

Le megere marine preferiscono vivere vicino alla riva dove i pescherecci e i mercantili sono più comuni, e comunque lontano dalle aree urbane di modo che le loro azioni non attraggano troppo l'attenzione di possibili nemici, anche se non è insolito che una megera marina coraggiosa o avida si stabilisca in una città portuale o alla foce di un fiume profondo.

Le megere marine formano congreghe simili a quelle delle altre megere, ma la loro natura acquatica generalmente le spinge ad astenersi dal formare congreghe miste. Nel caso in cui una Megera Verde abiti lungo la costa (spesso in una palude salmastra o in una palude costiera), una congrega è formata da due megere marine che rispettano la Megera Verde come madre e capo. Molto comunemente, una congrega di megere marine consiste in un gruppo di megere marine particolarmente amiche e vicine.

Megera Notturna

Media immondo, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +3 – **Difesa** 20
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +8, Volontà +11
Competenze Furtività +6, Ingannare +7, Percepire Emozioni +6, Consapevolezza +6,
Resistenze al Danno freddo, fuoco; da arma non magica o non siano argentati
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, Druidico
Sfida 5 (1800 PX)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi. La megera può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *Dardo arcano, individuazione del magico* 2/giorno ciascuno: *raggio di indebolimento, sonno, spostamento planare* (personale)

Resistenza alla Magia. La megera ha +1d6 ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Solo in Forma di Megera). *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Forma Eterea. La megera entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa. Per farlo deve essere in possesso di un *cuore di pietra*.

Infestare Incubi (1/Giorno). Mentre si trova sul Piano Etereo, la megera entra magicamente in

contatto con un umanoide addormentato che si trova sul Piano Materiale. L'incantesimo *cerchio magico* lanciato sul bersaglio previene questo contatto. Finché il contatto persiste, il bersaglio soffre di orribili visioni. Se queste visioni durano per almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene benefici dal suo riposo, e i suoi Punti Ferita massimi sono ridotti di 5 (1d10). Se questo effetto riduce i Punti Ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e se il bersaglio era malvagio, la sua anima resta intrappolata nella *borsa delle anime* della megera. La riduzione dei Punti Ferita massimi del bersaglio rimane finché non viene rimossa dall'incantesimo *ristorare superiore* o simile magia.

Mutare Forma. La megera può trasformarsi magicamente in una femmina umanoide di taglia Piccola o Media, o tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Tutto l'equipaggiamento che stava trasportando o indossando non viene trasformato. Alla morte, ritorna alla sua vera forma.

Megera Verde
Media fatato, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +2
Iniziativa +1 – **Difesa** 19
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +7
Competenze Arcano +3, Furtività +3, Ingannare +4, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Draconico, Silvano
Sfida 3 (700 PX)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Imitazione. La megera può imitare suoni animali e voci umanoidi. Una creatura che senta questi rumori può determinare che si tratti di un'imitazione riuscendo una prova di Consapevolezza DC 14.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (DC 13 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). La megera può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *illusione minore, luci danzanti, beffa maligna*

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre sé stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di un'altra creatura all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua una Reazione per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura dalla pelle liscia, ma il contatto rivelerebbe la sua pelle ruvida. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'Azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Consapevolezza DC 20 per comprendere che si tratta di una megera camuffata.

Passaggio Invisibile. La megera può rendersi invisibile finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché non termina la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia traccia fisica del suo passaggio, quindi le sue tracce possono essere seguite solo dalla magia. Tutto l'equipaggiamento che sta trasportando o indossando diventa invisibile assieme a lei.

Ecologia Ambiente: Paludi temperate
Organizzazione: Solitario o congrega (3 megere di qualsiasi tipo)
Tesoro: Standard
Descrizione
Terrificanti vecchie rugose che frequentano ripugnanti paludi e foreste intricate, le megere verdi nutrono un odio intenso per tutto ciò che è bello e puro. Facendo uso delle loro svariate capacità illusorie, queste vegliarde si dilettano nell'uccidere gli innocenti, nello sconvolgere gli animi nobili e nell'avvilire i cuori puri. Amano utilizzare Camuffare Se Stesso per assumere le forme di giovani e attraenti ragazze così da sedurre e strappare giovani uomini ai loro affetti e parenti, e corrompere nobili e onesti cittadini con ogni sorta di depravazione e scandalo. Alcune megere verdi preferiscono rivelare la loro reale natura ai loro amati in un momento attentamente architettato per spingere l'uomo alla pazzia per l'orrore e la vergogna. Altre prolungano il loro amoreggiamento e fanno di tutto per rovinare completamente la vita degli uomini da loro sedotti prima di mostrare loro la verità. Infine, i più fortunati di questi sventurati finiscono per essere divorati dalla megera verde loro amante: per gli sfortunati, il destino finale può essere molto peggiore, dato che la crudele fantasia della megera verde è immensa. Una tipica megera verde è alta tra 1,5 e 1,8 metri e pesa poco meno di 80 kg.

Melme

Ameba Paglierina
Grande melma, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 3 m, scalata 3 m

Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi -3, Volontà -3
Resistenze al Danno acido
Immunità al Danno Elettricità, tagliente
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Natura di Melma. L'ameba non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. L'ameba può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di Competenza.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da acido.

Reazioni

Divisione. Quando un'ameba Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuove amebe che hanno almeno 10 Punti Ferita. Ogni nuova ameba ha un numero di Punti Ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotondati per difetto. Le nuove amebe sono di una taglia più piccola di quella originale.

Ecologia Ambiente: Sotterranei o Paludi Temperati
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Le Ameba Paglierina sono masse animate di protoplasma di colore simile ad un repellente amalgama di giallo, arancio e marrone. Quando a riposo, il loro corpo piatto e pulsante è alto circa 15 centimetri e si estende tutto intorno; in movimento, si raccolgono in una forma vagamente sferica e sembrano quasi spostarsi rotolando. I loro corpi malleabili permettono loro di attraversare fessure e buchi molto più piccoli dello spazio che occupano. Le creature che vivono sottoterra spesso sigillano tutte le aperture per difendersi dalle Ameba Paglierina.

L'acido altamente specializzato dell'Ameba Paglierina dissolve solo la carne. Questa scoperta ha portato molti maestri avvelenatori ed alchimisti a cercarne esemplari per studiarli. Da questi esperimenti sono nate diverse armi specifiche ideate per distruggere i corpi. Si racconta dell'esistenza di un veleno ad azione lenta che distrugge ad una ad una le cellule delle creature viventi, il cui segreto è ben conservato dal suo creatore.

Alcune note in un tomo dimenticato parlano di un rituale funebre utilizzato in luoghi lontani. Invece di bruciare il corpo, esso veniva sigillato in un sarcofago di pietra con una Ameba Paglierina, che ne dissolveva il corpo. In seguito, i becchini inserivano la gelatina in un'urna completa di targa in bronzo con il nome del deceduto. Questa pratica protegge gli oggetti interrati con il morto (che viene ridotto in poco tempo ad uno scheletro lucido) e l'essenza della creatura, che si riteneva vivere ancora all'interno della gelatina.

L'Ameba Paglierina sono alte circa 15 centimetri, hanno un diametro che può arrivare a 3 metri e pesano circa 1.300 chili. In combattimento, si raccolgono su loro stesse e producono lunghi pseudopodi umidi per colpire ed afferrare qualunque cosa si muova.

Anche se la tipica Ameba Paglierina ha le statistiche qui presentate, nelle profondità della terra questi predatori possono raggiungere dimensioni mostruose. Si parla anche di Ameba Paglierina che hanno sviluppato altri modi di catturare la preda. Ad esempio, gelatine che avvelenano con il tocco e che espellono nubi di gas tossico che fa bruciare occhi e bocca, lasciando indifesi ma coscienti mentre questa bestia protoplasmatica scivola sui corpi e se ne ciba.

Cubo Gelatinoso
Grande melma, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA -4
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa -4 – **Difesa** 7
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Movimento 5 metri
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -4, Volontà -4
Immunità al Danno armi da taglio non magiche, da critico
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Cubo di Melma. Il cubo occupa il suo intero spazio. Le altre creature possono entrare nello spazio, ma rimangono vittima del Sommergere del cubo e hanno -1d6 al Tiro Salvezza.

Le creature all'interno del cubo sono visibili ma godono di copertura completa.

Una creatura entro 1 metro dal cubo può effettuare un'Azione per tirare una creatura od oggetto fuori dal cubo. Farlo richiede la riuscita di un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 12, e la creatura che effettua il tentativo subisce 10 (3d6) danni da acido.

Il cubo può contenere solo una creatura Grande o un massimo di quattro creature Medie o più piccole alla volta.

Natura di Melma. Il cubo non necessita di dormire.

Trasparente. Anche quando è in piena vista, è necessario riuscire una prova di Consapevolezza DC 15 per notare un cubo che non si è mosso o non ha attaccato. Una creatura che cerchi di entrare nello spazio del cubo mentre è inconsapevole della sua presenza resta sorpresa dal cubo.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (3d6) danni da acido.

Sommergere. Il cubo si muove fino al massimo del suo movimento. Nel farlo, può entrare nello spazio di una creatura di taglia Grande o più piccola. Ogni volta che il cubo entra nello spazio di una creatura, la creatura deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 12.

Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura può scegliere di essere spinta indietro o di lato di 1 metro. Una creatura che decida di non farsi spingere subisce le conseguenze di un Tiro Salvezza fallito.

Se il Tiro Salvezza fallisce, il cubo entra nello spazio della creatura, che subisce 10 (3d6) danni da acido ed è sommersa. La creatura sommersa non può respirare, è intralciata e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio del round del cubo. Quando il cubo si muove, la creatura sommersa si muove con esso.

Una creatura sommersa può tentare di fuggire effettuando un'Azione per compiere un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 12. Se la riesce, la creatura sfugge e ed entra nello spazio di sua scelta entro 1 metro dal cubo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Accidentale
Descrizione
Tra i predatori più insoliti e peculiari dei dungeon, i cubi gelatinosi trascorrono la loro esistenza vagabondando senza meta per i cunicoli sotterranei e le oscure caverne, inglobando materiali organici come piante, rifiuti, carogne e anche creature viventi. La materia che il cubo non può digerire, come metalli e pietra, riempie di detriti il volume della creatura, e a volte questa può espellerne una parte dal suo corpo. Spesso il tesoro e gli averi delle vittime passate restano dentro il cubo gelatinoso: immagine spettrale dei loro resti materiali.

Alcuni saggi credono che queste creature si siano evolute delle Melme Grigie. Alcuni esseri usano i cubi gelatinosi come guardiani di dungeon e fortificazioni sotterranee, intrappolando queste immense creature in casse di metallo massiccio e trasportandole con poteri o magie fino al loro posto di guardia finale. Sono dei meccanismi di smaltimento rifiuti particolarmente efficaci; una tribù può intrappolare un cubo gelatinoso in una fossa o un'altra area che non possa scalare usandolo come letamaio o anche trappola mortale, a seconda dell'ingegnosità delle creature che l'hanno catturato.

I cubi gelatinosi in genere hanno uno spigolo di 3 metri e pesano più di 7.500 kg, sebbene alcuni esploratori sotterranei affermino che nel sottosuolo esistano esemplari più grandi. In zone in cui il cibo abbonda, i cubi gelatinosi possono vivere per centinaia, se non migliaia, di anni. Tuttavia, se viene a mancare la materia organica per più di 6 mesi, un cubo gelatinoso comincia a deperire, e le sue pareti iniziano a colare, disfacendosi rapidamente in muco liquido finché l'intero corpo non collassa e scompare completamente.

Melma Grigia
Media melma, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Movimento 3 m, scalata 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -4, Volontà -4
Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio fino a centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Corrodere Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca la melma si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscano la melma, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

La melma può divorare metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Falso Aspetto. Quando la melma rimane immobile, è indistinguibile da una pozza d'olio o una pietra bagnata.

Natura di Melma. La melma non necessita di dormire.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido, e se il bersaglio sta indossando un'armatura di metallo, questa viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla Difesa che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua Difesa a 10.

Ecologia
Ambiente: Paludi fredde e sotterranei
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, a volte in sotterranei e caverne, le melme grigie consumano ogni sostanza organica che incontrano. Sebbene priva di intelligenza, la melma grigia è una delle creature che dà non pochi problemi per la sua trasparenza. Anche se non può arrampicarsi facilmente sui muri o nuotare, la sua abitudine di nascondersi nel fango spesso lungo le rive paludose o di rimanere immobile in pozze dall'aspetto innocuo sul

pavimento grigio di un sotterraneo, la rendono molto difficile da notare e da evitare.

Alcuni saggi credono che le melme grigie siano il risultato di un esperimento alchemico fallito, mentre altri teorizzano che le prime melme grigie siano nate spontaneamente da un pozzo di detriti magici. Naturalmente, queste teorie che non le considerano organismi viventi, bensì il risultato di una sfortunata mistura di fluidi caustici e residui magici, sono derisi da chi vive nelle zone infestate da queste creature, che non hanno una storia di inquinamento magico.

Protoplasma Nero
Grande melma, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA -3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa -3 – **Difesa** 9
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi -2, Volontà -2
Immunità al Danno acido, freddo, fulmine, tagliente, da critico
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 4 (1100 PX)

Amorfo. Il protoplasma nero può muoversi attraverso uno spazio fino a 3 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Forma Corrosiva. Una creatura che entri a contatto col protoplasma nero o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o legno che colpisca il protoplasma nero si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o legno che colpiscano il protoplasma nero, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

Il protoplasma nero può divorare legno o metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Natura di Melma. Il protoplasma nero non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. Il protoplasma nero può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 18 (4d8) danni da acido. Inoltre, un'armatura non magica indossata dal bersaglio viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla Difesa che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua Difesa a 10.

Reazioni

Divisione. Quando un protoplasma nero di taglia Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuovi protoplasma neri di almeno 10 Punti Ferita ciascuno. Ogni nuovo protoplasma nero ha un numero di Punti Ferita pari alla metà del protoplasma nero originale, arrotondati per difetto. I nuovi protoplasmi neri sono di una taglia più piccola di quella originale.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno
Descrizione
I protoplasmi neri sono gli spazzini del mondo sotterraneo, costantemente alla ricerca di cibo. Possono percepire corpi organici o metallici nel raggio di 18 metri e attaccano in modo istintivo tali oggetti o esseri finché non li dissolvono, o finché la melma non viene uccisa. Un protoplasma nero si riproduce staccando un pezzo del proprio corpo e formando un nuovo protoplasma più piccolo che raggiunge l'età adulta nel giro di un mese. Alcune tra le creature più intelligenti nel mondo sotterraneo usano i protoplasmi neri per smaltire in modo naturale la spazzatura, creando cave di pietra atte ad ospitare il protoplasma, per poi gettarvi i rifiuti organici o i nemici. Gli esemplari più grandi di protoplasmi neri sono stati avvistati nelle regioni più profonde del mondo: individui Mastodontici che possiedono fino a 240 PF. Si dice che esistano anche protoplasmi colorati: alcuni bianchi che vivono nelle zone artiche, marroni nelle paludi e di colore rossiccio che popolano il deserto.

Mimic
Media mostruosità (mutaforma), neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 5 metri
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +6
Competenze Furtività +5
Immunità al Danno acido
Immunità alle Condizioni prono
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Aderente (Solo Forma di Oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa con cui entri in contatto. Una creatura di taglia Enorme o inferiore a cui il mimic aderisce è considerata afferrata da esso (DC 13 per fuggire). Le effettuate per fuggire da questo afferrare hanno -1d6.

Afferratore. Il mimic ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura da esso afferrata.

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Mentre il mimic rimane immobile, è indistinguibile da un comune oggetto.

Mutaforma. Il mimic può usare una Azione per trasformarsi in un oggetto, o per tornare alla sua vera forma amorfa. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non si trasforma. Alla morte ritorna al suo vero aspetto.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il mimic è in forma di oggetto, il bersaglio è vittima del tratto Aderente.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Accidentale

Descrizione

Si ritiene che i mimic siano il risultato del tentativo di un alchimista di dar vita ad un oggetto inanimato attraverso l'applicazione di un reagente mistico, la cui formula è andata perduta. Nel corso degli anni, queste creature strane ma intelligenti hanno appreso la capacità di trasformarsi in simulacri degli oggetti manufatti, in particolare nei luoghi frequentati poco da un ristretto numero di creature, dove aumentano le loro probabilità di successo con un attacco alle loro vittime.

Anche se i mimic non sono intrinsecamente malvagi, alcuni saggi suggeriscono che attacchino gli uomini e le altre creature intelligenti più per passatempo che per sfamarsi. Il desiderio di ingannare gli altri è parte del loro essere, e i loro attacchi a sorpresa rappresentano il culmine di questo desiderio.

Un tipico mimic ha un volume di 2 metri cubi (1 m per 1 m per 2 m) e pesa circa 450 kg. Leggende e storie parlano di mimic di taglie maggiori, con la capacità di assumere la forma di case, navi o interi complessi sotterranei che guarniscono con dei tesori (sia veri che falsi) per attirare al loro interno il loro ignaro cibo.

Minotauro

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +3
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 76 (9d10 + 27)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +7
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale
Sfida 3 (700 PX)

Carica. Se il minotauro si muove di almeno 3 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o venire spinto via fino a 3 metri di distanza e cadere prono.

Incauto. All'inizio del suo round, il minotauro può ottenere +1d6 su tutti i tiri per colpire con armi da mischia effettuati durante quel round, ma i tiri per colpire contro di esso hanno +1d6 fino all'inizio del suo prossimo round.

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Rovine Temperate e Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Tesoro: Standard (Ascia Bipenne, altro tesoro)

Descrizione

Nessuno porta rancore come un minotauro. Disprezzati dalle razze civilizzate e nati secoli fa da una maledizione divina, i minotauri hanno cacciato, ucciso e divorato gli umanoidi inferiori per punire offese vere o presunte più a lungo di quanto riescono a ricordare. La maggior parte delle culture ha leggende su come i minotauri furono creati da divinità vendicative o offese che punirono gli umani deformando le loro sembianze, sottraendo loro bellezza e intelligenza, e dotandoli di teste di toro. Eppure la maggioranza dei minotauri moderni disprezza queste leggende e non crede di essere lo scherzo di qualche divinità, ma modelli di perfezione divina creati dal crudele e potente signore dei demoni Baphomet.

I nascondigli tradizionali dei minotauri sono i labirinti, sia i dedali costruiti per confondere e sconcertare, sia quelli naturali creati da un intrico di caverne o altri passaggi sotterranei. Grazie alla loro astuzia naturale, i minotauri usano i loro nascondigli labirintici per scoraggiare gli incauti nemici che cercano di scovarli o che semplicemente incappano nei loro nascondigli e si perdono, dando lentamente la caccia agli intrusi che cercano inutilmente di trovare una via d'uscita. Solo quando la disperazione ha nettamente preso il sopravvento il minotauro colpisce le sue perdute vittime. Quando hanno a che fare con un gruppo, spesso i minotauri lasciano scappare uno creatura, affinché diffonda il suo terribile racconto e attiri altri, che sperano di uccidere queste bestie, nei loro labirinti. Naturalmente, per i minotauri, questi aspiranti eroi rappresentano delle pietanze deliziose.

I minotauri si possono trovare anche al servizio di un mostro o una creatura malvagia più potente, e lo servono fintanto che possono cacciare e mangiare a loro piacimento. Generalmente questo significa fare la guardia a qualche potente oggetto o preziosa locazione, ma può anche significare lavorare come mercenario, dando la caccia ai nemici del padrone.

I minotauri sono combattenti relativamente diretti, usando le loro corna per incornare orribilmente le creature viventi più vicine quando cominciano a combattere.

Mummie

Mummia

Media non morto, legale malvagio

FORZA +3
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa -1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +8
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità al Danno da Vuoto, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 3 (700 PX)

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti più 10 (3d6) danni da Vuoto. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 14 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare Punti Ferita e i suoi Punti Ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i Punti Ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 13 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo round della mummia. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il Tiro Salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Mummia Sovrana

Media non morto, legale malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +4
CARISMA +3
Iniziativa +0 – **Difesa** 25
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +18, Riflessi +15, Volontà +19
Competenze Religione +5, Storia +5
Vulnerabilità al Danno fuoco
Immunità al Danno da Vuoto, veleno; armi +1
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 15 (13000 PX)

Cuore della Mummia Sovrana. Come parte del rituale che crea una mummia sovrana, il cuore e le viscere della creatura vengono rimossi dal cadavere e piazzati all'interno di contenitori sigillati. Questi contenitori sono di solito fatti in pietra o ceramica, incisi o dipinti con geroglifici religiosi.

Finché il suo cuore avvizzito rimane intatto, la mummia sovrana non può essere permanentemente distrutta. Quando scende a 0 Punti Ferita, la mummia sovrana si riduce in polvere e si riforma a piena forza 24 ore più tardi, riemergendo dalla polvere in prossimità della giara sigillata che contiene il suo cuore. Per impedire che una mummia sovrana si riformi e distruggerla una volta per tutte, bisogna ridurne il cuore in cenere. Per questo motivo, la mummia sovrana di solito tiene il cuore e le viscere nascoste all'interno di una tomba nascosta.

Il cuore della mummia sovrana ha Difesa 5, 25 Punti Ferita e immunità a tutti i danni eccetto il fuoco.

Incantesimi. La mummia ha CM 10. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza. La mummia ha preparati i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, dardo tracciante, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, silenzio*

livello 3 (3 slot): *animare morti, dissolvi magie*

livello 4 (3 slot): *divinazione*

livello 5 (2 slot): *contagio, piaga degli insetti*

livello 6 (1 slot): *ferire*

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. La mummia sovrana ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rinvigorimento. Una mummia sovrana forma un nuovo corpo entro 24 ore se il suo cuore resta intatto, recuperando tutti i Punti Ferita e potendo agire nuovamente. Il nuovo corpo compare entro 1 metro dal cuore della mummia sovrana.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. *Attacco con arma da mischia*: +22 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 21 (6d6) danni da Vuoto. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 21 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare Punti Ferita, e i suoi Punti Ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i Punti Ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un Tiro Salvezza su Volontà DC 20 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo round della mummia. Se il bersaglio fallisce il Tiro Salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il Tiro Salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Azioni Aggiuntive

La mummia sovrana può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La mummia sovrana recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attaccare. La mummia sovrana effettua un attacco con il pugno putrefacente o usa la sua Occhiata Temibile.

Incanalare Energia Negativa (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può scatenare magicamente l'energia negativa. Le creature entro 18 metri dalla mummia sovrana, comprese quelle dietro barriere o angoli, non possono recuperare Punti Ferita fino al termine del prossimo round della mummia sovrana.

Parola Blasfema (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana pronuncia una parola blasfema. Ciascuna creatura, esclusi i non morti, entro 3 metri dalla mummia sovrana e che possa udire questa frase magica deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o restare stordita fino al termine del prossimo round della mummia sovrana.

Polvere Accecante. Polvere e sabbia accecanti turbinano magicamente intorno alla mummia sovrana. Ogni creatura entro 1 metro dalla mummia sovrana deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 20 o restare accecata fino al termine del prossimo round della creatura.

Turbine di Sabbia (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può trasformarsi magicamente in un turbine di sabbia, muovendosi di massimo 18 metri, e tornando poi alla sua forma normale. Mentre è in forma di turbine, la mummia sovrana è immune a tutti i danni, e non può essere afferrata, pietrificata, gettata prona, intralciata o stordita. L'equipaggiamento indossato o trasportato dalla mummia sovrana rimane in suo possesso.

Arrabbiato: La Mummia sovrana ha fame di vita. Incanala l'energia della morte e distruzione in un raggio di 12 metri intorno a se. Ogni creatura deve superare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 21 per dimezzare o subire 22 di danno. La Mummia recupera tutti i Punti Ferita persi dalle altre creature.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, Cort (3-6) o Stormo (7-12)
Tesoro: Doppio

Descrizione

Molte culture praticano l'arte sacra della mummificazione, anche se le sinistre tecniche magiche utilizzate per infondere ai cadaveri la vitalità dei non morti sono molto meno comuni. In alcune terre antiche, tali tecniche blasfeme sono state affinate attraverso secoli di cerimonie e innumerevoli morti, risultando in mummie di terribile potere. In rare occasioni, se il defunto era di rango elevato ed eccessiva malvagità, poteva sottoporsi a rituali così elaborati, risorgendo dalla tomba come un temibile signore mummia. Allo stesso modo, un sovrano noto per la sua malizia o morto in un momento di grande rabbia potrebbe presentarsi spontaneamente come un despota vendicativo. Indipendentemente dalle circostanze esatte della sua risurrezione, una mummia sovrana conserva le capacità che aveva in vita, diventando una creatura consumata dal desiderio di ripristinare il suo dominio e governare sia i vivi che i morti.

Naga

Naga Guardiano

Grande mostruosità, legale buono
FORZA +4
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +4
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 23
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +12, Volontà +12
Immunità ai Danni Veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Celestiale, Comune

Sfida 10 (5900 PX)

Incantesimi. Il naga ha CM 11. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (+8 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, cura ferite, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *bloccare persone, calmare emozioni*

livello 3 (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*

livello 4 (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

livello 5 (2 slot): *Colpo Infuocato, costrizione*

livello 6 (1 slot): *visione del vero*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi Punti Ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +14 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 17, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sputare Veleno. *Attacco con arma a Distanza*: +14 a colpire, gittata 5m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 17, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Pianure Temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-6)

Tesoro: Standard

Descrizione

Sebbene abbiano un aspetto feroce, con scaglie brillanti, cappucci simili a quelli dei cobra e potenti corpi serpentini, i naga guardiani fungono da coscienziosi protettori di luoghi di eccezionale potere e sacralità. Spesso le loro scaglie sfoggiano disegni elaborati simili a quelli degli esotici serpenti della giungla. Un tipico naga guardiano raggiunge la lunghezza di 4,2 metri e un peso approssimativo di 175 kg.

Mentre alcuni naga guardiani aderiscono a pratiche esotiche di divinità antiche o dimenticate, altri sono semplicemente attratti da siti dalla spiccata bellezza naturale, quali templi su imponenti cascate, pinnacoli naturali e cime di montagne, custodendoli con il massimo della reverenza e del senso del dovere. Spesso questi naga si uniscono a fedi ancora attive, servendo come protettori di santuari o antichi tesori. Una coppia di naga può stabilirsi nei pressi di un sito che ritengono meritevole di protezione, covandovi una nidiata e crescendovi la prole. Quando i giovani raggiungono l'età adulta, possono scegliere di partire per cercare la propria casa o rimanere a proteggere la zona sorvegliata dai loro genitori. A volte, un naga guardiano che custodisce delle rovine od un tempio è solo l'ultimo di una successione di sentinelle che si sono avvicendate nel corso dei secoli. Queste sentinelle spesso prendono lo stesso nome dei loro predecessori sembrando un unico individuo eccezionalmente longevo.

Naga Spirituale

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA +4

DESTREZZA +3

COSTITUZIONE +2

INTELLIGENZA +3

SAGGEZZA +2

CARISMA +3

Iniziativa +3 – **Difesa** 19

Punti Ferita 75 (10d10 + 20)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +10, Volontà +10

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 8 (3900 PX)

Incantesimi. Il naga ha CM 10. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+6 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*

livello 1 (4 slot): *charme su persone, individuazione del magico, sonno*

livello 2 (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*

livello 3 (3 slot): *fulmine, respirare sott'acqua*

livello 4 (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*

livello 5 (2 slot): *dominare persone*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi Punti Ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 17, subendo 31 (7d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Oggetti Animati

Armatura Animata

Media costrutto, disallineato

FORZA +2

DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa +0 – **Difesa** 19
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 7 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, affaticamento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'armatura rimane immobile, è indistinguibile da una normale armatura.

Suscettibilità all'Anti Magia. L'armatura è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, l'armatura deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi da mischia.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Spada Volante
Piccola costrutto, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -3
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 17 (5d6)
Movimento 0 m, volo 15 m (fluttua)
Tiri Salvezza Tempra +1, Riflessi +3, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 1/4 (50 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'arma rimane immobile e non sta volando, è indistinguibile da una normale spada.

Suscettibilità all'Anti Magia. La spada è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, la spada deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Tappeto del Soffocamento
Grande costrutto, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -4
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 33 (6d10)
Movimento 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà -4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PX)

Falso Aspetto. Mentre il tappeto resta immobile, è indistinguibile da un normale tappeto.

Suscettibilità all'Anti Magia. Il tappeto è inabile mentre si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è il bersaglio di *dissolvi magie*, il tappeto deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra contro la DC del Tiro Salvezza dell'incantatore o cadere privo di sensi per 1 minuto.

Trasferimento di Danno. Mentre afferra una creatura, il tappeto subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti, e la creatura afferrata dal tappeto subisce l'altra metà.

Azioni

Soffocare. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: La creatura è afferrata (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, accecato e rischia di soffocare, ma il tappeto non può soffocare un altro bersaglio. Inoltre, all'inizio di ciascun round del bersaglio, il bersaglio subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Ogre
Grande gigante, caotico malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA -2
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +0, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PX)

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +6 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Colline fredde o temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-4) o famiglia (5-16)

Tesoro: Standard (Armatura di Pelle, Randello Pesante, 4 Giavellotti, altro)

Descrizione

Nelle storie riguardanti gli ogre ci sono elementi orrendi: brutalità e ferocia, cannibalismo e tortura. Poi stupri, smembramenti, necrofilia, incesto, mutilazioni e altri esempi di crudeltà. Coloro che non hanno mai incontrato gli ogre ritengono queste storie un avvertimento. Chi è sopravvissuto ad un simile incontro sa che le storie sono niente in confronto alla realtà.

Gli ogre godono della sofferenza altrui. Se non hanno a disposizione le razze più piccole da schiacciare fra le loro grasse mani o da violare in amplessi violenti, si divertono fra loro. Per gli ogre non esiste tabù. Si potrebbe pensare che, lasciata a sé stessa, una tribù di ogre si farebbe a pezzi da sola e che soltanto i più forti sopravvivrebbero: se c'è una cosa che gli ogre rispettano, però, è la famiglia.

Le tribù ogre sono conosciute come famiglie, e molte delle loro deformità sono causate dalla pratica comune dell'incesto. Il capo della tribù è spesso il padre, ma in alcuni casi un'ogre femmina è in grado di reclamare il titolo di madre. Le tribù ogre litigano fra loro, cosa che li tiene impegnati ed impedisce loro di tormentare i loro vicini. Di quando in quando, però, emerge un patriarca particolarmente violento o temuto, capace di unire più famiglie sotto il suo comando.

Le regioni abitate degli ogre sono luoghi tristi e degradati, dato che questi giganti vivono nello squallore e non sentono il bisogno di essere in armonia con quanto li circonda. Il confine fra le terre civilizzate e quelle degli ogre è un luogo di disperazione abitato da reietti, dove vivono gli Ogremanni, progenie deformi che nascono dalle razzie che gli ogre effettuano nelle terre degli umani.

I giochi degli ogre sono violenti e crudeli: le vittime utilizzate come giocattolo sono fortunate a morire il primo giorno. Il crudele senso dell'umorismo degli ogre è il solo caso in cui mostrano di possedere creatività: i metodi e gli strumenti di tortura ogre sembrano usciti dagli incubi.

La grande forza e la mancanza di immaginazione li rendono particolarmente adatti ai lavori pesanti, nelle miniere, come fabbri o nel disboscamento. I giganti più potenti (soprattutto quelli delle Colline e delle Rocce) spesso soggiogano le famiglie ogre perché diventino loro servitori.

Un ogre adulto è alto sui 3 metri e pesa circa 325 kg.

Ombra

Media non morto, caotico malvagio

FORZA -2

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +1

INTELLIGENZA -2

SAGGEZZA +0

CARISMA -1

Iniziativa +2 – **Difesa** 13

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Movimento 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +4

Competenze Furtività +4 (+6 a luce fioca o oscurità)

Vulnerabilità al Danno da Luce

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono; da arma non magica

Immunità al Danno da Vuoto, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, spaventato, sanguinamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PX)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 3 centimetri senza stringersi.

Debolezza alla Luce del Sole. Mentre si trova alla luce del sole, l'ombra ha -1d6 ai tiri per colpire, le prove di competenza di Base e i Tiri Salvezza.

Spirito dell'Ombra. Mentre si trova in una zona di luce fioca l'Ombra rigenera 5 Punti Ferita all'inizio del suo round, se si trova in una zona di oscurità rigenera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round e può diventare invisibile usando 1 Azione. Spirito dell'Ombra aumenta il Grado di Sfida dell'Ombra di 1.

Furtività d'Ombra. Quando si trova a luce fioca o all'oscurità, l'ombra può effettuare l'Azione per nascondersi come Azione Immediata.

Natura Non Morta. Un'ombra non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Risucchio di Forza. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni da Vuoto, e il punteggio di Forza del bersaglio viene ridotto di 1. Il bersaglio muore se ciò riduce la sua Forza a -5. Altrimenti, la riduzione resta finché il bersaglio non riposa 8 ore.

Se un umanoide non malvagio muore a causa di questo attacco, entro 1d4 ore dal suo cadavere si animerà una nuova ombra.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3–6) o sciame (7–12)

Tesoro: Standard

Descrizione

La malvagia ombra si muove lungo il confine tra il buio delle tenebre e la dura verità della luce. L'ombra preferisce infestare le rovine che la civiltà si lascia alle spalle, dove dà la caccia alle creature viventi tanto sciocche da incappare nel suo territorio. L'ombra è un orribile non morto, e come tale non ha scopi o

motivazioni apparenti oltre a risucchiare forza vitale e vitalità dagli esseri viventi.

Omuncolo
Minuscola costrutto, neutrale
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 5 (2d4)
Movimento 6 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +4, Volontà +1
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 0 (10 PX)
Legame Telepatico. Mentre l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, può comunicare magicamente al suo padrone quello che percepisce, e i due possono comunicare telepaticamente.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Se il Tiro Salvezza viene fallito di 5 o più, il bersaglio resta invece avvelenato per 5 (1d10) minuti e mentre è avvelenato in questo modo è anche privo di sensi.

Oni
Grande gigante, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 20 (cotta di maglia)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Movimento 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +4, Volontà +6
Competenze Arcano +5, Ingannare +8, Consapevolezza +4
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 7 (2900 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'oni sono magici.
Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'oni è il Carisma. L'oni può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *invisibilità, oscurità*
1/giorno: *charme su persone, cono di freddo, forma gassosa,sonno*
Rigenerazione. Se ha almeno 1 punto ferita, l'oni recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round.
Azioni
Multiattacco. L'oni effettua due attacchi, con gli artigli o con il falcione.
Artiglio (Solo Forma di Oni). *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio. *Colpisce:* 8 (1d8 + 4) danni taglienti.
Falcione. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti in forma Piccola o Media.
Mutare Forma. L'oni può trasformarsi magicamente in un umanoide Piccolo o Medio, in un gigante Grande, o tornare alla sua vera forma. A parte la taglia, le sue statistiche sono le stesse in ciascuna forma. L'unico equipaggiamento che viene trasformato è il falcione, che rimpicciolisce in modo da essere impugnato anche in forma umanoide. Se l'oni muore, ritorna alla sua vera forma, e il falcione ritorna alla sua taglia originale.
Arrabbiato: l'Oni viene pervaso da una furia assassina, fino alla fine del combattimento i suoi attacchi con Artiglio causano Sanguinamento 2/10.

Orchetto
Media umanoide (orco), caotico neutrale
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 12 (2d6 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Intimidire +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblinoide
Sfida 1/2 (100 PX)
Azioni
Spada. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d12 + 2) danni taglienti.
Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Colline e montagne temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o banda
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Spada, 4 Giavellotti, altro tesoro)
Descrizione
Gli orchetti sono una razza creata da Cattalm come

esperimento con lo scopo di verificare se una creatura più intelligente ma altrettanto feroce degli orchi avrebbe potuto essere dominante. L'esperimento è stato un discreto successo con gli orchetti che hanno fondato regni e conquistato diverse regioni. La spinta caotica con il passare del tempo, l'acculturamento, il diventare stanziali e l'evoluzione della società ha portato gli orchetti sempre più fuori dalle spire di Cattalm, anche se non toglie che molti aspetti barbari sono rimasti nella cultura tradizionale. Un orco maschio adulto è alto 1,6 metri e pesa circa 60 kg. Caratteristica peculiare è il volto, e naso in particolar modo, da maile. Gli orchetti e gli umani possono accoppiarsi.

Orco
Media umanoide (orco), caotico malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 18 (3d8 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Intimidire +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Goblinoide
Sfida 1 (100 PX)

Aggressivo. Come Azione Immediata, l'orco può muoversi fino a metà del suo movimento verso una creatura ostile che possa vedere.

Azioni

Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giavellotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 12m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Colline e montagne temperate o sotterranei
Organizzazione: solitario, gruppo (2-4), squadra (11-20 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 3°-6° livello) o banda
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Armatura di Cuoio Borchiato, Falcione, 4 Giavellotti, altro tesoro)

Descrizione
La differenza principale fra gli orchi e gli umanoidi civilizzati, oltre alla loro forza bruta ed all'intelligenza inferiore, è il loro carattere. Come cultura, gli orchi sono violenti ed aggressivi, ed il forte domina il debole attraverso paura e brutalità. Prendono ciò che vogliono con la forza e non si fanno scrupoli a prendere interi villaggi come schiavi se ne hanno la possibilità. Non si curano delle comodità, ed i loro villaggi e campi tendono ad essere luoghi sporchi e precari, pieni di risse fra ubriachi, arene per i combattimenti ed altri divertimenti sadici. Privi della pazienza necessaria a coltivare e capaci di allevare solo gli animali più robusti ed autosufficienti, gli orchi ritengono più semplice prendere agli altri il frutto del loro lavoro. Sono arroganti e lesti ad infuriarsi quando sfidati, ma si preoccupano dell'onore solo finché farlo porta loro beneficio.

Un orco maschio adulto è alto 2 metri e pesa circa 115 kg. Gli orchi e gli umani possono accoppiarsi, anche se di solito ciò avviene durante le razzie, e non come unione consensuale. Molte tribù orchesche allevano i mezzorchi di proposito, dato che sono ottimi strateghi e capitribù.

Per quanto la vulgata dica che gli orchi siano stati creati da Cattalm per distruggere e portare caos è anche vero che molto spesso sono vittima di pregiudizi e giudizi sommari. Non tutti gli orchi sono uguali e non solo fisicamente, singoli orchi se non intere tribù vivono in maniera normale, civilizzata la loro esistenza eppure in nessun stato del mondo sono previste pene per chi uccide un orco.

Orrore Arrampicamuri
Grande mostruosità, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 75 (10d10 + 25)
Movimento 9 m, scalare 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +4
Sensi scurovisione 3 m, vista cieca 18 m
Linguaggi Orrore Arrampicamuri
Sfida 3 (700 PX)

Senso Radar. l'Orrore Arrampicamuri non può usare vista cieca se è assordato.

Azioni

Multiattacco. L'Orrore Arrampicamuri effettua due attacchi con gli artigli uncinati.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 4) danni perforanti, 1 danno da Sanguinamento.

Ecologia
Ambiente: Sottosuolo Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Accidentale

Descrizione
L'Orrore Arrampicamuri è un feroce predatore del sottosuolo, difende aggressivamente i suoi territori di caccia. Le caverne sotterranee in cui queste creature risiedono rimbombano dei colpi e dei fruscii dei loro uncini quando queste creature si arrampicano sulle rupi rocciose o sulle pareti delle caverne.

Un Orrore Arrampicamuri è una creatura mostruosa dalla testa simile a quella di un avvoltoio e dal torace di un enorme scarabeo, protetto da un esoscheletro tempestato di protuberanze ossee aguzze. Trae il suo nome oltre che dall'orrendo aspetto dal fatto che usando gli arti lunghi e muscolosi che terminano con

dei micidiali artigli uncinati ricurvi stia arrampicato sulle pareti.

Echi nell'Oscurità. Gli Orrore Arrampicamuri comunicano colpendo il loro esoscheletro o le superfici rocciose circostanti con i loro uncini. Ciò che agli altri appare come un frastuono casuale è in realtà un elaborato linguaggio che soltanto gli Orrore Arrampicamuri capiscono e il cui eco si diffonde per chilometri e chilometri nell'sottosuolo.

Branco di Predatori. Gli Orrore Arrampicamuri sono creature onnivore: si nutrono di funghi, licheni, vegetali e di qualsiasi creatura riescano a catturare. Grazie agli arti uncinati, gli orrori beneficiano di un'ottima presa sulle superfici rocciose e usano le loro abilità da scalatori per tendere imboscate alle prede dall'alto. Vanno a caccia in branco e collaborano per affrontare gli avversari più grossi e pericolosi. Se una battaglia va male, un Orrore Arrampicamuri si arrampica rapidamente lungo la parete di una caverna per fuggire.

Clan Solidali. Gli orrori uncinati vivono in vasti gruppi familiari o clan. Ogni clan è retto dalla femmina più anziana, che solitamente pone il suo compagno a capo dei cacciatori del clan. Gli Orrore Arrampicamuri depongono le uova in un'area centrale e ben difesa delle caverne usate come tana.

Orsogufo
Grande bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'Orsogufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Azioni

Multiattacco. L'Orsogufo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Accidentale

Descrizione

Le origini dell'Orsogufo sono oggetto di dibattito fra gli studiosi delle creature mostruose. La maggior parte di essi concorda che fu un Mago, in passato, a crearne il primo esemplare unendo un orso con un gufo gigante; forse come esperimento su qualche folle concetto della natura della vita, ma più probabilmente a causa della sua totale pazzia. Quale che fosse lo scopo originale di una creazione tanto folle come l'Orsogufo, la creatura ha iniziato a riprodursi, ed è divenuta uno dei predatori più conosciuto delle zone boschive.

Gli Orsogufo sono selvaggi predatori, noti per il loro pessimo temperamento, la loro aggressività e la loro ferocia. Tendono ad attaccare tutto ciò che si muove loro davanti, anche se questo non mostra intenzioni bellicose. Molti studiosi che hanno incontrato queste creature nelle terre selvagge hanno notato che hanno sempre occhi iniettati di sangue che ruotano tutto attorno poco prima di un attacco. Questo è generalmente visto come segno di follia, che suggerisce che tutti gli Orsogufo nascano con un bisogno patologico di combattere ed uccidere, ma i ricercatori più realisti ritengono sia dovuto alla struttura dei loro occhi acuti.

Gli Orsogufo abitano le zone più interne e nascoste dei boschi, e preparano le loro tane all'interno di foreste intricate o di buie e profonde caverne. Possono cacciare sia di giorno che di notte, a seconda delle abitudini delle prede che popolano i territori circostanti alla loro tana.

Gli Orsogufo adulti vivono in coppia e cacciano le prede in branco, lasciando i cuccioli nelle tane. In una tana si possono trovare di solito 1d6 cuccioli, che possono valere fino a 750 mo nei mercati cittadini.

Anche se è pressoché impossibile addomesticarli a causa della loro natura selvaggia, gli Orsogufo possono essere sfruttati come guardiani di un territorio specifico, sempre che vengano lasciati liberi di spostarsi al suo interno per cacciare. Gli addestratori professionisti chiedono fino a 2000 mo per addestrare un Orsogufo perché diventi un guardiano che obbedisca a comandi semplici (DC 23 per un cucciolo di Orsogufo, DC 30 per un Orsogufo adulto).

Variante: **Orsogufo Polare**
Questo Orsogufo è presente nelle regioni artiche o montane innevate. A differenza del normale Orsogufo è più robusto e forte. Ha 85 Punti Ferita, +10 al colpire, 21 di danno ad artiglio +1 da Sanguinamento, 15 di danno con becco. GS 4

Orsogufo Saggio
Grande mostruosità, neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +3
CARISMA +1
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 45 (7d10 + 10)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +5, Volontà +4

Competenze Consapevolezza +9
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende e legge i seguenti linguaggi: Comune, Druidico, Celestiale, Infernale, Nanico, Elfico, Orchesco, Gigante, Exspiran, lingue Elementali
Sfida 3 (700 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'Orsogufo saggio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'Orsogufo saggio è l'Intelligenza. L'Orsogufo saggio può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *Mano magica*

Azioni

Multiattacco. L'Orsogufo saggio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Becco. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)
Tesoro: Standard + 10% Manuali e Tomi

Descrizione

Le origini dell'Orsogufo saggio sono misteriose quanto quelli del suo parente non saggio ma gli appassionati di queste creature li fanno discendere direttamente da Nethergal come variante dell'Orsogufo originale. Solitamente l'Orsogufo saggio ama circondarsi di libri ed adora la compagnia di altri saggi ma non disdegna i racconti di avventurieri e le avvincenti ballate dei cantastorie. L'Orsogufo saggio ha un vero talento per le lingue e pur non potendo parlare in maniera comprensibile ad un uomo riesce a comprendere tantissime lingue parlate e scritte ed in pochi giorni è in grado di apprenderne di nuove (come Vantaggio Lingua universale) sia parlate che scritte. L'Orsogufo saggio è in grado di leggere qualsiasi lingua o codice se ha modo di studiarlo per 3 giorni. Solitamente più deboli e fragili del parente stretto sono comunque esseri temibili in combattimento. Di preferenza un Orsogufo saggio non attacca se non per difesa e cerca un approccio il più tattico e utile possibile. Un tratto caratteristico degli Orsogufo saggi è una sciarpa portata intorno all'assente collo. Uccidere un Orsogufo saggio è un affronto ai Devoti e Seguaci di Nethergal, è anche capitato che il Patrono stesso togliesse la capacità di comunicare a coloro si sono macchiati di efferatezze con le sue creature preferite.

Addestrare un Orsogufo saggio è molto più facile di un Orsogufo ma l'alta intelligenza della creatura lo spingerà ad avere un rapporto alla pari o come famiglio piuttosto.

L'incantesimo Mano magica è solitamente usato per sfogliare i tomi più delicati e per scrivere, anche se con estrema lentezza.

Otyugh

Grande aberrazione, neutrale

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 17
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +6
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Otyugh
Sfida 5 (1800 PX)

Telepatia Limitata. L'otyugh può trasmettere magicamente dei semplici messaggi e immagini a qualsiasi creatura entro 36 metri da esso e che possa comprendere una lingua. Questa forma di telepatia non permette alla creatura ricevente di rispondere telepaticamente.

Azioni

Multiattacco. L'otyugh effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 contro malattia o restare malato finché la malattia non viene curata. Ogni 24 ore successive, il bersaglio deve ripetere il Tiro Salvezza, riducendo il suo massimo di Punti Ferita di 5 (1d10) se lo fallisce. Se il Tiro Salvezza riesce, la malattia è passata. Il bersaglio muore se la malattia riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Questa riduzione dei Punti Ferita massimi del personaggio, perdura finché la malattia non viene curata.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 4 (1d8) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (DC 13 per fuggire) e intralciato fino al termine dell'afferrare. L'otyugh ha due tentacoli, ciascun dei quali può afferrare un bersaglio diverso.

Schianto di Tentacolo. L'otyugh schianta le creature afferrate dai suoi tentacoli, l'una contro l'altra o sul pavimento. Ogni creatura deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 15 o subire 10 (2d6 + 3) danni contundenti e restare stordita fino al termine del prossimo round dell'otyugh. Se il Tiro Salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti e non è stordito.

Arrabbiato: l'otyugh emette un profumo che annebbia i sensi. Tutte le creature nel raggio di 6 metri devono fare un Tiro Salvezza su Volontà DC 18 oppure agire in maniera casuale, come incantesimo Confusione (pag. 113), fino alla fine del prossimo round. Costa 2 Azioni.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-4)
Tesoro: Standard
Descrizione
Gli otyugh sono creature particolarmente luride ed orride che vivono in luoghi che le persone sane di mente tendono ad evitare. Le loro tane si trovano nelle fogne, nei pozzi neri, nelle discariche e nelle paludi più mefitiche: più un luogo è sporco, più attira gli otyugh. Amano il ruolo dello spazzino, e vagano per le caverne sotterranee in cerca di nuovi bocconcini in mezzo ai rifiuti. Una volta trovati, si ingozzano e riportano alla loro tana quello che non riescono a consumare in una volta sola. Gli otyugh passano parecchio tempo nelle loro luride tane, che riempiono di carogne e letame, che rilasciano effluvi mefitici.

Le creature intelligenti che vivono nelle zone sotterranee vicino agli otyugh a volte formano alleanze di convenienza con essi. Forniscono loro rifiuti e carne cruda agli otyugh, rendendoli un vero e proprio mezzo di smaltimento. In cambio, gli otyugh lasciano in pace i loro benefattori, non li attaccano e possono anche fare da guardiani.

La cosa che la maggior parte delle razze trova terrificante degli otyugh non è la loro dieta o l'odore delle loro tane, ma il fatto che creature con i loro gusti non siano solo spazzini senza cervello. Gli otyugh si mostrano infatti sorprendentemente intelligenti, ed amano formare alleanze con coloro che li riforniscono di cibi più raffinati di letame e sporcizia. La maggior parte degli otyugh si rende conto che le altre creature li trovano rivoltanti, ma sono pochi quelli a cui importa davvero.

Panoptikhan
Grande aberrazione, malvagia
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +2
Iniziativa +5 – **Difesa** 26
Punti Ferita 82 (11d8 + 38)
Movimento 1 m, volo 10 metri (buono)
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +13, Volontà +16
Resistenza: acido, elettricità
Sensi scurovisione 36 m, visione del vero 18m
Linguaggi telepatia 50 m
Sfida 12 (8400 PX)
Azioni
Multiattacco. Il Panoptikhan può attaccare con due corti tentacoli.
Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni da taglio perforanti.
Colui che tutto vede. Il Panoptikhan può attivare uno dei suoi tentacoli occhiuti (2 Azioni). Il Panoptikhan ha CM 14.
Quello che gela: l'occhio punta un bersaglio entro 18 metri, su questo viene attivato un raggio di gelo. 8d8 di danno da freddo, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per evitare completamente il colpo.
Quello che scioglie: l'occhio punta un bersaglio entro 9 metri, su questo viene attivato un raggio che ha effetti di acido. 4d8 di danno da acido, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per dimezzare il danno.
Quello che brucia: l'occhio punta un bersaglio entro 18 metri, su questo viene attivato un raggio infuocato. 8d8 di danno da fuoco, Tiro Salvezza Riflessi DC 23 per evitare completamente il colpo.
Quello che paralizza: l'occhio punta un bersaglio entro 9 metri, su questo viene attivato un raggio che paralizza la creatura. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti.
Quello che rallenta: l'occhio punta in un cono di 9 metri. Sulle creature interessate viene proiettato un raggio che rallenta. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti. Durata 1 minuto.
Quello che confonde: l'occhio punta in un cono di 18 metri. Sulle creature interessate viene proiettato un raggio che causa confusione. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti. Durata 1 minuto, ogni round è possibile effettuare un nuovo Tiro Salvezza per riprendersi dagli effetti.
Quello che addormenta: l'occhio punta un bersaglio entro 36 metri, su questo viene attivato un raggio che addormenta la creatura. Tiro Salvezza su Volontà DC 23 per evitare completamente gli effetti.
Quello che muove; questo occhio può manifestare l'incantesimo Mano Magica oppure Telecinesi.
Un solo sguardo. Il Panoptikhan attiva l'occhio centrare. L'occhio centrale può essere usato come Azione di Reazione per lanciare Controincantesimo su un incantesimo che ha visto lanciare.
Arrabbiato: il Panoptikhan in preda alla furia più cieca attiva 1d6 occhi a caso su bersagli a caso. Costa 3 Azioni.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia
Tesoro: Triplo
Descrizione
I Panoptikhan sono aberrazioni xenofobe, palle di dura carne volante dotate di un grosso occhio centrale, una grande bocca e 7 tentacoli lunghi circa 1 metro ognuno dotato di un occhio (di circa 10 cm di diametro) di colore diverso.

Poco si sa dell'origine dei Panoptikhan, si pensa che siano un esperimento evoluzionario di Calicante, nel tentativo di creare una razza senziente e dominante.

Purtroppo l'arroganza, la superbia, il desiderio di essere al centro dell'attenzione hanno fatto naufragare questi tentativi di società ed i Panoptikhan si sono dispersi nel sottosuolo.

I Panoptikhan hanno una lunghissima vita, nell'ordine dei mille anni ma risultano anche creature che hanno più che raddoppiato questo limite. I Panoptikhan aumentano di taglia con l'età e così il numero di occhi. Le statistiche qui riportate sono riferite ad un esemplare di età adulta di circa 300 anni.

Pegaso
Grande celestiale, caotico buono
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Movimento 18 m, volo 27 m
Tiri Salvezza Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +6
Linguaggi comprende Celestiale, Comune, Elfico e Silvano ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.
Ecologia Ambiente: Pianure Temperate e Calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Il pegaso è un magnifico cavallo alato che a volte serve la causa del bene. Seppur molto apprezzati come cavalcature volanti, i pegasi sono creature timide che difficilmente stringono amicizie. Un tipico pegaso è alto 1,8 metri al garrese, pesa 750 kg ed ha un'apertura alare di 6 metri. La maggior parte dei pegasi è bianca, ma a volte alcuni esemplari hanno colori diversi.

Il pegaso, nonostante le apparenze, è intelligente quanto un umano. Chi cerca di addestrarne uno a fare da cavalcatura, scoprirà che il pegaso è ricalcitrante e perfino violento. Un pegaso non può parlare, ma capisce il Comune e preferisce la compagnia di creature buone. Il metodo corretto per convincere un pegaso a fare da cavalcatura è farselo amico con Diplomazia, favori e buone azioni. Un pegaso ha di norma atteggiamento indifferente verso le creature buone, maldisposto verso quelle neutrali ed ostile verso quelle malvagie. Prima che possa servire come cavalcatura, un pegaso deve essere reso amichevole tramite una prova di Diplomazia o in altro modo. Cavalcare un pegaso richiede una sella esotica o Cavalcare a pelo, dato che una sella normale interferisce con le sue ali. Un pegaso può combattere portando un cavaliere, ma il cavaliere non può attaccare a sua volta se non supera una prova di Cavalcare. I pegasi addestrati non temono il combattimento ed il cavaliere non deve effettuare una prova di Cavalcare per controllarlo.

I pegasi depongono uova che sul mercato valgono 1000 mo l'una, mentre i piccoli arrivano alle 2000 mo a testa. Essendo creature intelligenti e buone, vendere uova e piccoli è essenzialmente schiavismo: nelle società buone chi lo fa è disprezzato o punito dalla legge.

I pegasi maturano come i cavalli. Gli addestratori professionisti chiedono 1000 per addestrare un pegaso, che servirà un cavaliere buono o neutrale fedelmente per tutta la vita.

Un carico leggero per un pegaso è fino a 150 kg; un carico medio è 150,5-300 kg; un carico pesante è 300,5-450 kg.

In alcuni pegasi il sangue di un antenato che era un eroico stallone è ancora forte. Questi campioni hanno la durata della vita di un umano, manovrabilità perfetta, resistenza al fuoco 10, un bonus razziale di +4 ai Tiri Salvezza contro i Veleni e immunità alla Pietrificazione, un ulteriore +4 al Tiro per Colpire, +4 a Difesa, +25 PF, +4 a tutti i TS ed infliggono +1d6 di danno aggiuntivo. Alcuni riescono a dire poche parole in Celestiale o Comune. Si rendono conto della loro superiorità agli altri cavalli ed ai pegasi, non devono essere addestrati a volare con un cavaliere, ma permettono solo ai più grandi eroi di cavalcarli.

Persecutore Invisibile
Media elementale, neutrale
FORZA +3
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 17
Punti Ferita 104 (16d8 + 32)
Movimento 15 m, volo 15 m (fluttua)
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +11, Volontà +4
Competenze Furtività +10, Consapevolezza +8
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità ai Danni Veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, affaticamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ictun, comprende il Comune ma non lo parla
Sfida 6 (2300 PX)
Cacciatore Infallibile. Il convocatore assegna una preda al persecutore. Il persecutore sa la direzione e la distanza a cui si trova la preda finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. Il persecutore conosce anche la posizione del suo convocatore.
Invisibilità. Il persecutore è invisibile.
Natura Elementale. Un persecutore invisibile non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Multiattacco. La persecutore effettua due attacchi di schianto.
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +12 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.
Arrabbiato: il Persecutore Invisibile rompe il patto e torna nel piano elementale dell'aria.
Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Originarie del Piano dell'Aria, queste creature si muovono nel mondo seguendo gli incarichi per coloro che le evocano. I cacciatori invisibili agiscono solitamente come guardiani e assassini. L'invisibilità naturale e la furtività permettono loro di seguire la preda senza essere visti e li avvantaggiano quando decidono di eliminare un bersaglio.

Molti cacciatori invisibili però considerano questi compiti come misere richieste da parte dei mortali. Se viene assegnato loro un compito particolarmente complesso o sgradito, un cacciatore invisibile cercherà di trovare una scappatoia se l'istruzione è formulata in modo scarno. Per esempio, i Maghi che richiamano un cacciatore invisibile con l'istruzione "proteggimi dal pericolo" potrebbero venire scortati in un lontano luogo nascosto, o addirittura portati sul Piano dell'Aria.

A causa delle continue evocazioni, molti cacciatori invisibili avversano gli abitanti del Piano Materiale. Quelli appena evocati nel mondo mortale conoscono solo le storie dei loro simili e mantengono un atteggiamento aperto nei riguardi di chi li richiama. Col tempo, o se servono un padrone malvagio, iniziano a farsi un'opinione negativa di queste creature mortali, che li porta a sviare le istruzioni e a danneggiare i loro padroni. Per i cacciatori invisibili più vecchi e con più esperienza, l'unica cosa che protegge chi li ha evocati è la magia che li lega. Queste creature tentano sempre di usare le incoerenze nella formulazione dei loro compiti e le distorsioni letterali nelle intenzioni per trovare un modo per infastidire, ferire o addirittura uccidere chi li ha portati su questo piano.

Pseudodrago

Minuscola drago, neutrale buono

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 7 (2d4 + 2)
Movimento 5 metri, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +4
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3
Sensi Scurovisione 18 m, vista cieca 3 m
Linguaggi comprende il Comune e il Draconico ma non parla
Sfida 1/4 (50 PX)

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sensi Affinati. Lo pseudodrago ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su vista, udito e olfatto.

Telepatia Limitata. Lo pseudodrago può comunicare semplici idee, emozioni e immagini telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri da esso che può comprendere una lingua.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o restare avvelenato, -1 Forza e Destrezza, per 1 ora. Se il risultato del Tiro Salvezza è 6 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché non subisce danni o un'altra creatura usa un'Azione per risvegliarlo.

Ecologia

Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-5)
Tesoro: Standard

Descrizione

Gli pseudodraghi sono piccoli parenti dei veri draghi, giocosi e timidi. Parlano cinguettando, sibilando, ringhiando e facendo le fusa, ma possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente. Se avvicinati pacificamente con offerte di cibo, sono disposti a condividere informazioni su quanto si trova nel loro territorio, ma minacce e violenza li fanno fuggire.

Gli pseudodraghi sono carnivori e mangiano insetti, roditori, uccellini e serpenti, anche se mangiano uova ed amano burro, formaggio e pesce. A volte cacciano a terra come le lucertole o volando come gli uccelli predatori. Intelligenti come la maggior parte degli umanoidi, non amano essere trattati come animali domestici, e preferiscono essere considerati amici. Diffidano delle creature malvagie, possono unirsi a incantatori e Devoti come Famigli e alcuni hanno stretto amicizia con Druidi e guardiaboschi o collaborano con i draghi buoni come sentinelle. Gli pseudodraghi diventano Famigli solo se apprezzano la personalità dell'incantatore (e se questi ha l'Abilità Famiglio e Carisma almeno 1), ma possono anche legarsi a persone delle quali apprezzano la compagnia. Uno pseudodrago potrebbe seguire in questo modo un personaggio per giorni, settimane, anni o perfino per tutta la vita, posto che siano ben nutriti e trattati con affetto.

Raggiunta l'età adulta, il corpo di uno pseudodrago è lungo 30 centimetri con una coda di 60 centimetri, e pesa circa 3,5 kg. Le uova di uno pseudodrago sono grandi come quelle di gallina, ma di consistenza simile al cuoio e macchiate di marrone, e le femmine le depongono in gruppi di 2-5 ogni primavera. Un nido di pseudodraghi (che costituiscono un gruppo familiare, e non sono nati dallo stesso gruppo di uova) di solito consiste di una coppia di adulti e diversi cuccioli quasi adulti.

Rakshasa

Media immondo, legale malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 23
Punti Ferita 110 (13d8 + 52)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +17, Riflessi +16, Volontà +16
Competenze Ingannare +10, Percepire Emozioni +8
Vulnerabilità al Danno perforante di armi magiche impugnate da creatura buone
Immunità al Danno contundenti, armi +1
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Infernale
Sfida 13 (10000 PX)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa è immune agli affetti o all'individuazione tramite incantesimi di livello 6 o più basso a meno che non desideri esserne soggetto. Ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del rakshasa il Carisma (+10 a colpire con attacchi con incantesimi). Il rakshasa può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, mano magica*

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine maggiore, individuazione del magico, invisibilità, suggestione* 1/Giorno: *dominare persone, visione del vero, volare*

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti, e se il bersaglio è una creatura rimane maledetto. La maledizione magica ha effetto ogni qualvolta il bersaglio riposa, riempiendo i pensieri del bersaglio di immagini e sogni orribili. Il bersaglio maledetto non riceve beneficio dall'aver terminato un riposo. La maledizione perdura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o simile magia.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o culto (3-12)
Tesoro: Doppio (Pugnale+1, altro tesoro)

Descrizione

Il rakshasa è uno spirito maligno che si traveste da creatura umanoide così da poter seguire la sua preda in incognito. Personificazione dei tabù della maggioranza delle società e capace di assumere l'aspetto di quelli che cerca di corrompere, un rakshasa compie moltissime azioni orribili. Se fossero umani, la loro blasfemia, il cannibalismo e gli atti ancora peggiori che compiono li marchierebbero come criminali meritevoli del più crudele degli inferni.

Quando non ha un altro aspetto, il rakshasa appare come un umanoide con la testa di un animale. Spesso ha il capo di un grosso felino (come tigri o pantere) o serpente (quali cobra o vipere) e, seppur sia più raro, può avere testa di gorilla, sciacallo, avvoltoio, elefante, mantide, lucertola, rinoceronte, cinghiale e molte altre ancora. In molti casi, il tipo di testa posseduta da un rakshasa dice qualcosa della sua personalità: un rakshasa dalla testa di tigre è furtivo e famelico, mentre uno con la testa di cinghiale può essere ghiotto e crudele. Queste differenze raramente incidono sulle statistiche base del rakshasa, anche se esistono varianti più potenti della standard con molteplici teste, poteri magici più potenti, e strane e letali capacità speciali aggiuntive.

I rakshasa disprezzano le religioni; riconoscono il potere degli dei, ma si vedono come i soli esseri degni di venerazione da parte delle razze mortali. I Devoti rakshasa sono quindi piuttosto rari. Sebbene i rakshasa siano esterni, sono anche creature del Piano Materiale, e alcuni credono che i primi rakshasa scelsero questo esilio al posto di qualche altro ruolo offertogli da un dio da tempo dimenticato. Anche se in genere sono solitari, non è raro trovare grandi famiglie di rakshasa che lavorano insieme per provocare la caduta di una civiltà mortale dall'interno, attraverso il succedersi di molte generazioni.

Un rakshasa è alto 1,8 metri e pesa 90 kg.

Razziamorti

Grande costrutto, non morto, non allineato
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +2 – **Difesa** 21
Punti Ferita 105 (10d10 + 50)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +15, Riflessi +9, Volontà +7
Consapevolezza +4
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affascinato, affaticato, paralizzato, pietrificato, sanguinamento
Sensi scurovisione 30 m
Linguaggi comprende tutte le lingue del creature ma non può parlare
Sfida 6 (2300 PX)

Natura Non Morta. Il Razziamorti non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Forma Immutabile. Come costrutto non può essere influenzato da magie od effetti che ne cambino la forma.

Contenitore. Il Razziamorti ha un comparto apribile con uno sportello sul dorso metallico che può contenere fino a 100kg di oggetti, grandi fino a taglia piccola.

Resistenza all'Aria. Il Razziamorti ha una resistenza innata agli incantesimi della Lista di Magia Aria.

Sensibile al Fuoco. Il Razziamorti se subisce danni da fuoco esegue una Azione in meno il round dopo.

Azioni

Multiattacco. Il Razziamorti attacca con due chele o attacca con una chela e usa l'Occhio Paralizzante.

Chela. +9 al colpire, portata 1 metro

Colpire: 16 (2d10 + 5) di danni contundente

Occhio Paralizzante: la creatura interessata, entro 18 metri, deve fare un Tiro Salvezza su Tempra a DC 18 o rimanere paralizzato per 2d4 round.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi, caverne

Organizzazione: 1-2 Razziamorti, 1d4+1 guardiani

Tesoro: Quanto raccolto (Triplo)

Descrizione

I Razziamorti sono dei particolari non morti costruiti da pezzi di vario cadavere e pezzi di ferro perché assomiglino a delle specie di grossi granchi corazzati. Il dorso, completamente metallico, funge da contenitore per i tesori che il Razziamorti trova, le chele, in numero variabile tra le 6 ed 8 sono lunghe poco più di un metro ed hanno la caratteristica di lasciare ognuna una impronta diversa essendo assemblate da pezzi di metallo e corpi diversi.

Il grosso occhio centrale, forse una volta appartenuto ad un umanoide permette al controllore e costruttore del Razziamorti di vedere e comandarlo. Lo scopo di un Razziamorti é esplorare, solitamente un sistema di caverne o percorsi, alla ricerca dei resti di passati razziatori e avventurieri per carpirne gli oggetti magici e tesori.

Solitamente un Razziamorto è sempre accompagnato da diversi guardiani (altre creature al comando del controllore) che lo aiutano nel *sistemare* eventuali *resistenze* ancora attive.

Remorhaz

Enorme mostruosità, disallineato

FORZA +7

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +5

INTELLIGENZA -3

SAGGEZZA +0

CARISMA -3

Iniziativa +1 – **Difesa** 23

Punti Ferita 195 (17d12 + 85)

Movimento 9 m, scavo 6 m

Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +7, Volontà +4

Immunità ai Danni Freddo, Fuoco

Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m

Linguaggi -

Sfida 11 (7200 PX)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remorhaz o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da esso, subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. *Attacco in mischia con arma*: +18 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 40 (6d10 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (DC 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il remorhaz non può attaccare con il morso un altro bersaglio.

Inghiottire. Il remorhaz effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce il danno da morso ed è inghiottita, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del remorhaz, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del remorhaz.

Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il remorhaz deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 al termine di quel round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal remorhaz. Se il remorhaz muore, una creatura inghiottita non più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 5 metri di movimento, uscendo prona.

Arrabbiato: il Remorhaz scalda ancora di più il suo corpo fino alla fine del combattimento portanto a 18 (6d6) il danno da fuoco per chi è entro 1 metro.

Ecologia

Ambiente: Deserti Freddi e Ghiacciai

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Nessuno

Descrizione

In un mondo di ghiaccio e neve, i remorhaz sono particolarmente temuti per il terribile fuoco che brucia dentro i loro corpi. Questo fuoco interiore fa sì che le piastre lungo il suo dorso divengano roventi quando la creatura è particolarmente arrabbiata, eccitata o nel panico. Le creature che si sono adattate alle regioni artiche spesso sono particolarmente vulnerabili al fuoco, il che rende la principale difesa del remorhaz incredibilmente potente e gli assicura il ruolo di pericoloso predatore delle zone ghiacciate. I remorhaz vivono in estesi labirinti scavati nel cuore dei ghiacciai. Queste bestie usano il loro calore per scavare tunnel nel ghiaccio, tunnel le cui lisce pareti vitree si ricongelano rapidamente lungo la loro scia creando numerosi dedali incredibilmente stabili.

Anche se il remorhaz ha molto in comune con i più piccoli parassiti di superficie, questa bestia è sorprendentemente intelligente. Sebbene incapace di palare, il tipico remorhaz capisce bene il Gigante, e spesso le tribù di giganti ne approfittano per stipulare alleanze con questi bestioni. I Giganti del Gelo sono particolarmente ossessionati da essi; questi giganti affrontano le crudeli e letali bruciature che un remorhaz può infliggere per diventare amici del verme ottenendo una potente arma da usare contro i loro nemici: il fuoco. Altri giganti usano queste bestie come forge viventi, poiché il loro dorso è abbastanza caldo da sciogliere il metallo.

Un remorhaz è lungo 7 metri e pesa 5000 kg.

Rugginofago

Media Mostruosità, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +5
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)

Fiuto del Ferro. Il rugginofago può individuare, con l'olfatto, l'esatta posizione di metalli ferrosi entro 36 metri.

Arrugginire Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca il rugginofago si corrode dopo aver applicato il danno. Le munizioni non magiche fatte di metallo e che colpiscono il rugginofago, sono considerate distrutte dopo aver inflitto il danno.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Antenne. Il rugginofago corrode gli oggetti di metallo ferroso non magici che può vedere e si trovano entro 1 metro. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, il contatto col rugginofago ne distrugge un cubo di 30 centimetri di spigolo. Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, la creatura può effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 11 per evitare il contatto con il rugginofago.

Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'armatura o scudo di metallo indossati o trasportati, questi subiscono una penalità permanente e cumulativa di -2 alla Difesa che forniscono. Le armature ridotte a Difesa 0 o gli scudi che scendono ad un bonus di +0 sono distrutti. Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'arma di metallo impugnata da qualcuno, la arrugginisce come descritto nel tratto Arrugginire Metallo.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi Sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-10)
Tesoro: Accidentale (nessun tesoro di metallo)

Descrizione

Di tutte le bestie terrificanti che un esploratore può incontrare nel sottosuolo, solo il rugginofago ha come obbiettivo quello cui l'avventuriero medio da più valore: il suo tesoro.

Lungo in genere 1 metro e dal peso di almeno 100 kg, il rugginofago somiglia ad un crostaceo e sarebbe già abbastanza spaventoso anche senza l'alieno processo nutritivo da cui prende il nome. I rugginofagi mangiano gli oggetti di metallo, preferendo quelli di ferro e di leghe ferrose come l'acciaio ma divorano anche mithral, Adamantio e metalli incantati con uguale facilità. Qualsiasi metallo toccato dalle delicate antenne del rugginofago o dalla sua pelle corazzata si corrode e si riduce in polvere in pochi secondi, facendone una delle bestie più temute dagli avventurieri sotterranei e dai Nani minatori che devono difendere le loro forge e competere con loro per l'oro.

Anche se i rugginofagi non hanno una tendenza innata per la violenza, la loro fame insaziabile li spinge a caricare qualunque cosa gli si avvicini con addosso abbastanza metallo, e qualsiasi resistenza viene accolta con inaspettata ferocia. Non è insolito che i rugginofagi in zone povere di metallo seguano le vittime in fuga per giorni usando la loro capacità di fiutare metalli, purché queste abbiano ancora oggetti di metallo intatti.
Fortunatamente, spesso è possibile sfuggire alle attenzioni di un rugginofago lanciandogli un oggetto di metallo denso, come uno scudo, e correndo nella direzione opposta. Quanti frequentano le aree infestate dai rugginofagi imparano velocemente a tenere a portata di mano armi di legno o pietra.

Sahuagin
Media umanoide (sahuagin), legale malvagio
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 9 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +5
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi Sahuagin
Sfida 1/2 (100 PX)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha +1d6 ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi Punti Ferita.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin può effettuare due attacchi da mischia: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Ecologia
Ambiente: Oceani Temperati o Caldi
Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (5-8), pattuglia (11-20 più 1 tenente di 3° livello e 1-2 Squali), banda (20-80 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello e 1 capitano di 4° livello ogni 20 adulti, e 1-2 Squali) o tribù (70-160 più 100% non combattenti, 1 tenente di 3° livello ogni 20 adulti, 1 capitano di 4° livello ogni 40 adulti, 9 guardie di 4° livello, 1-4 novizie di 3°-6° livello, 1 sacerdotessa di 7° livello, 1 barone di 6°-8° livello, e 5-8 Squali) **Tesoro**: Equipaggiamento da PNG (Tridente, Balestra Pesante con 10 Quadrelli, altro tesoro)
Descrizione
Famelici e crudeli, i sahuagin sono, sfortunatamente, tra le razze oceaniche più prosperose. Grandi città sono state costruite da questa razza nelle buie profondità delle fosse oceaniche, e alcune fortezze sorgono nei pressi delle coste da dove lanciano assalti continui contro i nemici che respirano aria che vivono vicino alla riva. Orgogliosi e bellicosi, i sahuagin si alleano raramente con altri, e vedono le altre razze acquatiche, come aboleth, marinidi e simili come concorrenti. Le sole creature che sembrano rispettare oltre ai loro simili sono gli squali; in questi implacabili predatori, infatti, i sahuagin rivedono molto di loro stessi. Un sahuagin è alto 2,1 metro e pesa circa 125 kg.

I sahuagin sono soggetti a mutazioni genetiche, e quando nasce un mutante assurge quasi sempre ai ranghi nobiliari o di comando nella società. La mutazione sahuagin più comune consiste in un paio di braccia extra (che concedono due attacchi addizionali con gli artigli o la possibilità di maneggiare più armi). Alcuni parlano dei rari malenti, sahuagin che non sembrano uomini squalo ma elfi acquatici, malgrado condividano la sete di sangue e la natura crudele dei loro simili. I malenti spesso servono come spie o assassini i governanti sahuagin, ma si narra di intere tribù composte di malenti in remote zone del mare.

Salamandra
Grande elementale, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +2 – **Difesa** 18
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +7, Volontà +6
Vulnerabilità al Danno freddo
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità ai Danni Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1800 PX)

Armi Riscaldate. Qualsiasi arma da mischia metallica che la salamandra impugni infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi per colpo (già incluso nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con la salamandra o la colpisce con un attacco da mischia mentre si trova entro 1 metro da essa subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Multiattacco. La salamandra effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, la salamandra può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, e la salamandra non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +9 a colpire, portata 1 m, gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 +4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Arrabbiato: la Salamadra concentra le sue fiamme in un attacco a distanza. Una creatura entro 9 metri deve effettuare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare il danno. La creatura viene colpita da un globo di fuoco che causa 4d6 di danno da fuoco. Costa 2 Azioni.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)
Tesoro: Standard (Lancia, altro tesoro ininfiammabile)
Descrizione
Le Salamandre sono native del Piano del Fuoco, dove le loro legioni di fieri combattenti sono molto temute dagli altri abitanti del Piano. Poiché molte delle più forti Razze Elementali del Fuoco Schiavizzano le Salamandre per la loro Abilità nella metallurgia e capacità combattiva, le Salamandre odiano gli Efreet e gli altri con fervore.

Anche se i loro nascondigli superano i 250 gradi C di temperatura, le Salamandre possono tollerare temperature più basse. Generalmente lo fanno se costrette, e sono anche più burbere e irascibili del normale in questi ambienti. Sebbene provenga dal Piano del Fuoco, la Razza delle Salamandre si identifica di più con l'Abisso, e ha un grande rispetto per i Demoni (in particolare quelli associati col fuoco, come i Balor e certi Signori dei Demoni legati alle fiamme). Per questo non è insolito incontrare un grosso gruppo di Salamandre nell'Abisso.

Le Salamandre sono spesso evocate nel Piano Materiale per servire come guardiani o, più comunemente, come fabbricanti di Armature, Armi e altri oggetti metallurgici, dato che la loro Abilità in questo campo è leggendaria. Le Salamandre infestano anche quelle aree del Piano Materiale dove il confine tra questo mondo e il Piano del Fuoco si è fatto labile, come vicino e dentro i Vulcani.

Abitando zone così estreme, le Salamandre posseggono solo tesori che resistono alle alte temperature, come Spade, Armature, gioielli, Verghe e altri oggetti che hanno un alto punto di fusione. La società delle Salamandre è crudele e basata sul potere e sulla capacità di soggiogare chi è inferiore a loro. Gli esseri inferiori alle Salamandre che causano problemi affrontano una morte lenta e dolorosa.

Satiro
Media fatato, caotico neutrale
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 31 (7d8)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Furtività +5, Intrattenere +6, Consapevolezza +2
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/2 (100 PX)
Resistenza alla Magia. Il satiro ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.
Azioni
Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni contundenti.
Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +5 a colpire, gittata 24m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-6) o festino (7-11)
Tesoro: Standard (Pugnale, Arco Corto più 20 Frecce, flauto di pan perfetto, altro tesoro)
Descrizione
I satiri, conosciuti in molte regioni come fauni, sono creature debosciate ed edoniste delle parti più profonde e primordiali delle foreste. Adorano il vino, la musica e i piaceri della carne, sono rinomati come libertini e bellimbusti che corteggiano le fanciulle sprovvedute e i pastorelli e si lasciano dietro una scia di spiegazioni imbarazzanti e gravidanze indesiderate.

Anche se i loro corpi sono quasi sempre quelli di uomini attraenti e ben proporzionati, le capacità seduttive dei satiri risiedono nel loro talento musicale. Con l'aiuto del suo flauto, un satiro è capace di tessere una vasta gamma di incantesimi melodici ideati per affascinare gli altri e farli accondiscendere ai suoi capricciosi desideri.

Oltre ad amoreggiare costantemente, i satiri spesso fungono da guardiani delle loro foreste, e quanti riescono a trasformare la lussuria del fauno in ira probabilmente si troveranno di fronte i più pericolosi tra gli animali che circondano il fauno. Inoltre, anche se i satiri tendono a mettere il loro divertimento al di sopra dei diritti altrui, non covano alcun risentimento contro quelli che seducono.

I bambini nati da questi incontri sono sempre satiri di sangue puro e vengono generalmente portati via dai loro sfrenati padri subito dopo la nascita.

Scheletro
Media non morto, legale malvagio
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (pezzi di armatura)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +2, Volontà +2
Vulnerabilità al Danno contundente
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PX)
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Spada Corta. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +4 a colpire, gittata 24m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi
Tesoro: Nessuno (Giaco di Maglia Rotto, Scimitarra Rotta)
Descrizione
Gli scheletri sono ossa di morti animate, portate alla non vita da magie sacrileghe. Per la maggior parte, gli scheletri sono automi privi di volontà, ma possiedono un'astuzia malvagia concessa loro dalla forza che li anima: un'astuzia che permette loro di portare armi ed indossare armature.

Scheletro di Cavallo da Guerra
Grande non morto, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1

CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (pezzi di bardatura)
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +1
Vulnerabilità al Danno contundente
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PX)
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Scheletro di Minotauro
Grande non morto, legale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +2
Vulnerabilità al Danno contundente
Immunità al Danno Veleno
Resistenze al Danno perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende l'Abissale ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)
Carica. Se lo scheletro di minotauro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso il bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o venire spinto di 3 metri indietro e cadere prono.
Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.
Azioni
Ascia Bipenne. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.
Incornata. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Segugio Infernale
Media immondo, legale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 45 (7d8 + 14)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +5
Immunità al Danno Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare
Sfida 3 (700 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il segugio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito od olfatto.
Tattiche di Branco. Il segugio ha +1d6 ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del segugio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.
Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il segugio esala fuoco in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13, e subire 21 (6d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sfingi

Androsfinge
Grande mostruosità, legale neutrale
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +4
CARISMA +6
Iniziativa +3 – **Difesa** 26
Punti Ferita 199 (19d10 + 95)
Movimento 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +22, Riflessi +17, Volontà +21
Competenze Arcano +9, Consapevolezza +10, Religione +15
Immunità al Danno da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato
Sensi visione del vero 36 m
Linguaggi Comune, Sfinge
Sfida 17 (18000 PX)
Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggezza (Percepire Emozioni) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno -1d6.

Incantesimi. La sfinge ha CM 12. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (DC del Tiro Salvezza degli incantesimi 23, +10 a colpire con attacchi con incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, individuazione del magico, individuare male e bene*

livello 2 (3 slot): *ristorare inferiore, zona di verità*

livello 3 (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi*

livello 4 (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

livello 5 (2 slot): *Colpo Infuocato, ristorare superiore*

livello 6 (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +17 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Ruggito (3/Giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni volta che ruggisce prima di una nuova alba il ruggito è più forte e l'effetto è diverso, come dettagliato di seguito. Ogni creatura entro 150 metri dalla sfinge e capace di udirne il ruggito deve effettuare un Tiro Salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 23 resta spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un Tiro Salvezza su Volontà DC 23 resta assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un Tiro Salvezza su Tempra DC 23. Chi fallisce il Tiro Salvezza subisce 44 (8d10) danni da suono ed è gettato prono. Se il Tiro Salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni e non viene gettata prona.

Azioni Aggiuntive

La sfinge può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La sfinge recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

Eseguire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge lancia un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.

Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Arrabbiato: la Sfinge pone un indovinello. La creatura deve rispondere, usando tutte le sue azioni ed una risposta a round, entro 6 round, se sbaglia o non risponde deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà a DC 31 oppure rimanere paralizzata. Ogni round può tentare di nuovo il Tiro Salvezza nel tentativo di dare una risposta. Costa 1 Azione.

Ecologia

Ambiente: Colline o Deserti Caldi

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Standard

Descrizione

Le androsfingi, le più potenti tra le sfingi comuni, ritengono di rappresentare tutto ciò che c'è di degno e nobile nella loro specie e si atteggiano come se il peso del mondo intero poggiasse sul loro buon esempio. Guardano le Criosfingi con sufficienza paternalistica, le Ieracosfingi con malcelato disgusto e le Ginosfingi come le uniche altre sfingi degne del loro tempo.

Le androsfingi ostentano una facciata scorbutica e astiosa nei confronti degli stranieri. Non si sforzano in alcun modo di celare il loro fastidio quando sono irritate. Tendono inoltre a essere gelose del loro territorio, anche se meno delle altre sfingi. Quasi inevitabilmente lanciano avvertimenti e proclami roboanti prima di attaccare, e rispettano quasi sempre un appello a trattare. Le androsfingi barattano informazioni e conversazioni, e non tesori, in cambio di un passaggio sicuro.

Le androsfingi sono alte 3,6 metri e pesano 500 kg.

Ginosfinge

Grande mostruosità, legale neutrale

FORZA +4

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +4

SAGGEZZA +4

CARISMA +4

Iniziativa +4 – **Difesa** 23

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Movimento 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +9, Volontà +10

Competenze Arcano +14, Consapevolezza +9, Religione +9, Storia +14

Resistenze al Danno da arma non magica

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m

Linguaggi Comune, Sfinge

Sfida 11 (7200 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggezza (Percepire Inganni) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno -1d6.

Incantesimi. La sfinge ha CM 9. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (DC del Tiro Salvezza degli incantesimi 20. Non ha bisogno di componenti materiali per eseguire i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, prestidigitazione*

livello 1 (4 slot): *identificare, individuazione del magico, scudo*

livello 2 (3 slot): *localizza oggetto, oscurità, suggestione*

livello 3 (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi, rimuovi maledizione*

livello 4 (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*

livello 5 (2 slot): *conoscenza delle leggende*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Azioni Aggiuntive

La sfinge può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. La sfinge recupera le Azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

Eseguire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge esegue un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.

Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Ecologia Ambiente: Deserti e colline caldi
Organizzazione: Solitario, coppia o culto (3-6)
Tesoro: Doppio

Descrizione

Anche se esistono diversi tipi di sfinge, quella alla quale gli studiosi si riferiscono come Ginosfinge (un nome che molte sfingi trovano offensivo) è una creatura saggia e maestosa ma al contempo terrificante se arrabbiata. Meno moraliste delle loro controparti maschili (le Androsfingi, creature totalmente differenti da quella presentata qui), le sfingi sono prudenti e metodiche quando prendono delle decisioni, e sono orgogliose della loro fredda logica e della loro imparzialità. Hanno poca pazienza con le varianti inferiori di sfingi, considerandole poco più che animali. Le sfingi amano gli enigmi e gli indovinelli complicati, e fanno tesoro di fatti insoliti e dilemmi arcani molto più che di oro o gemme.

Pur non essendo grandi studiose in senso tradizionale, il grande apprezzamento delle sfingi per gli enigmi le porta a compiere ricerche in una grande varietà di materie, rendendole spesso una preziosa fonte di informazioni, specialmente quando fanno uso delle loro capacità magiche. Di solito sono felici di avere contatti con altre razze, ed offrono regolarmente beni materiali in cambio di informazioni o di indovinelli nuovi ed interessanti. Sono eccellenti guardiane di templi, tombe ed altri luoghi importanti, fintanto che vengono intrattenute in maniera adeguata. Le sfingi danno grande importanza alla gentilezza, ma possono essere capricciose: possono decidere altruisticamente di dividere i loro ultimi enigmi con dei viaggiatori ma non ci pensano due volte a divorarli se non vi prestano abbastanza attenzione o non forniscono alcun indizio utile alla loro risoluzione.

Una tipica sfinge è lunga 3 metri e pesa circa 400 kg. Anche se le loro ali possono tenerle in aria per lunghi periodi di tempo, sono delle volatrici scarse, e preferiscono atterrare prima di iniziare a combattere, attaccando con i loro poderosi artigli. Nonostante siano estremamente territoriali, le sfingi tendono ad avvisare gli intrusi varie volte prima di attaccare.

Sibilante

Grande mostruosità, caotico

FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 32 (5d10+5)
Movimento 6 m, arrampicarsi 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3
Sensi Scurovisione 18 m
Sensi Fini: il Sibilante ha +1d6 alle prove di Consapevolezza basati su udito od olfatto
Linguaggi: -
Sfida 2 (450 PX)

Azioni

Multiattacco. Il Sibilante può eseguire due attacchi con gli artigli oppure un colpo con la coda.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8+2) danno tagliente.

Frustata di Coda: il Sibilante agita la lunga coda e colpisce un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d8+2) danni contundenti e 7 (2d6) da taglio, portata 3 metri. In caso di critico l'eventuale armatura o scudo viene danneggiata abbassando di 1 la Difesa dell'avversario. Il danno all'armatura non si considera permanente.

Reazioni

Atterrare: quando il Sibilante è attaccato da una creatura nella a portata della sua coda questa viene sferzata obbligando l'attaccante, dopo la risoluzione del suo attacco, ad effettuare un Tiro Salvezza su Tempra/Riflessi a DC 12 o subire 7 (2d6) di danni contundenti e cadere prono. Se il Tiro Salvezza riesce subisco solo metà danno e non è prona.

Ecologia
Ambiente: Caverne
Organizzazione: Solitario, coppia o nido (2-4)
Tesoro: casuale

Descrizione

I Sibilanti, chiamati così per via del rumore che fa la loro coda agitandosi è una creatura molto particolare. Assomiglia a prima vista ad un coccodrillo, lungo circa 5 metri di cui 4 di coda ma ha 8 zampe ed il muso corto e appiattito. La coda estremamente robusta finisce con una specie di uncino che il Sibilante usa per colpire, uccidere ed afferrare i nemici quasi fosse una zampa aggiuntiva.

Di colore grigio scuro, marrone, preferiscono nascondersi nell'oscurità ed attaccare quando affamati o per difendere il loro territorio. Cercano di tenere le distanze in combattimento e se gravemente feriti scappano arrampicandosi sulle pareti.

Spiritello
Minuscola fatato, neutrale buono
FORZA -4
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +4 – **Difesa** 16 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 2 (1d4)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Furtività +8 (la prova è fatta con -1d6 se lo spiritello sta volando), Consapevolezza +3
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +2 a colpire,
portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.
Arco Corto. *Attacco con arma a Distanza*: +6 a colpire, gittata 12 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o restare avvelenata, -1 Forza e Destrezza, per 1 minuto. Se il risultato di questo Tiro Salvezza è 5 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché subisce danni o un'altra creatura usa un'Azione per risvegliarlo.
Invisibilità. Lo spiritello resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che lo spiritello stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con lo spiritello.
Vista del Cuore. Lo spiritello entra in contatto con una creatura e ne apprende l'attuale stato emotivo. Se il bersaglio fallisce un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, lo spiritello apprende anche i Tratti della creatura. Celestiali, immondi e non morti falliscono automaticamente questo Tiro Salvezza.

Descrizione
Gli spiritelli si riuniscono in gruppi nelle profondità di regioni boschive, uniti nella causa per proteggere la natura. Intere tribù di spiritelli si sono dichiarate protettrici di una determinata persona, di un luogo o di una creatura di particolare rilievo nelle loro terre, anche nel caso in cui l'essere non desideri o non necessiti di alcuna protezione.

Il corpo di uno spiritello è luminoso per natura, sebbene la creatura possa variare il colore e l'intensità della luce emessa dal suo corpo a piacimento. Subito dopo la sua morte, il corpo di uno spiritello si dissolve in una nebbia luccicante. Gli spiritelli sono i più piccoli tra i folletti, alti poco più di 22 centimetri e di un peso che raramente supera 1 kg.

Sotto molti aspetti gli spiritelli sono più primitivi della maggior parte dei folletti. Apprezzano la compagnia dei propri simili, ma tendono a diffidare degli altri folletti e presumono che qualsiasi umanoide o creatura che non hanno espressamente scelto di proteggere voglia far loro del male. Persino gli animali vengono da loro solitamente considerati pericolosi. La ragione di questa diffidenza è per buona parte dovuta alla taglia minuscola di queste creature, che le rende facili prede per i predatori. Pertanto la reazione iniziale di uno spiritello di fronte a un pericolo è darsi alla fuga: in genere utilizza le sue capacità magiche per rallentare o distrarre gli inseguitori, e in seguito si affida alla sua velocità di volare e alla sua taglia per riuscire a fuggire.

Sebbene gli spiritelli di per sé abbiano una natura incolta e selvaggia, hanno una sana curiosità per tutte le cose dotate di magia innata. Sono particolarmente attratti dai luoghi di grande potere magico latente, quali le rovine di antichi templi. Questa curiosità li rende anche insolitamente adatti al ruolo di famigli. Un incantatore caotico neutrale di 5° livello può ottenere uno spiritello come famiglio se ha l'Abilità Famiglio.

Strige (Uccello Stigeo)
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +6, Volontà +1
Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Risucchio di Sangue. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun round dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) Punti Ferita a causa della perdita di sangue.
Lo strige può staccarsi spendendo 1 metro di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 Punti Ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare una Azione per staccare lo strige.
Ecologia Ambiente: Paludi temperate e calde
Organizzazione: Solitario, colonia (2-4), stormo (5-8), nugolo (9-14) o sciame (15-40)
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli strige sono pericolosi succhiasangue che infestano le paludi e predano animali selvatici, bestiame ed ignari viaggiatori. Pur essendo deboli individualmente, sciami di queste creature sono capaci di prosciugare un uomo in pochi minuti, lasciando dietro a loro solo un cadavere essiccato.
Più simili ai mammiferi che agli insetti, gli strige si alzano in volo con le loro quattro ali di carne, cercando prede a sangue caldo. Spesso si nascondono vicino a pozze di acqua bevibile aspettando che i viaggiatori abbassino la guardia per poi attaccarli e bere a sazietà, conficcando le loro proboscidi nelle vene scoperte. Dopo essersi nutriti, volano via a nascondersi tra la fanghiglia e tra i canneti per deporre le loro uova e riposare finché la fame non li spinge a cacciare di nuovo.
Di solito gli strige sono lunghi circa 30 centimetri, con un'apertura alare di circa il doppio, e pesano meno di 0,5 kg. Sono color rosso ruggine o marrone rossastro, ed hanno il ventre color giallo sporco, ma quelli che non si sono nutriti adeguatamente sono di colore rosa pallido.

Succube
Media immondo (mutaforma), neutrale malvagio
FORZA -1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +1
CARISMA +5
Iniziativa +3 – **Difesa** 17
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Movimento 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +9, Volontà +10
Competenze Furtività 5, Percepire Emozioni +5, Consapevolezza +5, Ingannare +9
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco, veleno; da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m
Sfida 4 (1100 PX)
Legame Telepatico. L'immondo ignora le restrizioni di raggio di azione della sua telepatia quando comunica con una creatura che ha affascinato. I due non sono neppure costretti a trovarsi sullo stesso piano di esistenza.
Mutaforma. L'immondo può usare una Azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o per tornare alla sua vera forma. Senza le ali, l'immondo perde la velocità di volo. A parte la taglia e la velocità, le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.
Azioni
Artiglio (Solo Forma Immonda). *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.
Affascinare. Un umanoide visibile all'immondo entro 9 metri da esso deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 16 o restare magicamente affascinato per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi verbali o telepatici dell'immondo. Se il bersaglio subisce danni o riceve un comando suicida, può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto se lo riesce. Se il bersaglio riesce il Tiro Salvezza contro l'effetto, o se l'effetto termina, il bersaglio è immune all'Affascinare dell'immondo per le successive 24 ore.
L'immondo può tenere affascinato solo un bersaglio alla volta. Se ne affascina un altro, l'effetto sul bersaglio precedente termina.
Bacio Risucchiante. L'immondo bacia una creatura affascinata o una creatura consenziente. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. I Punti Ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione perdura finché non sorge l'alba. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.
Forma Eterea. L'immondo entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Abisso)
Organizzazione: Solitario, coppia o harem (3-12)
Tesoro: doppio
Descrizione
Tra le orde demoniache una succube spesso può raggiungere altissimi livelli di potere, utilizzando le sue manipolazioni ed il suo fascino sensuale, e molte guerre demoniache imperversano a causa delle subdole macchinazioni di queste creature. Una succube si origina dalle anime di malvagi mortali particolarmente libidinosi ed avidi.

Tarrasque
Colossale mostruosità (titano), disallineato

FORZA +10
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +10
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 35
Punti Ferita 676 (33x3d6 + 330)
Movimento 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +30, Volontà +30
Immunità al Danno Fuoco, veleno, elettricità; armi +2
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato, affaticato
Sensi vista cieca 36 m
Linguaggi -
Sfida 30 (155000 PX)

Carapace Riflettente. Ogni volta che il Tarrasque è il bersaglio di un incantesimo *Dardo arcano*, un incantesimo a linea, o un incantesimo che richiede un tiro di attacco a gittata, tira un d6. Da 1 a 5, il Tarrasque lo ignora. Con 6, il Tarrasque lo ignora, e l'effetto viene riflesso contro l'incantatore come se fosse originato dal Tarrasque, trasformando l'incantatore nel bersaglio.

Mostro d'Assedio. Il Tarrasque infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Tarrasque fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia. Il Tarrasque ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rigenerazione. Il Tarrasque rigenera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round se non ha subito danni da acido nel round precedente.

Azioni

Multiattacco. Il Tarrasque può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettua cinque attacchi: uno con il morso, due con gli artigli, uno con le corna, e uno con la coda. Al posto del morso può usare Inghiottire. Gli attacchi del Tarrasque sono considerati magici +4.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d8 + 10) danni taglienti, 3 danno da Sanguinamento.

Coda. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (4d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 30 o cadere prona.

Corna. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (4d10 + 10) danni perforanti.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 36 (4d12 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (DC 20 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il Tarrasque non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il Tarrasque effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Grande o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del Tarrasque, e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del Tarrasque.

Se il Tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il Tarrasque deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 30 al termine di quel round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal Tarrasque. Se il Tarrasque muore, una creatura inghiottita non più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 9 metri di movimento, uscendo prona.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal Tarrasque, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un Tiro Salvezza di Volontà DC 30 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il Tiro Salvezza al termine di ciascun suo round, con -1d6 se il Tarrasque è in linea di visuale, terminando l'effetto per sé, se lo riesce. Se il Tiro Salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del Tarrasque per le successive 24 ore.

Azioni Aggiuntive

Il Tarrasque può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il tarrasque recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Attacco. Il Tarrasque effettua un attacco di artiglio o di coda. **Masticare (Costa 2 Azioni).** Il Tarrasque effettua un attacco di morso o usa Inghiottire.

Muoversi. Il Tarrasque si muove fino a metà del suo movimento.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Il leggendario Tarrasque è fra i mostri più distruttivi del mondo. Fortunatamente, passa la maggior parte del suo tempo in una specie di profondo letargo in una sconosciuta caverna in un remoto angolo del mondo. Quando si risveglia, però, muoiono interi regni.

Pur non particolarmente intelligente, il Tarrasque è abbastanza intelligente da capire alcune parole nel linguaggio delle Profondità (pur non potendo parlare). Allo stesso modo, la furia non è incontrollata: si concentra sulla creatura che l'ha danneggiato maggiormente ed è difficile distrarlo con l'inganno.

La leggenda dice che il Tarrasque sia l'animale da compagnia di Cattalm.

Teschio Fiammeggiante
Piccolo non morto, Tratti malvagi
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (1d8 + 3)
Movimento volo 10 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +1
Resistenze al Danno da Vuoto
Immunità al Danno Fuoco, veleno, da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, affaticamento, spaventato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Sfida 2 (200 PX)
Incantesimi. Un Teschio Fiammeggiante può eseguire i seguenti incantesimi in maniera innata.
a Volontà: *Produrre Fiamma*
1 volta al giorno: *Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin*
Natura Non Morta. Il Teschio Fiammeggiante non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, paio, pattuglia (2d4)
Tesoro: nessuno

Descrizione
I Teschi Fiammeggianti sono creati dai cadaveri degli incantatori specializzati nella Lista di magia del Fuoco, tramite una variante dell'incantesimo Rianimare Morti.
Usati come custodi e torce rappresentano spesso una prima linea di difesa nei dungeon.

Testuggine Dragona
Mastodontica drago, neutrale
FORZA +7
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +1
Iniziativa +0 – **Difesa** 29
Punti Ferita 341 (22x3d6 + 110)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Tempra +22, Riflessi +17, Volontà +18
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Aquan, Draconico
Sfida 17 (18000 PX)
Anfibio. La testuggine dragona può respirare aria e acqua.
Azioni
Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli. Può effettuare un attacco di coda al posto di due attacchi di artiglio.
Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni taglienti.
Coda. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 23 o venire spinta di 3 metri lontano dalla testuggine dragona e cadere prona.
Morso. *Attacco con arma da mischia*: +26 a colpire, portata 5 metri, un bersaglio.
Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni perforanti.
Soffio di Vapore (Ricarica 5-6). La testuggine dragona esala un vapore caldo in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 23 e subire 52 (15d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Trovarsi sott'acqua non dà resistenza contro questo tipo di danno.
Ecologia Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Doppio
Descrizione
Le testuggini dragone abitano nelle acque dolci e salate, dove si attestano tra i più grandi pericoli per i marinai e coloro che viaggiano per nave attraverso le rotte marine del mondo. Gli esperti marinai sanno quello che vogliono le testuggini dragone della zona e frequentemente fanno offerte in oro e magia per garantirsi un passaggio sicuro o evitano completamente l'area. Da parte sua, una testuggine dragona apprezza ed anche si aspetta tali pedaggi e regalie, e una testuggine dragona che si aspetta regali ma viene ignorata è davvero un nemico pericoloso.
Il colore del guscio di una testuggine dragona varia da individuo a individuo. Alcuni hanno gusci opachi marrone e rosso ruggine, mentre altri hanno carapaci di un intenso color verde-blu con riflessi argentei sulle punte rocciose. La colorazione di testa, coda e zampe è lievemente più pallida del guscio e comprende striature dorate lungo la cresta e le spine.
Le testuggini dragone reclamano enormi territori in mare aperto, che comprendono regioni che spesso superano i 75 km quadrati. Qui, queste bestie pericolose capovolgono le navi che non rispettano i loro territori, aggiungendo relitti sommersi ed i loro preziosi carichi ai loro nascondigli. Le testuggini dragone generalmente fanno le loro tane in profonde caverne accessibili solo attraverso l'acqua, e spesso non solo le decorano con le ricchezze trafugate dalle navi che hanno affondato, ma anche coi relitti di queste sfortunate imbarcazioni. La loro natura territoriale e la loro predilezione per questo tipo di tane le mettono in conflitto diretto con le altre razze sottomarine come Marinidi e Sahuagin.
I grandi pesci, come tonni, storioni ed anche squali sono compresi tra i cibi preferiti dalle testuggini

dragone, ma essendo onnivore, qualche volta si alimentano anche di grandi campi subacquei di alghe marine. Certamente non disdegnano di integrare la loro dieta coi passeggeri delle navi che affondano, anche se tale pratica non è dovuta né a malvagità né a crudeltà. Le testuggini dragone hanno gusci del diametro di 5 metri, con gli arti che si estendono pochi metri più in là, e misurano 7 metri dalla punta del naso all'estremità della loro possente coda.

Topi, La

Minuscola fatata, Patrono
Forza: -1
Destrezza: +4
Costituzione: +0
Intelligenza: +6
Saggezza: +2
Carisma: +6
Difesa: 17 – **Iniziativa**: +15
Punti Ferita: 4 (1d10 - 1)
Movimento: 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +40, Riflessi +40, Volontà +40
Sensi: Senso tellurico 30, Scurovisione 30 m, Visione del Vero 30 m
Lingue: tutte
Sfida 0 (10 PX)
Immunità: al danno delle armi con bonus magico inferiore a +6
Immunità: a qualsiasi effetto non faccia piacere alla Topi
Immunità: a qualsiasi magia la Topi non voglia essere influenzata
Immunità: a subire a qualsiasi tipo di tiro critico
E' La Topi La Topi ha +3d6 (oppure +18) ogni volta che deve tirare dei dadi o contare un valore. Qualsiasi attacco effettuato dalla Topi è considerato magico +6 e non è resistibile.
Azioni
Musetto ogni creatura a scelta di Topi, entro 30 metri, subisce un Musetto. La creatura viene allontanata di 2d6 metri e subisce 3d6 danni non resistibili
Morso topetto *Attacco con Arma da Mischia*: +26 al colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 danno perforante non resistibili.
Graffiotto *fino a 8 Attacchi con Arma da Mischia*: colpisce automaticamente, portata 1 m, fino a 4 bersagli.
Colpisce: 1 danno perforante non resistibili.
Arrabbiato: la Topi fa quello che vuole. Costo 1 Reazione.
Ecologia
Ambiente: Ovunque
Organizzazione: Solitario
Tesoro: Speciale
Descrizione
Potrebbe essere scambiata per una piccola topina bianca, ma La Topi è molto di più. Furba, intelligente, bellissima adora andare al mercato e comprare borsette.

Torciascura

Media, non morto, malvagio
Forza: +3
Destrezza: +1
Costituzione: +2
Intelligenza: +0
Saggezza: -1
Carisma: -2
Difesa: 17 – **Iniziativa**: +2
Punti Ferita: 75 (12d10 +20)
Movimento: 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +7
Sensi: Scurovisione, vede nell'oscurità magica
Resistenze al Danno da Vuoto; da arma non magica o che non sia argentata
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento
Vulnerabilità Luce
Invisibile al buio un Torciascura è completamente invisibile finché è nell'oscurità
Lingue: Comprende il Comume, ma non parla
Natura Non Morta. Torciascura non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.
Sfida 4 (1100 PX)
Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, Torciascura ha -1d6 ai tiri di attacco
Multiattacco
Attacco Torciascura attacca due volte con la sua torcia oppure esegue Cono di Tristezza
Torcia Attacco di mischia, +8 al colpire
Colpisce 7 (1d6+3) di danni contundenti, lancia l'incantesimo Oscurità sull'obiettivo colpito, durata fino alla distruzione del Torciascura
Cono di Tristezza cono di 6 metri. Le creature colpite devono effettuare un Tiro Salvezza su Volontà DC 16 o cadere in una triste disperazione che conferisce -1d6 al Tiro per Colpire, -2 al danno in mischia.
Ecologia
Ambiente: Dungeon
Organizzazione: Solitario, gruppo 2d4
Tesoro: Speciale
Descrizione
Un Torciascura era un avventuriero, come voi, morto in preda al terrore dopo che l'ultima torcia si spense. Un Torciascura è un non morto, solitamente umanoide, dall'aspetto vagamente indefinito, che brandisce una torcia che emana pura oscurità. Il suo scopo è uccidere nuovi avventurieri avvolgendoli nell'oscurità eterna.

Solitamente il Torciascura si nasconde nell'oscurità aspettando di toccare l'avversario ed avvolgerlo nella sua maledizione. Una creatura uccisa da un Torciascura torna in vita come Torciascura dopo 1d3 giorni.

Un Torciascura quando viene distrutto lascia a terra la sua torcia. Questa torcia, di pura oscurità può lanciare l'incantesimo Oscurità a tocco tre volte al giorno, fuori dalle mani di un Torciascura se esposta alla luce del sole si distrugge in 2d4 round.

Troll

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA +5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 18
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +4, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +2
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1800 PX)

Olfatto Affinato. Il troll ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round. Se il troll subisce danno da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del troll. Il troll muore solo se inizia il suo round a -5 Punti Ferita e non può rigenerarsi.

Azioni

Multiattacco. Il troll può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +11 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d6 + 8) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: Montagne Fredde
Organizzazione: Solitario o banda (2-4)
Tesoro: Standard

Descrizione

I troll possiedono artigli affilati ed incredibili capacità rigenerative che permettono loro di guarire quasi tutte le ferite. Sono gobbi, brutti ma fortissimi: combinata con i loro artigli, la loro forza gli permette di lacerare la carne a mani nude. I troll sono alti circa 3 metri, ma la loro postura li fa apparire più bassi. Un troll adulto pesa circa 500 kg.

L'appetito di un troll e le sue capacità rigenerative lo rendono un combattente indomito, che carica a testa bassa la creatura vivente più vicina ed attacca con tutta la sua furia. Solo il fuoco fa esitare un troll, ma perfino quello che per lui è un pericolo mortale non ferma la sua avanzata. Chi affronta i troll sa di dover localizzare e bruciare qualsiasi sua parte dopo un combattimento, perché perfino dal brandello più piccolo del suo corpo, con il tempo può rinascere un troll completo. Fortunatamente, solo le parti più grandi di un troll, come gli arti, ricrescono in questo modo.

Nonostante la loro ferocia, i troll sono straordinariamente teneri e gentili verso i loro piccoli. I troll femmina lavorano in gruppo, passando molto tempo ad insegnare ai cuccioli come cacciare e difendersi prima di mandarli a cercare un proprio territorio. Un troll maschio vive un'esistenza solitaria, incontrando brevemente le femmine solo per accoppiarsi. Tutti i troll trascorrono il loro tempo a cercare cibo, dato che devono consumarne enormi quantità ogni giorno o muoiono di fame. Per questo, la maggior parte dei troll si crea un proprio territorio di caccia che viene spesso difeso combattendo con i rivali. Simili scontri sono di solito non letali, ma i troll conoscono bene le proprie debolezze, sfruttandole per uccidere l'avversario nei periodi di magra.

E' universalmente conosciuto che i troll possono naturalmente mutare acquisendo per brevi periodi le caratteristiche più peculiari delle creature di cui si nutrono. Non avete idea di quanto può essere buffo un Pegasutroll...

Uomo Acquatico

Media umanoide (uomo acquatico), neutrale
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 3 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà -1; +2 contro Ammaliamento
Competenze Consapevolezza +2
Linguaggi Aquan, Comune
Sfida 1/8 (25 PX)

Anfibio. L'uomo acquatico può respirare aria e acqua.

Azioni

Lancia. *Attacco con arma da mischia o a Distanza*: +2 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti, o 4 (1d8) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Ecologia

Ambiente: Oceani temperati
Organizzazione: Solitario, pattuglia (2-6), banda (6-10 più un tenete di 3° livello, compagnia (11-60 più 3 tenenti di 3° livello, 2 comandanti di 5° livello, 1 commodoro di 7° livello e 3-12 Calamari
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Tridente, Balestra Leggera con 10 Quadrelli, altro tesoro)

Descrizione

Fisicamente, gli Uomini Pesce somigliano ai loro antenati, con fronti espressive, pelle pallida, capelli scuri e occhi porpora. Hanno tre sottili branchie sul collo, ma possono passare per Umani per brevi periodi, se lo desiderano.

Uomo Albero (Arborom)

Enorme pianta, caotico buono
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +1

Iniziativa +1 – **Difesa** 21
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +3, Volontà +9
Resistenze al Danno contundente, perforante
Vulnerabilità al Danno fuoco
Linguaggi Comune, Druidico, Elfico, Silvano
Sfida 9 (5000 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Mostro d'Assedio. L'uomo albero infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. L'uomo albero effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +16 a colpire, portata 2 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Sasso. *Attacco con arma a Distanza*: +16 a colpire, gittata 18m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Animare Alberi (1/Giorno). L'uomo albero anima magicamente uno o due alberi visibili entro 18 metri da lui. Questi alberi hanno le stesse statistiche dell'Arborom, eccetto che hanno punteggio di Intelligenza e Carisma -3, non possono parlare, e hanno solo l'opzione di attacco Schianto. Un albero animato agisce come alleato dell'uomo albero. L'albero resta per 1 giorno o finché muore; finché l'uomo albero muore o si trova più di 36 metri lontano dall'albero, o finché l'uomo albero non effettua una Reazione per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi foresta
Organizzazione: Solitario o macchia (2-7)
Tesoro: Standard

Descrizione

I Arborom sono guardiani delle foreste ed ambasciatori degli alberi. Antichi quanto le foreste stesse, si vedono come genitori e pastori piuttosto che giardinieri: sono lenti e metodici, ma terrificanti quando costretti a combattere per difendere il loro gregge. Anche se raramente cercano la compagnia delle razze dalla vita breve ed hanno un'innata sfiducia verso i cambiamenti, mostrano tolleranza verso chi desidera imparare dai loro lunghi, lenti monologhi, specialmente coloro nei cui occhi leggono il desiderio di proteggere le regioni selvagge. Contro coloro che minacciano le loro foreste, specialmente i boscaioli che raccolgono legna o coloro che vorrebbero disboscare una foresta per costruire una strada o un forte, la rabbia dei Arborom si scatena rapida e devastante. Sono in grado di demolire ciò che gli altri costruiscono: un tratto che li aiuta durante i loro eccessi di furia.

I Arborom sono principalmente creature solitarie, ed un singolo individuo è spesso responsabile di un'intera foresta, ma a volte si raccolgono in gruppi detti boschetti per scambiarsi le ultime notizie e riprodursi.

In tempi di grave pericolo, tutti i boschetti di una regione si uniscono per una riunione della durata di mesi detta concilio, ma simili eventi sono molto rari, e fra i concili passano anche millenni.

Un tipico Arborom è alto 9 metri, con un tronco del diametro di 60 centimetri, e pesa circa 2.250 kg. I Arborom somigliano agli alberi più comuni dei territori dove vivono.

Gli Arborom si dice che siano creati per volere di Efrem.

Uomo Magma

Piccola elementale, caotico neutrale
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 9 (2d6 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +3
Resistenze al Danno da arma non magica
Immunità ai Danni Fuoco
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Ignan
Sfida 1/2 (100 PX)

Illuminazione Incendiaria. Come Azione Immediata, l'uomo magma può accendere o spegnere le sue fiamme. Mentre la fiamma è accesa, l'uomo magma irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Scoppio Mortale. Quando l'uomo magma muore, esplode in uno scoppio di fuoco e magma. Ogni creatura entro 3 metri da esso deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Gli oggetti infiammabili che non siano indossati o trasportati e che si trovino nell'area, prendono fuoco.

Azioni

Tocco. *Attacco con arma da mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, questi prende fuoco. Fino a che una creatura effettua un'Azione per estinguere la fiamma, la creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco al termine di ciascun suo round.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi terreno (Piano del Fuoco)
Organizzazione: Solitario o banda (2-8)
Tesoro: Standard

Descrizione

Benché i gli uomini di lava, o come si fanno chiamare Ignim, popolino il Piano del Fuoco, a volte scivolano nelle crepe elementali nel Piano Materiale. Queste crepe di solito si formano in luoghi di forte calore, come vulcani o fiumi sotterranei di magma, o in luoghi di forte e imprevedibile magia. Quest'ultimo scenario termina di solito in eventi più complessi, dato che gli

Ignim tendono ad appiccare involontariamente fuoco agli oggetti infiammabili vicini.

Anche se non sono coraggiosi, questi piccoli esterni sono tuttavia temibili nemici delle creature senza resistenza al loro intenso calore. Il loro tocco incenerisce gli abiti, e le creature che colpiscono i loro corpi con l'acciaio corrono il rischio di ridurre in scorie le loro armi. La miglior difesa degli Ignim in patria sul Piano del Fuoco è il loro numero. Gli insediamenti, costellati di laghi di magma e spruzzanti geyser di roccia fusa, brulicano di incredibili quantità di queste creature.

Gli Ignim sono paranoici e diffidenti. Sempre spaventati dagli abitanti più grandi del Piano del Fuoco, gli Ignim sommergono gli intrusi con migliaia di domande, chiedendo dove vanno, da dove vengono, e che cosa fanno vicino ai loro preziosi laghi di magma. Se le risposte dei viaggiatori non sono soddisfacenti, gli Ignim tentano di sbarazzarsi il più rapidamente possibile delle creature. Chi si rifiuta di andarsene rischia di essere gettato in un lago di roccia liquida.

Gli Ignim sono molto orgogliosi di come curano i loro laghi di magma. Ogni lago ha un diverso scopo: per farsi il bagno, per cucinare i pasti o per rilassarsi. Gli Ignim inseriscono minerali e sali in questi laghi per adeguarli al loro scopo. I laghi per cucinare (a volte chiamati dagli stranieri *laghi assassini*) sono più caldi degli altri, e quelli per lo svago sono di solito più scuri di quelli da bagno.

Alla maturità, gli Ignim sono alti 1,2 metri, la loro densa composizione li fa pesare 150 kg.

Unicorno

Grande celestiale, legale buono

FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +3
CARISMA +3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +7, Volontà +6;
Resistenze +2 Tiri Salvezza contro il Vuoto e Energia Negativa
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m
Sfida 5 (1800 PX)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'unicorno sono magici.

Carica. Se l'unicorno si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di corno durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o cadere prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'unicorno è il Carisma (DC 14 per i Tiri Salvezza degli incantesimi). L'unicorno può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti:

A volontà: *artificio druidico*, *passare senza tracce*

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, dissolvi il bene e il male, intralciare*

Resistenza alla Magia. L'unicorno ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'unicorno effettua due attacchi: uno con gli zoccoli e uno con il corno.

Corno. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Teletrasporto (1/Giorno). L'unicorno può teletrasportare magicamente sé stesso e fino a tre altre creature consenzienti visibili entro 1 metro da esso, insieme a tutto l'equipaggiamento che stanno indossando o trasportando, in un luogo familiare all'unicorno, che si trova ad un massimo di 1,5 chilometri di distanza.

Tocco Guaritore (3/Giorno). L'unicorno entra a contatto tramite il corno con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) Punti Ferita. Inoltre, il contatto rimuove tutte le malattie e neutralizza tutti i veleni che affliggono il bersaglio.

Azioni Aggiuntive

L'unicorno può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. L'unicorno recupera le azioni aggiuntive spese all'inizio del proprio round.

Autoguarigione (Costa 3 Azioni). L'unicorno recupera magicamente 11 (2d8 + 2) Punti Ferita.

Scudo Scintillante (Costa 2 Azioni). L'unicorno crea un campo magico scintillante che circonda lui o un'altra creatura visibile a lui entro 18 metri. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla Difesa fino al termine del prossimo round dell'unicorno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.

Ecologia

Ambiente: Foreste Temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o benedizione (3-6)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

Gli unicorni sono fiere, intelligenti creature silvane che preferiscono rimanere isolate, apparendo solo per difendere le loro dimore dal male. Evitano tutte le creature tranne i folletti buoni, le donne umanoidi buone e gli animali nativi della loro foresta, ma potrebbero unirsi ad altre creature buone contro nemici comuni. Un tipico unicorno è lungo 2,3 metri, alto 1,3 metri al garrese e pesa 600 kg.

Le coppie di unicorni rimangono insieme per tutta la vita e dimorano in radure particolari o all'interno delle foreste che difendono. Permettono alle creature buone e neutrali di attraversarle, cacciare o di abitarvi, ma le creature malvagie o quelle che vorrebbero turbarne l'ecosistema, ad esempio cacciando per divertimento o abbattendone gli alberi per venderne il legname, vengono in fretta allontanati o uccisi. In alcune rare occasioni, gli unicorni il cui partner è stato ucciso prendono giovani donne di rara virtù come surrogati, permettendo loro di cavalcarli divenendo loro guardiani per tutta la vita. Se la donna si lega a qualcun altro, come un figlio o un amante, il legame con l'unicorno si scioglie amorevolmente, generando la leggenda che gli unicorni diventano amici solo delle vergini.

Il corno di un unicorno è la fonte dei suoi poteri, e per utilizzare le proprie capacità magiche su altre creature questi deve toccarle con esso. Le creature malvagie danno grande valore ai corni di unicorno come reagenti per pozioni di guarigione e per riti oscuri: un corno di unicorno in polvere vale 800 mo quando utilizzato per creare un oggetto magico di guarigione.

Vampiri

Vampiro

Media non morto (mutaforma), legale malvagio

FORZA +4
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +2
CARISMA +4
Iniziativa +4 – **Difesa** 23
Punti Ferita 144 (17d8 + 68)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza : Tempra +17, Riflessi +17, Volontà +14
Competenze Furtività +9, Consapevolezza +17
Immunità al Danno da Vuoto; da arma non magica
Immunità alle Condizioni affascinato, assordato, sanguinamento
Sensi scurovisione 36 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiran
Sfida 13 (10000 PX)

Mutaforma. Se il vampiro non è sotto la luce del sole o immerso in acqua corrente, può usare una Azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma.

Mentre è in forma di pipistrello, il vampiro non può parlare, la sua velocità di movimento è 1 metro e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Mentre è in forma di foschia, il vampiro non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È privo di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare, e può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Inoltre, se in uno spazio vi passa dell'aria, la foschia può fare altrettanto senza stringersi, ma non può attraversare l'acqua. Ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni subiti dalla luce del sole.

Debolezze del Vampiro. Il vampiro ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo round all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. Il vampiro subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo round alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza di Base.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene conficcata nel cuore del vampiro mentre il vampiro è inabile nel suo luogo di riposo, il vampiro resta paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Fuga nella Foschia. Quando scende a 0 Punti Ferita al di fuori del suo luogo di riposo, il vampiro si trasforma in una nube di foschia (come per il tratto Mutaforma) invece di cadere privo di sensi, purché non sia esposto alla luce del sole o all'acqua corrente. Se non può trasformarsi, viene distrutto.

Mentre si trova a 0 Punti Ferita in questa forma, non può tornare alla sua forma di vampiro, e deve raggiungere il suo luogo di riposo entro 2 ore o venire distrutto. Una volta raggiunto il suo luogo di riposo, ritorna alla sua forma di vampiro. Resterà quindi paralizzato finché non avrà recuperato almeno 1 punto ferita. Dopo aver trascorso almeno 1 ora nel suo luogo di riposo a 0 Punti Ferita, il vampiro recupererà 1 punto ferita.

Natura Non Morta. Il vampiro non ha bisogno di aria.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il vampiro fallisce un Tiro Salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Rigenerazione. Il vampiro recupera 20 Punti Ferita all'inizio del suo round se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se il vampiro subisce danno da Luce o danno dall'Acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del vampiro.

Scalare come Ragno. Il vampiro può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Multiattacco. Il vampiro può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Colpo Disarmato (Solo in Forma di Vampiro). *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni contundenti. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (DC per fuggire 18).

Morso (Solo in Forma di Pipistrello o Vampiro). *Attacco con arma da mischia*: +18 a colpire, portata 1 m, una creatura consenziente o una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da Vuoto. I Punti Ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno da Vuoto subito, e il vampiro recupera un numero di Punti Ferita pari a quell'ammontare, TS Tempra DC 23 per resistere alla perdita di Punti Ferita Massimi. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie vampirica sotto il controllo del vampiro.

Affascinare. Il vampiro prende a bersaglio un umanoide entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere il vampiro, deve effettuare un Tiro Salvezza di Volontà DC 20 contro questa magia o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo del vampiro, prende le richieste e le azioni del vampiro nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente dell'attacco con morso del vampiro.

Ogni volta che il vampiro o i compagni del vampiro fanno qualcosa di nocivo al bersaglio, questi può ripetere il Tiro Salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Altrimenti, l'effetto persiste 24 ore o finché il vampiro non viene distrutto, si trova su di un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua una Reazione per terminare l'effetto.

Figli della Notte (1/Giorno). Il vampiro richiama magicamente 2d4 sciami di pipistrelli o ratti, purché il sole non sia sorto. Mentre è all'esterno, il vampiro può richiamare invece 3d6 lupi. Le creature richiamate arrivano in 1d4 round, agendo da alleati del vampiro e obbedendo ai suoi comandi. Le bestie restano per 1 ora, finché il vampiro non muore, o finché non le congeda con un'Azione Immediata.

Azioni Aggiuntive

Il vampiro può effettuare 3 Azioni aggiuntive, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione Aggiuntiva alla volta e solo al termine del round di un'altra creatura. Il vampiro recupera all'inizio del proprio round le Azioni aggiuntive che ha speso.

Colpo Disarmato. Il vampiro effettua un colpo disarmato.

Morso (Costa 2 Azioni). Il vampiro effettua un attacco con morso.

Muoversi. Il vampiro si muove del suo movimento senza provocare attacchi di opportunità.

Ecologia Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o famiglia (vampiro più 2-8 Progenie)
Tesoro: Equipaggiamento da PNG (Anello della Protezione +2, Fascia della Seduzione +4, Mantello della Resistenza +3)

Descrizione

I vampiri sono creature umanoidi non morte che si nutrono del sangue dei viventi. Hanno un aspetto molto simile a quando erano in vita, diventando spesso più attraenti, sebbene alcuni appaiano invece duri e ferini.

Progenie Vampirica
Media non morto, neutrale malvagio
Iniziativa +0 – **Difesa** 18
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +5
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +1
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +3
Resistenze ai Danni da Vuoto; da arma non magica
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita
Sfida 6 (1800 PX)

Debolezze della Progenie Vampirica. La Progenie Vampirica ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da acido se termina il suo round all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da Luce quando inizia il suo round alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha -1d6 ai tiri di attacco e le prove di competenza di Base.

Paletto nel Cuore. La Progenie Vampirica è distrutto se un'arma perforante di legno gli viene conficcata nel cuore mentre è inabile all'interno del suo luogo di riposo.

Proibizione. La Progenie Vampirica non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Natura Non Morta. La Progenie Vampirica non ha bisogno di aria.

Rigenerazione. La Progenie Vampirica recupera 10 Punti Ferita all'inizio del suo round se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se la Progenie Vampirica subisce danno da Luce o danno dall'Acqua santa, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo round del vampiro.

Scalare come Ragno. La Progenie Vampirica può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Multiattacco. La progenie vampirica può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (DC per fuggire 13).

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da Vuoto. I Punti Ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno da Vuoto subito, e il vampiro recupera un numero di Punti Ferita pari a quell'ammontare, TS Tempra DC 16 per resistere alla perdita di Punti Ferita massimi. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0. La creatura diventa Affaticata.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o turba (7-12)
Tesoro: Standard
Descrizione
Un Vampiro può decidere di creare da una vittima una progenie vampirica anziché farne un vampiro completo solo quando usa la sua capacità creare progenie su una creatura umanoide. Questa decisione deve essere presa appena un vampiro uccide una creatura appropriata usando il morso.

Vermi delle carne
minuscola mostruosità, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA 0
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 1 (1d6 -2)
Movimento 1 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +0, Volontà -4
Sensi vista tellurica 3 m
Linguaggi -
Sfida 1 (200 PX)
Azioni

Infestare la carne. Queste minuscole creature penetrano nella carne esposta senza effettuare Tiro per Colpire purché la carne sia esposta a contatto con loro.

Colpisce. Entro 2d4 round i vermi (3d6 creature) della carne scavano nel tessuto dirigendosi verso il cuore. L'infestazione dei vermi causa 1 Punto Ferita di danno a round mentre scavano. Una volta arrivati al cuore ogni round il personaggio deve fare un Tiro Salvezza su Tempra DC 14, con penalità cumulativa di -1 per round. Una volta che il Tiro Salvezza fallisce il personaggio muore.

Debellare i Vermi della carne. L'unico modo è usare una fiamma viva (una torcia causa 1d6 di danno ad applicazione od un incantesimo tipo Onda rovente) sulla parte dove i vermi stanno scavando. Ogni applicazione di fuoco può eliminare 3d6 vermi. Una prova di Pronto Soccorso a DC 15 rimuove 1d4 parassiti ma causa 1d4 danni nell'estrazione. Passati i 2d4 round i vermi sono troppo in profondità ed è inutile applicare il fuoco, solo un incantesimo di Cura Malattie, o Guarigine, può debellare completamente l'infestazione.

Ecologia
Ambiente: alberi marci, carne putrefatta
Organizzazione: gruppi 3d6
Tesoro: Nessuno
Descrizione

I vermi della carne sono tra i più temuti parassiti dagli avventurieri. Si trovano nei cumuli umidi di foglie o tronchi marci, nei cadaveri in putrefazione, nell acque torbide. Pallidi, viscidi, dotati di affilatissimi denti, lunghi poco più di 4 millimetri penetrano nella carne esposta in maniera facilissima e percepiscono il battito del cuore dove si dirigono. Mentre scavano nelle carni si possono percepire ed anche vedere strisciare sottopelle.

Verme Purpureo
Mastodontica mostruosità, disallineato
FORZA +9
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 26
Punti Ferita 247 (15x3d6 + 90)
Movimento 15 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +21, Riflessi +13, Volontà +14
Sensi vista cieca 9 m, senso tellurico 18 m
Linguaggi -
Sfida 15 (13000 PX)

Scavatore di Tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della velocità di scavare e lascia un tunnel di 3 metri di diametro dietro di sè.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +30 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande, deve riuscire un Tiro Salvezza di Riflessi DC 24 o venire inghiottita dal verme. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del verme, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo round da una creatura al suo interno, il verme deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 23 al termine del suo round o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal verme. Se il verme muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire

dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prona.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 19 (3d6 + 9) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 23, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Tesoro: Accidentale

Descrizione

I vermi purpurei sono giganteschi necrofagi che abitano nelle regioni più profonde del mondo, mangiando qualsiasi materiale organico incontrino. Sono noti per inghiottire le loro prede intere. Non è insolito sentire di un gruppo di avventurieri scomparso all'interno delle fameliche fauci di un verme purpureo, gridando di terrore mentre i suoi membri sparivano uno alla volta.

Mentre vanno in cerca di creature viventi per divorarle, i vermi purpurei ingoiano anche un'enorme quantità di terra e minerali scavando nel sottosuolo. Le interiora di un verme purpureo possono contenere un considerevole numero di gemme e altri oggetti in grado di resistere all'acido corrosivo all'interno del suo esofago. In zone ricche di minerali preziosi, come quelle vicine alle miniere naniche, i tunnel naturali creati dagli scavi dei vermi purpurei sono spesso pieni di un notevole numero di pepite d'oro grezzo.

Un verme purpureo generalmente reclama una grande caverna sotterranea come sua tana, e anche se vi torna per riposare e digerire il cibo, passa la maggior parte del suo tempo in cerca di preda, scavando attraverso l'oscurità senza fine o scivolando lungo tunnel preesistenti alla costante ricerca di cibo per saziare la sua immensa fame. Sebbene quasi privi di intelletto, i vermi purpurei raramente sono stupidi. Sono diffusi come guardiani fra chi riesce a controllarli magicamente o hanno nel loro covo una stanza abbastanza grande da ospitarli.

Verme Strisciante Tentacolato

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +4

DESTREZZA +1

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA -4

SAGGEZZA 1

CARISMA -3

Iniziativa +2 – **Difesa** 17

Punti Ferita 55 (7d10 + 31)

Movimento 9 m, scalare 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +4, Volontà +7

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 4 (1000 PX)

Scalare come Ragno. Il Verme Strisciante Tentacolato può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Multiattacco. Il Verme Strisciante Tentacolato effettua 3 attacchi, uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d8 + 6) danni perforanti.

Tentacolo. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno contundente. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 18 o rimanere paralizzato fino alla fine del round successivo.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, paio, tribù (8-12 +3d6 piccoli)

Tesoro: Accidentale

Descrizione

Un tipico Verme Strisciante Tentacolato è un anellide lungo quasi 3 metri e pesa sui 400 kilogrammi. Di colore scuro (di varie gradazioni dal blu al verde al marrone) è un largo verme dotato di una possente bocca e lunghi e leggeri tentacoli lungo tutta la testa.

Il Verme Strisciante Tentacolato pur se dotato di corte zampe non cammina ma striscia secernendo un muco appiccicoso che gli permette di arrampicarsi anche su superfici in qualsisia orientamento.

Sono creature fameliche che non perdono occasione per cacciare e divorare o conservare i cadaveri dove seminare le loro uova. Amano la carne di Nibali e si nutrono di qualsiasi creatura vivente (spesso ratti dato il tipico ambiente delle fogne).

Le origini dei Vermi Striscianti Tentacolato sono piuttosto speculative, alcuni ipotizzano che un incantatore abbia provato, fallendo criticamente, a trasformarsi in un Verme Purpureo, altri credono fermamente che i giardini di Shayalia avessero bisogni di maggiore concimazione e così la Patrona trasformò dei normali lombrichi in queste terrificanti creature perché divorassero e digerissero i cadaveri seppelliti.

Viverna

Grande drago, disallineato

FORZA +4

DESTREZZA +0

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA -3

SAGGEZZA +1

CARISMA -2

Iniziativa +0 – **Difesa** 16

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Movimento 6 m, volo 24 m

Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +8

Competenze Consapevolezza +4

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 6 (2300 PX)

Azioni

Multiattacco. La viverna può effettuare due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione. Mentre vola, può usare i suoi artigli al posto di uno degli altri attacchi.

Artigli. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pungiglione. *Attacco con arma da mischia*: +13 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 17, e subire 24 (7d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arrabbiato: la Viverna punta la coda in direzione del nemico e genera un cono di 3 metri di veleno. E' possibile eseguire un Tiro Salvezza su Riflessi DC 21 per dimezzare i 7d8 di danno da veleno.

Ecologia

Ambiente: Colline temperate o calde

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-6)

Tesoro: standard

Descrizione

Le viverne sono rettili brutali e violenti imparentati con i draghi. Sono sempre aggressive ed impazienti e preferiscono raggiungere i loro scopi utilizzando la forza. Per questa ragione, i draghi guardano alle viverne con superiorità, considerando questi loro lontani parenti come selvaggi primitivi privi di stile ed intelligenza.

Nella maggior parte dei casi, questa generalizzazione è azzeccata. Anche se non certo di intelletto animale e capace di parola, la maggior parte delle viverne non si cura della diplomazia, preferendo combattere prima e discutere poi, solo se si trovano davanti ad un avversario che non possono sconfiggere o da cui non possono fuggire.

Le viverne sono creature territoriali. Pur cacciando occasionalmente prede più grandi in gruppi più estesi, sono creature solitarie il cui territorio di caccia si estende dai 160 ai 320 km quadrati. È noto che le viverne combattono spesso fra loro fino alla morte per le contese su un territorio ricco di prede.

Seppur costantemente affamate ed inclini ad attaccare, una viverna può essere resa amichevole attraverso un'attenta combinazione di lusinghe, intimidazione, cibo e tesoro, per farne un potente alleato. Spesso servono Giganti e Umanoidi Mostruosi come guardiani come guardiani, ed alcune tribù di Boggard e Lucertoloidi le usano come cavalcature, anche se tali accordi spesso risultano parecchio costosi in termini di cibo ed oro, poiché sono poche le viverne che accettano di servire a lungo creature simili come cavalcature.

Una viverna è lunga circa 4,8 metri e la coda rappresenta da sola circa metà della lunghezza. Una viverna pesa in media 1000 kg.

Wight

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA +2

DESTREZZA +2

COSTITUZIONE +3

INTELLIGENZA +0

SAGGEZZA +1

CARISMA +2

Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (armatura borchiata)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Movimento 9 m

Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +5

Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3

Resistenze al Danno da Vuoto; da arma non magica o che non sia argentata

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, affaticamento, sanguinamento

Sensi Scurovisione 18 m

Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiran

Sfida 3 (700 PX)

Natura Non Morta. Il wight non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wight ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il wight può effettuare due attacchi con la spada lunga o due attacchi con l'arco lungo. Può usare Risucchiare Vita al posto di uno dei suoi attacchi con la spada lunga.

Risucchiare Vita. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni da Vuoto. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o vedere i suoi Punti Ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Un umanoide ucciso da questo attacco si rianima 24 ore più tardi come zombi sotto il controllo del wight, a meno che l'umanoide non venga prima riportato in vita o il corpo sia distrutto. Il wight non può controllare più di dodici zombi alla volta.

Spada Lunga. *Attacco con arma da mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti o 7 (1d10 + 2) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza*: +5 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Ecologia

Ambiente: qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o branco (7-12)

Tesoro: Standard

Descrizione

I wight sono umanoidi risorti come non morti a causa della necromanzia, di una morte violenta o di una personalità estremamente malevola. In alcuni casi,

un wight sorge quando uno spirito non morto si lega permanentemente ad un cadavere, spesso quello di un guerriero. Sono appena riconoscibili da chi li conosceva in vita: le loro carni sono corrotte dalla malvagità e dalla non morte, gli occhi ardono d'odio ed i denti divengono quelli di una bestia. In un certo senso, un wight è l'anello di congiunzione tra ghoul e spettri: un cadavere deforme che risucchia energia vitale col tocco.

Essendo non morti, i wight non hanno bisogno di respirare, così a volte si possono trovare sott'acqua, sebbene non siano nuotatori particolarmente abili a meno che non siano originati da creature nuotatrici quali elfi acquatici e marinidi. Sott'acqua i wight preferiscono le caverne dal soffitto basso dove le loro scarse capacità di nuoto non sono una limitazione.

Wraith

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA -2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +2
Iniziativa +3 – **Difesa** 16
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Movimento 0 m, volo 18 m (fluttua)
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +6
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, suono; da arma non magica o che non sia argentata
Immunità al Danno da Vuoto, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, affaticamento, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi le lingue che conosceva in vita, Exspiran
Sfida 5 (1800 PX)

Movimento Incorporeo. Il wraith può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio round all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il wraith non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wraith ha -1d6 ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Risucchiare Vita. *Attacco con arma da mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 21 (4d8 + 3) danni da Vuoto. Il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o vedere i suoi Punti Ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio diviene Affaticato. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Creare Spettro. Il wraith prende a bersaglio un umanoide entro 3 metri da esso e che sia morto da non più di 1 minuto e per cause violente. Lo spirito del bersaglio si anima come spettro nello spazio del suo cadavere e nello spazio più vicino non occupato. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può tenere più di sette spettri alla volta sotto il suo controllo.

Arrabbiato: il Wraith canalizza le sue energie negative in una esplosione di Vuoto attorno a se nel raggio di 6 metri. Tutte le creature devono effettuare un Tiro Salvezza su Tempra DC 16 o subito 3d6 di danno da Vuoto, se il Tiro Salvezza riesce sono Rallentate 1/3r.

Ecologia

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-6) o branco (7-12)
Tesoro: Nessuno

Descrizione

I wraith sono creature nate dal male e dall'oscurità. Detestano la luce e le creature viventi, avendo perduto la maggior parte del legame con la loro vita precedente.

Xorn

Media elementale, neutrale

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +6
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 22
Punti Ferita 73 (7d8 + 42)
Movimento 6 m, scavo 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +2, Volontà +5
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +6
Resistenze al Danno perforante e tagliente di armi non magiche o che non siano di adamantio
Sensi Scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m
Linguaggi Tremun
Sfida 5 (1800 PX)

Mimetismo di Pietra. Lo xorn ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Scorrere sulla Terra. Lo xorn può scavare attraversa la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, lo xorn non disturba il materiale che sposta.

Senso del Tesoro. Lo xorn può individuare precisamente, con l'olfatto, la posizione di metalli e pietre preziose, come monete e gemme, entro 18 metri da esso.

Azioni

Multiattacco. Lo xorn effettua tre attacchi di artiglio e un attacco di morso.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con arma da mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Arrabbiato: lo Xorn erutta le ultime gemme e pepite mangiate. In un cono di 6 metri tutte le creature devono fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare il danno, 3d8 contundente, delle gemme e minerali scagliati.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi (Piano della Terra)
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Tesoro: Standard (solo metalli preziosi, gemme e gioielli e gemme magiche)
Descrizione Strane creature larghe quanto alte, gli xorn hanno poco interesse verso i nativi del Piano Materiale, non fosse per le gemme ed i metalli preziosi che potrebbero avere con sé. Nascosti sotto la superficie del terreno per un tempo che ad un umano potrebbe sembrare lunghissimo, uno xorn può attendere mesi, perfino anni, per la preda ideale, per poi assalire chi porta con sé il suo cibo preferito, come una gemma particolare o un determinato tipo di argento. Gli avventurieri che si addentrano nelle regioni abitate dagli xorn portano spesso con sé piccole pepite di minerali o gemme e cristalli di scarso valore da utilizzare come tributo. Anche se il suo valore è solitamente direttamente proporzionale al suo sapore e all'appetibilità che esso può avere, la maggior parte degli xorn è piuttosto ingorda, e preferisce la quantità alla qualità.

Il tesoro che uno xorn porta con sé o nasconde nella sua tana consiste in uno spuntino che ha conservato per il giorno successivo. Offrire un gioiello o un metallo preziosi particolarmente deliziosi (e costosi) ad uno xorn può cementare un'alleanza temporanea. Dato che gli xorn possono attraversare la roccia con facilità sono ottime guide nelle regioni sotterranee.

Gli xorn non sono molto religiosi, ma quelli fra loro che trovano la fede sono solitamente devoti a Efrem (anche se è raro, se non improbabile, che gli xorn abbiano Compagni Animali, dato che non possono seguirli nella roccia, e scelgono invece il dominio della Terra). Bardi e Devoti xorn non sono sconosciuti: i Bardi scelgono di solito Intrattenere (canto), e gli Devoti hanno invariabilmente la Stirpe Elementale (terra).

Zombi
Media non morto, neutrale malvagio
FORZA +1
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +3
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PX)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 Punti Ferita, lo zombi deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia da Luce o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni
Schianto. *Attacco con arma da mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Ecologia
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi
Tesoro: Nessuno
Descrizione
Gli zombi sono i cadaveri animati di creature morte, costretti a muoversi da magie necromantiche come Animare Morti. Anche se gli zombi incontrati di norma sono lenti e robusti, altri possiedono tratti differenti, che permettono loro di diffondere una malattia o di muoversi più rapidi.

Gli zombi sono automi senza mente e non possono fare altro che seguire gli ordini. Se lasciati a loro stessi, attendono immobili o si spostano alla ricerca di creature viventi da massacrare e divorare. Gli zombi attaccano fino alla distruzione, senza curarsi della loro sicurezza.

Sebbene siano in grado di seguire gli ordini, gli zombi vengono spesso lasciati liberi con l'ordine di uccidere tutte le creature viventi. Spesso vengono incontrati in branchi che infestano le terre frequentate dai viventi, in cerca di preda. La maggior parte degli zombi viene creata attraverso Animare Morti. Simili zombi sono sempre standard, a meno che il creatore lanci anche Velocità o Rimuovi Paralisi per creare Zombi Rapidi o Contagio per creare Zombi Infetti.

Zombi Ogre
Grande non morto, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa -2 – **Difesa** 9
Punti Ferita 85 (9d10 + 36)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +0, Volontà +3
Immunità al Danno Veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sanguinamento
Sensi Scurovisione 18 m
Linguaggi comprende Comune e Gigante ma non può parlare
Sfida 2 (450 PX)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 Punti Ferita, lo zombi deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia da Luce o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Mazza Chiodata. *Attacco con arma da mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Appendice A: Creature Varie

Questa appendice contiene le statistiche di vari animali, parassiti e altre creature. Le statistiche sono organizzate in ordine alfabetico.

Albero Risvegliato

L'albero risvegliato è un normale albero fornito dalla magia di capacità senziente e mobilità.

Enorme pianta, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA -2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 59 (7d12 + 14)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi -1, Volontà +1
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno contundente, perforante
Lingue una lingua conosciuta dal suo creatore
Sfida 2 (450 PX)

Falso Aspetto. Mentre l'albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Azioni

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti.

Alce

Grande bestia, disallineato

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Alce Gigante

Enorme bestia, disallineato

FORZA +4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 42 (5d12 + 10)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +7, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue Alce Gigante, comprende il Comune, l'Elfico e il
Silvano ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PX)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prono.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.

Colpisce: 22 (4d4 + 4) danni contundenti.

Aquila

Piccola bestia, disallineato

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Vista Affinata. L'aquila ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Aquila Gigante
L'aquila gigante è una nobile creatura che parla la propria lingua e comprende quella di altre razze.
Grande bestia, neutrale buono
FORZA +3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 3 m, volo 24 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +7, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +4
Lingue Aquila Gigante, comprende il Comune e l'Ictun ma non può parlarli
Sfida 1 (200 PX)
Vista Affinata. L'aquila ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.
Azioni
Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.
Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Avvoltoio
Media bestia, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +3, Volontà +1; +4 contro malattie
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.
Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Avvoltoio Gigante
L'avvoltoio gigante possiede un'intelligenza superiore e un'attitudine maligna.
Grande bestia, neutrale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +6, Volontà +3; +4 contro malattie
Competenze Consapevolezza +3
Lingue comprende il Comune ma non può parlare
Sfida 1 (200 PX)
Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.
Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Multiattacco. L'avvoltoio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.
Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Babbuino
Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +4, Volontà +1
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Tattiche di Branco. Il babbuino ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del babbuino si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Balena Assassina (Orca)
Enorme bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2

Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 90 (12d12 + 12)
Movimento 0 m, nuoto 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +8, Volontà +5
Competenze Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 36 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)

Ecolocazione. La balena non può usare la vista cieca se assordata.

Trattenere il Fiato. La balena può trattenere il fiato per 30 minuti

Udito Affinato. La balena ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'udito.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (5d6 + 4) danni perforanti.

Becco d'Ascia

Il becco d'ascia è un grosso e slanciato volatile privo di ali ma con potenti gambe, un becco a cuneo, e un pessimo carattere.

Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Cane della Morte

Il cane della morte è un orribile segugio a due teste che si aggira per pianure, deserti e sotterranei.

Media mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +5
Sensi visione al buio 36 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Bicefalo. Il cane ha +1d6 nelle prove di Consapevolezza e nei Tiri Salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito o svenuto.

Azioni

Multiattacco. Il cane effettua due attacchi di morso.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 contro la malattia o restare malato finché la malattia non viene curata. Dopo ogni 24 ore, la creatura deve ripetere il Tiro Salvezza, riducendo i suoi Punti Ferita massimi di 5 (1d10) in caso di fallimento. Questa riduzione perdura finché la malattia non viene curata. La creatura muore se la malattia riduce i suoi Punti Ferita massimi a 0.

Cane Intermittente

Il cane intermittente deriva il nome dalla sua abilità di entrare e uscire dalla realtà, un talento che usa per attaccare ed evitare di essere attaccato.

Media fatato, legale buono
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Vulnerabilità al Danno ferro freddo
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +4
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +3
Lingue Cane Intermittente, comprende il Silvano ma non può parlarlo
Sfida 1/4 (50 PX)

Udito e Olfatto Affinato. Il cane ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Teletrasporto (Ricarica 4-6). Il cane si teletrasporta magicamente, insieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando, fino a 12 metri in uno spazio non occupato che possa vedere. Prima o dopo il teletrasporto, il cane può effettuare un attacco di morso.

Caprone

Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11

Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +0
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Caprone Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Corsa
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Guerra
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12 (più possibile bardatura)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di zoccoli durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco di zoccoli contro di lui come Azione Immediata.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Cavallo da Tiro
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +1, Volontà +2
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Cavallo Marino Gigante

Il cavallo marino gigante viene spesso impiegato come cavalcatura dagli umanoidi acquatici.

Grande bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 16 (3d10)
Movimento 0 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Carica. Se il cavallo marino si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 11 o cadere prona.

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Rostro. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Centopiedi Gigante
Piccola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +3, Volontà -2
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o subire 10 (3d6) danni da veleno. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma resta avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Cervo
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +2
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Cinghiale
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà -1
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso round, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale subisce 7 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Cinghiale Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -2
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso round, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un 1 ora). Se il cinghiale subisce 10 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 Punti Ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Coccodrillo
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0

CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 6 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Furtività +2
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (DC 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il coccodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Coccodrillo Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 85 (9d12 + 27)
Movimento 9 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +15, Riflessi +8, Volontà +8
Competenze Furtività +5
Lingue -
Sfida 5 (1800 PX)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il coccodrillo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio non afferrato dal coccodrillo.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 16 o cadere prono.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il coccodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Corvo
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Imitazione. Il corvo può imitare dei semplici suoni che ha udito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che ode il suono può identificarlo come imitazione riuscendo una prova Sopravvivenza DC 10.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +2
Competenze Furtività +5, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Elefante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 76 (8d12 + 24)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +7, Volontà +6
Lingue -
Sfida 4 (1000 PX)

Carica Travolgente. Se l'elefante si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 16 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, l'elefante può effettuare un attacco di pestone contro di lui come Azione Immediata.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Pestone. *Attacco con Arma da Mischia*: +8 a colpire, portata 1 m, un bersaglio prono.

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Falco

Minuscola bestia, disallineato

FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Vista Affinata. Il falco ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno tagliente.

Falco di Sangue

Dovendo il suo nome alle sue piume cremisi e alla sua natura aggressiva, il falco di sangue attacca senza timore usando il suo becco appuntito.

Piccola bestia, disallineato

FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6)
Movimento 3 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +6, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Tattiche di Branco. Il falco ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del falco si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Vista Affinata. Il falco ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sulla vista.

Azioni

Becco. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pirana

Il pirana è un pesce carnivoro dai denti affilati.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +3, Volontà -2
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Frenesia Sanguinaria. Il pirana ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.

Respirare Acqua. Il pirana può respirare solo sott'acqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Gatto

Minuscola bestia, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Olfatto Affinato. Il gatto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno tagliente.

Granchio Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 16
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Furtività +4
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Anfibio. Il granchio può respirare aria e acqua.

Azioni

Artiglio (Chela). *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (DC 11 per fuggire). Il granchio ha due chele, ciascuna delle quali può afferrare un solo bersaglio.

Gufo
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 1 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 36 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.
Udito e Vista Affinati. Il gufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o vista.
Azioni
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Gufo Gigante
I gufi giganti sono creature intelligenti che proteggono i regni silvani.
Grande bestia, neutrale
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 1 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +5
Sensi visione al buio 36 m
Lingue Gufo Gigante, comprende Comune, Elfico e Silvano ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PX)
Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.
Udito e Vista Affinati. Il gufo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o vista.
Azioni
Speroni. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

Iena
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Tattiche di Branco. La iena ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati della iena si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Iena Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Rabbia. Quando la iena riduce una creatura a 0 Punti Ferita con un attacco di mischia durante il proprio round, la iena può svolgere una Azione Immediata muoversi fino a metà del suo movimento ed effettuare un attacco di morso.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Leone
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +7, Volontà +2
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +3

Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco di morso come Azione Immediata.
Olfatto Affinato. Il leone ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Salto con Rincorsa. Con 3 metri di rincorsa, il leone può saltare in lungo fino a 7 metri.
Tattiche di Branco. Il leone ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Lucertola
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Lucertola Gigante
Le lucertole giganti sono temibili predatori e spesso vengono impiegate come cavalcature o animali da tiro da umanoidi rettiloidi e residenti del sottosuolo.
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +11, Riflessi +8, Volontà +4
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.
VARIANTE
Alcune lucertole giganti possiedono uno o entrambi i seguenti tratti.
Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.
Trattenere il Fiato. La lucertola può trattenere il fiato per 15 minuti. (Una lucertola con questo tratto possiede anche velocità di nuoto 9 metri).

Lupo
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +1
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prona.

Dinolupo (Metalupo)
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +2
Competenze Furtività +4, Consapevolezza +3

Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.

Lupo Invernale
I lupi invernali abitano nelle regioni artiche e sono creature malvagie e intelligenti dal manto bianco come la neve e gli occhi color del ghiaccio.
Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 15
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +9, Riflessi +6, Volontà +3
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +5
Immunità al Danno freddo
Lingue Comune, Gigante, Lupo Invernale
Sfida 3 (700 PX)
Camuffamento di Neve. Il lupo ha +1d6 alle prove di Furtività (Nascondersi) effettuate per nascondersi su terreno innevato.
Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Tattiche di Branco. Il lupo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prona.
Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il lupo esala un'esplosione di vento gelido in un cono di 5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi DC 13, e subire 18 (4d8) danni da freddo se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Mammut
Il mammut è una creatura simile all'elefante dalla folta pelliccia e lunghe zanne.
Enorme bestia, disallineato
FORZA +7
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 16
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +14, Riflessi +10, Volontà +7
Lingue -
Sfida 6 (2300 PX)
Carica Travolgente. Se il mammut si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 18 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il mammut può effettuare un attacco di pestone contro di lui come Azione Immediata.
Azioni
Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 25 (4d8 + 7) danni perforanti.
Pestone. *Attacco con Arma da Mischia*: +10 a colpire, portata 1 m, una creatura prona.
Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Mastino
I mastini sono impressionanti segugi apprezzati dagli umanoidi per la loro realtà e sensi affinati.
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3, Seguire Tracce +3
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Udito e Olfatto Affinato. Il mastino ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 11 o cadere prono.

Mulo
Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0

CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di carico.

Piedi Saldi. Il mulo ha +1d6 ai Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Orso Bruno
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 34 (4d10 + 12)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Orso Nero
Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Movimento 12 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso nero effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Orso Polare
Grande bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 13
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Movimento 12 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +7, Volontà +4
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Olfatto Affinato. L'orso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni perforanti.

VARIANTE: ORSO DELLE CAVERNE

Alcuni orsi si sono adattati alla vita sottoterra. Costoro hanno le stesse statistiche degli orsi polari, ma con visione al buio 18 m.

Pantera
Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +2
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 15 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Balzo. Se la pantera si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 12 o cadere

prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un attacco di morso contro di esso come Azione Immediata.

Olfatto Affinato. La pantera ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pony

Media bestia, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +4, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Ragno

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-5)
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +2, Volontà -4
Competenze Furtività +4
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra 9 o subire 2 (1d4) danni da veleno.

Ragno Fase

Il ragno fase possiede l'abilità magica di entrare ed uscire dal Piano Etereo. Sembra apparire dal nulla e scompare rapidamente dopo aver attaccato.

Grande mostruosità, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +8, Riflessi +8, Volontà +3
Competenze Furtività +6
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Passo Etereo. Come Reazione, il ragno può magicamente spostarsi dal Piano Materiale al Piano Etereo, o viceversa.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 18 (4d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragno Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA +2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 15
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Furtività +7
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 9

(2d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragnatela (Ricarica 5-6). *Attacco con Arma a Gittata*: +5 a colpire, gittata 9m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è intralciato dalla ragnatela. Con un'Azione, il bersaglio intralciato può effettuare un Tiro Salvezza Tempra con Forza DC 12 e, in caso di successo, spezzare la tela. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (CA 10; Punti Ferita 5; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni contundenti e da veleno).

Ragno Lupo Gigante

Un ragno lupo gigante caccia le prede su terreno aperto o si nasconde in tane o fessure del terreno per tendere imboscate.

Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 12 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +4, Volontà +1
Competenze Furtività +7, Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 7 (2d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Rana

Minuscola bestia, disallineato
FORZA -5
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m, nuoto 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +1, Volontà -2
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (0 PX)

Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 3 metri e in alto fino a 1 metro, con o senza la rincorsa.

Una **rana** è sprovvista di attacchi. Si nutre di piccoli insetti e di solito vive in prossimità di acquitrini, dentro gli alberi o sottoterra.

Rana Gigante

Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 18 (4d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Furtività +3, Consapevolezza +2
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (DC 11 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la rana non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. La rana effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Piccola o inferiore che

sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 5 (2d4) danni da acido all'inizio di ciascun round della rana. La rana può inghiottire solo un bersaglio alla volta. Se la rana muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da essa e può uscire dal cadavere utilizzando 1 metro di movimento, uscendo prona.

Ratto
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -4, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Olfatto Affinato. Il ratto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +0 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Ratto Gigante
Piccola bestia, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 7 (2d6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +5, Volontà +1
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Olfatto Affinato. Il ratto ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Tattiche di Branco. Il ratto ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del ratto si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.
VARIANTE: RATTO GIGANTE AMMALATO

Alcuni ratti giganti recano una terribile malattia che diffondono tramite il morso. Un ratto gigante ammalato ha grado di sfida 1/8 (25 PX) e la seguente azione invece del suo normale attacco di morso.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 10 o contrarre una malattia. Fino a che la malattia non viene curata, il bersaglio non può recuperare Punti Ferita eccetto tramite metodi magici, e i Punti Ferita massimi del bersaglio diminuiscono di 3 (1d6) ogni 24 ore. Se i Punti Ferita massimi del bersaglio scendono a 0 come risultato della malattia, il bersaglio muore.

Rinoceronte
Grande bestia, disallineato
FORZA +5
DESTREZZA -1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa -1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +4, Volontà +2
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)
Carica. Se il rinoceronte si muove di almeno 6 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso round, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza su Tempra DC 15 o cadere prono.
Azioni
Incornata. *Attacco con Arma da Mischia*: +7 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Rospo Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 12
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Movimento 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +6, Riflessi +6, Volontà +0
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Anfibio. Il rospo può respirare aria e acqua.
Salto da Fermo. Un rospo può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.
Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno, e il bersaglio è afferrato (DC 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il rospo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il rospo effettua una attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura completa contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ciascun round del rospo. Il rospo può inghiottire solo un bersaglio alla volta.

Se il rospo muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 1 metro di movimento, uscendo prono.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Uno scarabeo di fuoco gigante è una creatura notturna che possiede una coppia di ghiandole luminose capaci di emettere luce per 1d6 giorni dopo la morte dello scarabeo.

Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 14
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +0, Volontà +0
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Illuminazione. Lo scarabeo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d6 - 1) danni taglienti.

Sciacallo

Piccola bestia, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)

Tattiche di Branco. Lo sciacallo ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello sciacallo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Udito e Olfatto Affinato. Lo sciacallo ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Sciami

Gli sciami presentati qui di seguito non sono dei normali o benigni raduni di piccole creature. Si formano invece come risultato di un'influenza esterna, spesso maligna. Anche i druidi non sono in grado di affascinare questi sciami, e la loro aggressività è quasi innaturale.

Sciame di Centopiedi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita. Una creatura ridotta a 0 Punti Ferita da uno sciame di centopiedi e stabile resta avvelenata per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e rimane paralizzata dal veleno durante questo periodo.

Sciame di Corvi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1

CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 24 (7d8 – 7)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra -1, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +5
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo corvo. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Becchi. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Pirana
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 28 (8d8 – 8)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +4, Volontà -1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)
Frenesia Sanguinaria. Lo sciame ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.
Respirare Acqua. Lo sciame può respirare solo sott'acqua.
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo pirana. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti, o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Insetti
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Pipistrelli
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 0 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +4, Volontà +2
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 18 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Ecolocazione. Lo sciame non può usare la vista cieca se assordato.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo pipistrello. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Udito Affinato. Lo sciame ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'udito.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.

Colpisce: 5 (2d4) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Ragni

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Camminare sulla Tela. Lo sciame ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Lo sciame può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di competenza.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, lo sciame sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Ratti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 24 (7d8 - 7)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +1, Volontà +1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)

Olfatto Affinato. Lo sciame ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo ratto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Scarabei

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 6 m, scalata 6 m, scavo 6 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Sciame di Serpenti Velenosi
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -1
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 36 (8d8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +5, Volontà +1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo serpente. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, e subire 14 (4d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sciame di Vespe
Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -2
CARISMA -5
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 1 m, volo 9 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare Punti Ferita né ottenere Punti Ferita temporanei.
Azioni
Morsi. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi Punti Ferita.

Scimmia
Piccola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -3
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 3 (1d6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +3, Volontà +1
Competenze Acrobatica +6, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/4 (10 PX)
Azioni
Graffio. *Attacco con arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni da taglio.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 metro, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Scimmione
Media bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Movimento 9 m, scalata 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Acrobatica +5, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.
Pugno. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.
Sasso. *Attacco con Arma a Gittata*: +5 a colpire, gittata 8m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Scimmione Gigante

Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +4
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +1
CARISMA -2
Iniziativa +2 – **Difesa** 16
Punti Ferita 157 (15d12 + 60)
Movimento 12 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +6, Volontà +4
Competenze Acrobatica +9, Consapevolezza +4
Lingue -
Sfida 7 (2900 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.
Pugno. *Attacco con Arma da Mischia*: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.
Sasso. *Attacco con Arma a Gittata*: +9 a colpire, gittata 15m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (7d6 + 6) danni contundenti.

Scorpione
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE -1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +0 – **Difesa** 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Movimento 3 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +2, Volontà -1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Azioni
Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 9, e subire 4 (1d8) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Scorpione Gigante
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA -1
CARISMA -4
Iniziativa +1 – **Difesa** 17
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi vista cieca 18 m
Lingue -
Sfida 3 (700 PX)
Azioni
Multiattacco. Lo scorpione effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.
Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (DC 12 per fuggire). Lo scorpione ha due artigli, ciascuno dei quali può afferrare solo un bersaglio.
Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 12, e subire 22 (4d10) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Costrittore
Grande bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +0
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (DC 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Costrittore Gigante
Enorme bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 60 (8d12 + 8)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (DC 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Velenoso
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -4
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +3 – **Difesa** 14
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 10, e subire 5 (2d4) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Velenoso Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +5, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Volante
Un serpente volante è una serpe alata, dai colori intensi, rinvenuta in giungle remote.
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +4
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +4 – **Difesa** 15
Punti Ferita 5 (2d4)
Movimento 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza: Tempra -2, Riflessi +5, Volontà +1
Sensi vista cieca 3 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)

Sorvolare. Il serpente non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante più 7 (3d4) danni da veleno.

Squalo Cacciatore
Uno squalo cacciatore è lungo da 4 a 6 metri e di solito caccia in solitario nelle acque più profonde.
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +0
Competenze Consapevolezza +2
Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha +1d6 ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.

Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Squalo Corallino
Gli squali corallini sono lunghi da 2 a 3 metri e vivono nelle acque meno profonde e lungo le barriere coralline.
Media bestia, disallineato
FORZA +2
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +1 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Movimento 0 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +2

Sensi vista cieca 9 m
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)
Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.
Tattiche di Branco. Lo squalo ha +1d6 al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello squalo si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Squalo Gigante
Lo squalo gigante è lungo 9 metri e lo si incontra normalmente solo negli oceani più profondi.
Enorme bestia, disallineato
FORZA +6
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +5
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 16
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Movimento 0 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +3
Sensi vista cieca 18 m
Lingue -
Sfida 5 (1800 PX)
Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha +1d6 ai tiri di attacco
in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei Punti Ferita.
Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sott'acqua.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +9 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Strige
Questo orrendo mostro sembra un incrocio tra un grosso pipistrello e una zanzara sovradimensionata. Le sue zampe terminano in lunghe pinze, e la sua lunga proboscide, simile ad un ago, fende l'aria mentre cerca di nutrirsi del sangue delle creature viventi.
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA -1
CARISMA -2
Iniziativa +3 – **Difesa** 15
Punti Ferita 2 (1d4)
Movimento 3 m, volo 12 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +4, Volontà -1
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni
Risucchio di Sangue. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun round dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) Punti Ferita a causa della perdita di sangue.
Lo strige può staccarsi spendendo 1 metro di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 Punti Ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare una Azione per staccare lo strige.

Tasso
Minuscola bestia, disallineato
FORZA -3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 3 (1d4 + 1)
Movimento 6 m, scavo 1 m
Tiri Salvezza: Tempra -3, Riflessi +1, Volontà +1
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 0 (10 PX)
Olfatto Affinato. Il tasso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Tasso Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -3
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Movimento 9 m, scavo 3 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +2
Sensi visione al buio 9 m
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PX)
Olfatto Affinato. Il tasso ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.
Azioni
Multiattacco. Il tasso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.
Artigli. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni taglienti.
Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Tigre
Grande bestia, disallineato
FORZA +3
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +4, Volontà +2
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +3
Sensi visione al buio 18 m
Lingue -
Sfida 1 (200 PX)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come Azione Immediata.

Olfatto Affinato. La tigre ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Tigre dai Denti a Sciabola
Grande bestia, disallineato
FORZA +4
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA -4
SAGGEZZA +1
CARISMA -1
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Movimento 12 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Furtività +6, Consapevolezza +3
Lingue -
Sfida 2 (450 PX)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso round, il bersaglio deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come Azione Immediata.

Olfatto Affinato. La tigre ha +1d6 alle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti, 1 danno da Sanguinamento.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Vespa Gigante
Media bestia, disallineato
FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA -5
SAGGEZZA +0
CARISMA -4
Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 13 (3d8)
Movimento 3 m, volo 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +3, Volontà +0
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PX)

Azioni

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 Punti Ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i Punti Ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Worg

I worg sono mostruosi predatori dall'aspetto simile ad un lupo che amano cacciare e divorare le creature più deboli di loro.

Grande mostruosità, neutrale malvagio
FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -2
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Movimento 15 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +2, Volontà +2
Competenze Consapevolezza +4
Sensi visione al buio 18 m
Lingue Goblin, Worg
Sfida 1/2 (100 PX)

Udito e Olfatto Affinato. Il worg ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un Tiro Salvezza di Tempra DC 13 o cadere prona.

Appendice B: Personaggi Non Giocanti

Questa appendice contiene le statistiche di vari personaggi non giocanti (PNG) umanoidi che gli avventurieri possono incontrare nel corso di una campagna, da infimi popolani a potenti arcimaghi. Queste statistiche possono essere utilizzate per rappresentare PNG umani e non.

Personalizzare i PNG

Esistono molti semplici modi di personalizzare i PNG di questa appendice per l'uso nella tua campagna casalinga.

Cambiare Incantesimi. Un modo per personalizzare un PNG incantatore è quello di rimpiazzare uno o più dei suoi incantesimi. Puoi sostituire qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi del PNG con un diverso incantesimo dello stesso livello. Cambiare incantesimi in questo modo non modifica il grado di sfida del PNG.

Cambiare Armi e Armatura. Puoi migliorare o peggiorare l'armatura del PNG o aggiungere o cambiare armi. Le modifiche alla Difesa e ai danni possono modificare il grado di sfida del PNG.

Oggetti Magici. Più potente è un PNG, maggiori le probabilità che possieda uno o più oggetti magici. Un mago, ad esempio, potrebbe avere una bacchetta o un bastone magico, oltre ad una o più pozioni e pergamene. Fornire un PNG di un potente oggetto magico capace di infliggere danni potrebbe modificarne il grado di sfida.

Alcuni oggetti magici di esempio sono descritti più avanti in questo documento.

Combattenti

I combattenti sono individui che si guadagnano da vivere mettendo la loro spada al servizio di un individuo o un ideale.

Guardia

Le guardie comprendono membri della ronda cittadina, sentinelle di una cittadella o città fortificata e le guardie del corpo di nobili e mercanti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +1
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 17 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +3, Riflessi +1, Volontà +1
Competenze Consapevolezza +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se impiegata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Veterano

Guerrieri sopravvissuti a lungo, guadagnandosi una grande fama di esperti e abili combattenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 19 (armatura di strisce)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Acrobatica +5, Consapevolezza +2
Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PX)
Azioni

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha estratto una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Gittata*: +3 a colpire, gittata 30m, un bersaglio. *Colpisce:* 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Cavaliere

I cavalieri sono combattenti che giurano fedeltà a sovrani, ordini religiosi, e nobili cause. I Tratti del cavaliere determinano fino a che punto è disposto ad onorare il suo giuramento.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +3
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +0 – **Difesa** 20 (armatura di piastre)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +1, Volontà +3
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 3 (700 PX)

Coraggioso. Il cavaliere ha +1d6 ai Tiri Salvezza contro l'essere spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il cavaliere effettua due attacchi da mischia.

Spada Grossa. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Balestra Pesante. *Attacco con Arma a Gittata*: +2 a colpire, gittata 30m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d10) perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un 1 ora). Per 1 minuto, il cavaliere può pronunciare un comando speciale o avvertimento ogni qualvolta una creatura non ostile entro 9 metri da lui, e che possa vedere, effettua un tiro di attacco o Tiro Salvezza. La creatura può sommare un d4 al suo tiro purché possa udire e comprendere il cavaliere. Una creatura può beneficiare di un solo dado Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere è inabile.

Reazioni

Parata. Il cavaliere può aggiungere 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere deve vedere l'attaccante e star impugnando un'arma da mischia.

Cittadini

In questa categoria rientrano quegli individui che si occupano di mandare avanti il mondo, svolgendo le mansioni necessarie affinché i campi vengano coltivati, le città amministrate, il cibo coltivato e nuovi territori esplorati.

Nobile

I nobili comandano sulla popolazione, in virtù di un diritto di nascita o per le ricchezze accumulate. Tra costoro si annoverano anche i cortigiani che affollano le corti dei ricchi e dei potenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +1 – **Difesa** 16 (pettorale)
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Percepire Emozioni +4, Ingannare +5
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni

Stocco. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il nobile somma 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il nobile deve vedere

l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Popolano

I popolani comprendono contadini, servi, schiavi, servitori, pellegrini, mercanti, artigiani ed eremiti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 4 (1d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +0
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 0 (10 PX)
Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Criminali

I criminali sono individui che vivono al margine della legalità, procurandosi il pane svolgendo attività spesso considerate illecite e immorali.

Bandito/Pirata

Che siano uomini di strada o di mare (pirati) costoro guadagnano da vivere depredando il prossimo.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non legale

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +1
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)
Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Gittata*: +3 a colpire, gittata 24m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Spia

Una spia è un individuo addestramento nel reperire segreti per conto di qualcuno, o a volte per rivenderli al miglior offerente.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +3

Iniziativa +2 – **Difesa** 13
Punti Ferita 27 (6d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +3, Volontà +3
Competenze Furtività +4, Percepire Emozioni +4, Investigazione +5, Consapevolezza +6, Ingannare +5, Mani di fata +4
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1 (200 PX)
Attacco Furtivo (1/Turno). La spia infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha +1d6 al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1 metro da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha -1d6 al tiro di attacco.
Azione Astuta. Durante ciascun suo round, la spia può usare una Azione Immediata per effettuare l'azione Disingaggiare, nascondersi o Scattare.
Azioni
Multiattacco. La spia effettua due attacchi da mischia.
Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.
Balestrino. *Attacco con Arma a Gittata*: +4 a colpire, gittata 9m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Capitano dei Banditi/Pirata
Che viva in terra o in mare, è un individuo munito di una grande personalità che riesce a tenere in riga la marmaglia che risponde ai suoi ordini.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non legale
FORZA +2
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +2
SAGGEZZA +0
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 16 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 65 (10d8 + 8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +5, Riflessi +5, Volontà +3
Competenze Acrobatica +4, Raggiro +4
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 2 (450 PX)
Azioni
Multiattacco. Il capitano effettua tre attacchi da mischia: due con la scimitarra e uno con il pugnale. Oppure il capitano effettua due attacchi a gittata con i pugnali.
Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.
Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti.
Reazioni
Parata. Il capitano somma 2 alla sua Difesa contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il capitano deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Assassino
Solitari o membri di una gilda, gli assassini sono pagati per eliminare, spesso in modo silenzioso e discreto, rivali e nemici dei loro datori di lavoro.
Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono
FORZA +0
DESTREZZA +3
COSTITUZIONE +2
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 19 (armatura di cuoio borchiato)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +10, Riflessi +11, Volontà +8
Competenze Acrobazia +6, Furtività +9, Consapevolezza +3, Raggiro +3
Lingue Gergo dei Ladri più due altre lingue
Sfida 8 (3900 PX)
Assassinare. Durante il suo primo round, l'assassino ha +1d6 ai tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora svolto nessun round. Qualsiasi colpo che l'assassino mandi a segno contro una creatura sorpresa, è un colpo critico.
Attacco Furtivo (1/Turno). L'assassino infligge 14 (4d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha +1d6 al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1 metro da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha -1d6 al tiro di attacco.
Evasione. Se l'assassino è vittima di un effetto che permette di effettuare un Tiro Salvezza di Riflessi per dimezzare i danni, l'assassino non prende danni se riesce il Tiro Salvezza, e solo la metà se lo fallisce.
Azioni
Multiattacco. L'assassino effettua due attacchi con le spade corte.
Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +6 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 16, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Balestra Leggera. *Attacco con Arma a Gittata*: +6 a colpire, gittata 24m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un Tiro Salvezza di Tempra DC 16, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il Tiro Salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Mago
Il mago trascorre la vita nello studio e la pratica della magia.
VARIANTE: FAMIGLI

Qualsiasi incantatore che possa eseguire l'incantesimo *trovare famiglio* è probabile che abbia un famiglio. Il famiglio può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi le *Regole Base*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un diavoletto, uno pseudodrago o un demonietto.

Mago Avventuriero

Un Mago novizio, che ha superato con successo le sue prime avventure e ha iniziato a stabilire una reputazione come nobile o famigerato avventuriero.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi malvagio

FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 13
Punti Ferita 22 (5d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +3, Volontà +2
Competenze Arcano +5, Storia +5
Lingue quattro lingue qualsiasi
Sfida 1 (200 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 4. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il Mago ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà):

luce, mano magica, stretta folgorante

livello 1 (4 slot): *charme su persone, Dardo arcano*

livello 2 (3 slot): *Blocca persona, passo velato*

Azioni

Bastone. *Attacco con Arma da Mischia*: +1 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d8 - 1) danni contundenti.

Grande Mago

Un Mago che ha stabilito una discreta fama nel territorio e che attira intorno a sé studenti da ogni dove.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA -1
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +3
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +3 – **Difesa** 15 (18 con *armatura del Mago*)
Punti Ferita 40 (9d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +4, Volontà +3
Competenze Arcano +6, Storia +6
Lingue quattro lingue qualsiasi
Sfida 6 (2300 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 9. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+6 al colpire con attacchi con incantesimo). Il Mago ha preparato i seguenti incantesimi:

Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione*

livello 1 (4 slot): *armatura del Mago, Dardo arcano, individuare magia, scudo*

livello 2 (3 slot): *passo velato, suggestione*

livello 3 (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, volare*

livello 4 (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*

livello 5 (1 slot): *cono di freddo*

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +5 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arcimago

Un mago molto potente (e anche molto anziano) che studia i segreti del multiverso.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +5
SAGGEZZA +2
CARISMA +3
Iniziativa +5 – **Difesa** 18 (21 con *armatura del Mago*)
Punti Ferita 99 (18d8 + 18)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +13, Riflessi +14, Volontà +14
Competenze Arcano +13, Storia +13
Resistenze al Danno danno degli incantesimi; contundente, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*)
Lingue sei lingue qualsiasi
Sfida 12 (8400 PX)

Incantesimi. Il mago ha CM 18. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (+9 al colpire con attacchi con incantesimo).

L'arcimago può eseguire *camuffare sé stesso* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione, stretta folgorante*

livello 1 (4 slot): *armatura magica*, Dardo arcano, identificare, individuare magia*

livello 2 (3 slot): *immagine speculare, individuazione dei pensieri, passo velato*

livello 3 (3 slot): *controincantesimo, fulmine*

livello 4 (3 slot): *esilio, pelle di pietra*, scudo di fuoco*

livello 5 (3 slot): *cono di freddo, muro di forza, scrutare*

livello 6 (1 slot): *globo di invulnerabilità*

livello 7 (1 slot): *teletrasporto*

livello 8 (1 slot): *Scudo Mentale**

livello 9 (1 slot): *fermare il tempo*

L'arcimago esegue questi * incantesimi su di sé prima del combattimento.

Azioni

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +6 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Sacerdoti

I sacerdoti sono devoti di una divinità o una fede che si prendono cura di impartire gli insegnamenti divini al loro gregge.

Cultista

I cultisti giurano fedeltà ai poteri oscuri, e nelle loro credenze e pratiche mostrano spesso segni di follia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +0
CARISMA +0
Iniziativa +0- **Difesa** 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +2
Competenze Raggiro +2, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PX)

Oscura Devozione. Il cultista ha +1d6 sui Tiri Salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Scimitarra. *Attacco con Arma da Mischia*: +3 a colpire, portata 1 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Accolito

Gli accoliti sono membri di grado minore del clero, e di solito rispondono ad un sacerdote di rango superiore. Svolgono diverse funzioni in un tempio e gli viene conferita dalla loro divinità l'abilità di eseguire incantesimi minori.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +0
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +0 – **Difesa** 11
Punti Ferita 9 (2d8)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +0, Riflessi +0, Volontà +3
Competenze Pronto Soccorso +4, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/4 (50 PX)

Incantesimi. L'accolito ha CM 1. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+4 al colpire con attacchi con incantesimo). L'accolito ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia* livello 1 (3 slot): *benedizione*, *cura ferite, santuario*

Azioni

Randello. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Fanatico del Culto

Sono i capi di un culto, che usano il proprio carisma e i propri dogmi per influenzare i deboli di volontà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto non buono

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +2
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Ingannare +4, Raggiro +4, Religione +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PX)

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 4. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+3 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *comando, infliggi ferite, scudo della fede*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, blocca persona*

Oscura Devozione. Il cultista ha +1d6 sui Tiri Salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il fanatico effettua due attacchi da mischia.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +4 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, una creatura. *Colpisce:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Gran Sacerdote

Sono individui al comando di un tempio o altro luogo sacro e che hanno a loro disposizione diversi accoliti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +3
CARISMA +1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (giaco di maglia)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 7 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +1, Volontà +4

Competenze Pronto Soccorso +7, Ingannare +3, Religione +4

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PX)

Eminenza Divina. Come Azione Immediata, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per far sì che il suo attacco con arma da mischia infligge 10 (3d6) danni da Luce aggiuntivi. Il beneficio dura fino al termine del round.

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 5. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*

livello 1 (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*

livello 2 (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*

livello 3 (2 slot): *dissolvi magie*

Azioni

Mazza. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti.

Selvaggi

Questi individui vivono ai margini della civiltà, a volte entrandovi raramente in contatto. A disagio tra le mura e nelle terre civilizzate, si trovano nel loro ambiente quando possono muoversi tra le terre selvagge.

Berserker

Provenienti da terre selvagge, gli imprevedibili berserker si radunano in compagnie di guerra e sono sempre alla ricerca di conflitti in cui combattere.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto caotico

FORZA +3
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +3
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +1 – **Difesa** 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +4, Riflessi +3, Volontà +2
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PX)

Incauto. All'inizio del suo round, il berserker può ottenere +1d6 su tutti i tiri di attacco con armi da mischia effettuati durante quel round, ma i tiri di attacco contro di esso hanno +1d6 fino all'inizio del suo prossimo round.

Azioni

Ascia Grossa. *Attacco con Arma da Mischia*: +5 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Combattente Tribale

Sono i difensori delle tribù che vivono ai margini della civiltà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +1
DESTREZZA +0
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA -1
SAGGEZZA +0
CARISMA -1
Iniziativa +0 – **Difesa** 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +2, Riflessi +1, Volontà +1
Lingue una qualsiasi lingua
Sfida 1/8 (25 PX)

Tattiche di Branco. Il combattente tribale ha +1d6 ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del picchiatore si trova entro 1 metro dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Lancia. *Attacco con Arma da Mischia o a Gittata*: +3 a colpire, portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Druido

I druidi proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzare della civiltà. Alcuni sono sciamani tribali che curano i malati, pregano agli spiriti animali e forniscono consigli spirituali. Solitamente sono devoti di Efrem o Shayalia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +1
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +1
SAGGEZZA +2
CARISMA +0
Iniziativa +1 – **Difesa** 12 (17 con *pelle di corteccia**)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +3

Competenze Pronto Soccorso +4, Natura +3, Consapevolezza +4

Lingue Druidico più due altre lingue

Sfida 2 (450 PX)

Incantesimi. Il sacerdote ha CM 4. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (+4 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi: Trucchetti (a volontà): *Artificio Druidico, bastone, produrre fiamma*

livello 1 (4 slot): *intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce*

livello 2 (3 slot): *animale messaggero, pelle di corteccia*

Azioni

Bastone da Combattimento. *Attacco con Arma da Mischia*: +2 a colpire (+4 a colpire con *bastone**), portata 1 m o gittata 6m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti, o 6 (1d8 + 2) danni contundenti con *bastone* o se impugnato con due mani.

Esploratore

Abili cacciatori e battitori di piste.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi Tratto

FORZA +0
DESTREZZA +2
COSTITUZIONE +1
INTELLIGENZA +0
SAGGEZZA +1
CARISMA +0
Iniziativa +2 – **Difesa** 14 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Movimento 9 m
Tiri Salvezza: Tempra +1, Riflessi +2, Volontà +3
Competenze Furtività +6, Natura +4, Consapevolezza +5, Sopravvivenza +5
Lingue una qualsiasi lingua (di solito Comune)
Sfida 1/2 (100 PX)

Olfatto e Vista Affinati. L'esploratore ha +1d6 nelle prove di Saggezza (Consapevolezza) basate su olfatto o vista.

Azioni

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Spada Corta. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, portata 1 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 a colpire, gittata 45m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Lista Mostri per Grado di Sfida

Aquila, GS 0 (10 PX)
Avvoltoio, GS 0 (10 PX)
Babbuino, GS 0 (10 PX)
Caprone, GS 0 (10 PX)
Cervo, GS 0 (10 PX)
Corvo, GS 0 (10 PX)
Donnola, GS 0 (10 PX)
Falco, GS 0 (10 PX)
Fungo Stridente, GS 0 (10 PX)
Gatto, GS 0 (10 PX)
Gufo, GS 0 (10 PX)
Iena, GS 0 (10 PX)
Lemure, GS 0 (10 PX)
Lucertola, GS 0 (10 PX)
Omuncolo, GS 0 (10 PX)
Pirana, GS 0 (10 PX)
Popolano, GS 0 (10 PX)
Ragno, GS 0 (10 PX)
Rana, GS 0 (10 PX)
Ratto, GS 0 (10 PX)
Scarabeo di Fuoco Gigante, GS 0 (10 PX)
Sciacallo, GS 0 (10 PX)
Scorpione, GS 0 (10 PX)
Tasso, GS 0 (10 PX)
Megalopede Topi, Sfida: 0 (10 PX)
Bandito/Pirata, GS 1/8 (25 PX)
Coboldo, GS 1/8 (25 PX)
Cultista, GS 1/8 (25 PX)
Donnola Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Falco di Sangue, GS 1/8 (25 PX)
Granchio Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Guardia, GS 1/8 (25 PX)
Mastino, GS 1/8 (25 PX)
Mulo, GS 1/8 (25 PX)
Nobile, GS 1/8 (25 PX)
Pony, GS 1/8 (25 PX)
Ratto Gigante, GS 1/8 (25 PX)
Serpente Velenoso, GS 1/8 (25 PX)
Serpente Volante, GS 1/8 (25 PX)
Strige, GS 1/8 (25 PX)
Strige (Uccello Stigeo), GS 1/8 (25 PX)
Uomo Acquatico, GS 1/8 (25 PX)
Accolito, GS 1/4 (50 PX)
Alce, GS 1/4 (50 PX)
Becco d'Ascia, GS 1/4 (50 PX)
Cane Intermittente, GS 1/4 (50 PX)
Cavallo da Corsa, GS 1/4 (50 PX)
Cavallo da Tiro, GS 1/4 (50 PX)
Centopiedi Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Cinghiale, GS 1/4 (50 PX)
Dretch, GS 1/4 (50 PX)
Fungo Violetto, GS 1/4 (50 PX)
Gablin, GS 1/4 (50 PX)
Grimlock, GS 1/4 (50 PX)
Gufo Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Lucertola Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Lupo, GS 1/4 (50 PX)
Mefito di Vapore, GS 1/4 (50 PX)
Pantera, GS 1/4 (50 PX)
Pseudodrago, GS 1/4 (50 PX)
Ragno Lupo Gigante , GS 1/4 (50 PX)
Rana Gigante , GS 1/4 (50 PX)
Scheletro, GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Corvi , GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Pipistrelli , GS 1/4 (50 PX)
Sciame di Ratti, GS 1/4 (50 PX)
Serpente Costrittore, GS 1/4 (50 PX)
Serpente Velenoso Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Spada Volante, GS 1/4 (50 PX)
Spiritello, GS 1/4 (50 PX)
Tasso Gigante, GS 1/4 (50 PX)
Zombi, GS 1/4 (50 PX)
Caprone Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Cavallo da Guerra, GS 1/2 (100 PX)
Cavallo Marino Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Coccodrillo, GS 1/2 (100 PX)
Cockatrice, GS 1/2 (100 PX)
Esploratore, GS 1/2 (100 PX)
Gnoll, GS 1/2 (100 PX)
Gnomo delle Profondità, GS 1/2 (100 PX)
Hobgoblin, GS 1/2 (100 PX)
Lucertoloide, GS 1/2 (100 PX)
Mantoscuro, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Ghiaccio, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Magma, GS 1/2 (100 PX)
Mefito di Polvere, GS 1/2 (100 PX)
Melma Grigia, GS 1/2 (100 PX)
Ombra, GS 1/2 (100 PX)
Orchetto, GS 1/2 (100 PX)
Orso Nero, GS 1/2 (100 PX)
Rugginofago, GS 1/2 (100 PX)
Sahuagin, GS 1/2 (100 PX)
Satiro, GS 1/2 (100 PX)
Scheletro di Cavallo da Guerra, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Insetti, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Ragni, GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Scarabei , GS 1/2 (100 PX)
Sciame di Vespe, GS 1/2 (100 PX)
Sciami, GS 1/2 (100 PX)
Scimmione, GS 1/2 (100 PX)
Squalo Corallino, GS 1/2 (100 PX)
Uomo Magma (Ignim), GS 1/2 (100 PX)
Vespa Gigante, GS 1/2 (100 PX)
Worg, GS 1/2 (100 PX)
Aquila Gigante, GS 1 (200 PX)
Armatura Animata, GS 1 (200 PX)
Arpia, GS 1 (200 PX)
Avvoltoio Gigante, GS 1 (200 PX)
Bugbear, GS 1 (200 PX)
Cane della Morte, GS 1 (200 PX)
Dinolupo (Metalupo), GS 1 (200 PX)
Drago d'Ottone Cucciolo, GS 1 (200 PX)
Drago di Rame Cucciolo, GS 1 (200 PX)
Driade, GS 1 (200 PX)
Duergar, GS 1 (200 PX)
Ghoul, GS 1 (200 PX)
Globulo, GS 1 (200 PX)
Iena Gigante, GS 1 (200 PX)
Imp, GS 1 (200 PX)
Ippogrifo, GS 1 (200 PX)
Leone , GS 1 (200 PX)
Mago Avventuriero, GS 1 (200 PX)
Orco, GS 1 (100 PX)
Orso Bruno, GS 1 (200 PX)
Quasit, GS 1 (200 PX)
Ragno Gigante, GS 1 (200 PX)
Rospo Gigante, GS 1 (200 PX)
Sciame di Pirana, GS 1 (200 PX)
Spia, GS 1 (200 PX)
Tigre, GS 1 (200 PX)
Albero Risvegliato, GS 2 (450 PX)
Alce Gigante, GS 2 (450 PX)
Ameba Paglierina, GS 2 (450 PX)
Ankheg, GS 2 (450 PX)
Azer, GS 2 (450 PX)
Berserker, GS 2 (450 PX)
Blatta Esplosiva, GS 2 (450 PX)
Capitano dei Banditi/Pirata, GS 2 (450 PX)
Centauro, GS 2 (450 PX)
Cinghiale Gigante, GS 2 (450 PX)
Cubo Gelatinoso, GS 2 (450 PX)
Diavolo Spinoso, GS 2 (450 PX)
Drago Bianco Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago d'Argento Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago di Bronzo Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago Nero Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Drago Verde Cucciolo, GS 2 (450 PX)
Druido, GS 2 (450 PX)
Elementale dell'Acqua Minore, GS 2 (450 PX)
Ettercap, GS 2 (450 PX)
Fauci Gorgoglianti, GS 2 (450 PX)
Fuoco Fatuo, GS 2 (450 PX)
Gargoyle, GS 2 (450 PX)
Ghast, GS 2 (450 PX)
Grick, GS 2 (450 PX)
Grifone, GS 2 (450 PX)
Megera Marina, GS 2 (450 PX)
Mimic, GS 2 (450 PX)
Ogre, GS 2 (450 PX)
Orso Polare, GS 2 (450 PX)
Pegaso, GS 2 (450 PX)
Plesiosauro, GS 2 (450 PX)
Ratto Mannaro, GS 2 (450 PX)
Rinoceronte, GS 2 (450 PX)
Sacerdote, GS 2 (450 PX)
Scheletro di Minotauro, GS 2 (450 PX)
Sciame di Serpenti Velenosi, GS 2 (450 PX)
Serpente Costrittore Gigante, GS 2 (450 PX)

Sibilante, GS 2 (450 PX)
Silku, GS 2 (450 PX)
Squalo Cacciatore, GS 2 (450 PX)
Tappeto del Soffocamento, GS 2 (450 PX)
Teschio Fiammeggiante, GS 2 (200 PX)
Tigre dai Denti a Sciabola, GS 2 (450 PX)
Zombi Ogre, GS 2 (450 PX)
Balena Assassina (Orca), GS 3 (700 PX)
Basilisco, GS 3 (700 PX)
Campione Gablin, GS 3 (700)
Cavaliere, GS 3 (700 PX)
Destriero da Incubo, GS 3 (700 PX)
Diavolo Barbuto, GS 3 (700 PX)
Doppelganger, GS 3 (700 PX)
Drago Blu Cucciolo, GS 3 (700 PX)
Drago d'Oro Cucciolo, GS 3 (700 PX)
Lupo Invernale, GS 3 (700 PX)
Lupo Mannaro, GS 3 (700 PX)
Manticora, GS 3 (700 PX)
Megera Verde, GS 3 (700 PX)
Minotauro, GS 3 (700 PX)
Mummia, GS 3 (700 PX)
Orrore Arrampicamuri, GS 3 (700 PX)
Orsogufo, GS 3 (700 PX)
Orsogufo Saggio, GS 3 (700 PX)
Ragno Fase, GS 3 (700 PX)
Scorpione Gigante, GS 3 (700 PX)
Segugio Infernale, GS 3 (700 PX)
Veterano, GS 3 (700 PX)
Wight, GS 3 (700 PX)
B.O.C., GS 4 (1100 PX)
Banshee, GS 4 (1100 PX)
Chuul, GS 4 (1100 PX)
Cinghiale Mannaro, GS 4 (1100 PX)
Couatl, GS 4 (1100 PX)
Drago Rosso Cucciolo, GS 4 (1100 PX)
Elefante, GS 4 (1100 PX)
Ettin, GS 4 (1100 PX)
Fantasma, GS 4 (1100 PX)
Ghoul Putrescente, GS 4 (1100 PX)
Lamia, GS 4 (1100 PX)
Maledetti immortale, GS 4 (1100 PX)
Protoplasma Nero, GS 4 (1100 PX)
Succube, GS 4 (1100 PX)
Tigre Mannara, GS 4 (1100 PX)
Torciascura, GS 4 (1100 PX)
Verme Strisciante Tentacolato, GS 4 (1100 PX)
Bulette, GS 5 (1800 PX)
Coccodrillo Gigante, GS 5 (1800 PX)
Cumulo Strisciante, GS 5 (1800 PX)
Elementale del Fuoco, GS 5 (1800 PX)
Elementale dell'Acqua, GS 5 (1800 PX)
Elementale dell'Aria, GS 5 (1800 PX)
Elementale della Terra, GS 5 (1800 PX)
Fustigatore, GS 5 (1800 PX)
Ghoul, Madre, GS 5 (1800 PX)
Gigante di Collina, GS 5 (1800 PX)
Golem di Carne, GS 5 (1800 PX)
Gorgone, GS 5 (1800 PX)
Megera Notturna, GS 5 (1800 PX)
Orso Mannaro, GS 5 (1800 PX)
Otyugh, GS 5 (1800 PX)
Salamandra, GS 5 (1800 PX)
Squalo Gigante, GS 5 (1800 PX)
Triceratopo, GS 5 (1800 PX)
Troll, GS 5 (1800 PX)
Unicorno, GS 5 (1800 PX)
Wraith, GS 5 (1800 PX)
Xorn, GS 5 (1800 PX)
Chimera, GS 6 (2300 PX)
Drago Bianco Giovane, GS 6 (2300 PX)
Drago d'Ottone Giovane, GS 6 (2300 PX)
Drider, GS 6 (2300 PX)
Ghoul, Nero, GS 6 (2300 PX)
Grande Mago, GS 6 (2300 PX)
Mammut, GS 6 (2300 PX)
Medusa, GS 6 (2300 PX)
Paladino Gablin, GS 6 (2300 PX)
Persecutore Invisibile, GS 6 (2300 PX)
Progenie Vampirica , GS 6 (1800 PX)
Viverna, GS 6 (2300 PX)
Vrock, GS 6 (2300 PX)
Drago di Rame Giovane, GS 7 (2900 PX)
Drago Nero Giovane, GS 7 (2900 PX)
Gigante di Pietra, GS 7 (2900 PX)
Guardiano Protettore, GS 7 (2900 PX)
Oni, GS 7 (2900 PX)
Scimmione Gigante, GS 7 (2900 PX)
Assassino, GS 8 (3900 PX)
Diavolo delle Catene , GS 8 (3900 PX)
Drago di Bronzo Giovane, GS 8 (3900 PX)
Drago Verde Giovane, GS 8 (3900 PX)
Gigante del Gelo, GS 8 (3900 PX)
Hezrou, GS 8 (3900 PX)
Idra, GS 8 (3900 PX)
Manto Assassino, GS 8 (3900 PX)
Naga Spirituale, GS 8 (3900 PX)
Tirannosauro, GS 8 (3900 PX)
Diavolo d'Ossa, GS 9 (5000 PX)
Divora Cervelli, GS 9 (5000 PX)
Drago Blu Giovane, GS 9 (5000 PX)
Drago d'Argento Giovane, GS 9 (5000 PX)
Elementale dell'Acqua Maggiore, GS 9 (5000 PX)
Gigante del Fuoco, GS 9 (5000 PX)
Gigante delle Nuvole, GS 9 (5000 PX)
Glabrezu, GS 9 (5000 PX)
Golem di Argilla, GS 9 (5000 PX)
Uomo Albero (Treant), GS 9 (5000 PX)
Aboleth, GS 10 (5900 PX)
Angelo Deva, GS 10 (5900 PX)
Drago d'Oro Giovane, GS 10 (5900 PX)
Drago Rosso Giovane, GS 10 (5900 PX)
G.E.C., GS 10 (5900 PX)
Golem di Pietra, GS 10 (5900 PX)
Naga Guardiano, GS 10 (5900 PX)
Behir, GS 11 (7200 PX)
Diavolo Cornuto, GS 11 (7200 PX)
Djinni, GS 11 (7200 PX)
Efreeti, GS 11 (7200 PX)
Ginosfinge, GS 11 (7200 PX)
Remorhaz, GS 11 (7200 PX)
Arcimago, GS 12 (8400 PX)
Erinni, GS 12 (8400 PX)
Panoptikhan, GS 12 (8400 PX)
Drago Bianco Adulto, GS 13 (10000 PX)
Drago d'Ottone Adulto, GS 13 (10000 PX)
Gigante delle Tempeste, GS 13 (10000 PX)
Nalfeshnee, GS 13 (10000 PX)
Rakshasa, GS 13 (10000 PX)
Vampiro, GS 13 (10000 PX)
Diavolo del Ghiaccio, GS 14 (11.500 PX)
Drago di Rame Adulto, GS 14 (11.500 PX)
Drago di Bronzo Adulto, GS 15 (13000 PX)
Drago Verde Adulto, GS 15 (13000 PX)
Fenice, GS 15 (13000 PX)
Mummia Sovrana, GS 15 (13000 PX)
Verme Purpureo, GS 15 (13000 PX)
Angelo Planetar, GS 16 (15000 PX)
Drago Blu Adulto, GS 16 (15000 PX)
Drago d'Argento Adulto, GS 16 (15000 PX)
Golem di Ferro, GS 16 (15000 PX)
Marilith, GS 16 (15000 PX)
Androsfinge, GS 17 (18000 PX)
Drago d'Oro Adulto, GS 17 (18000 PX)
Drago Nero Adulto, GS 17 (18000 PX)
Drago Rosso Adulto, GS 17 (18000 PX)
Testuggine Dragona, GS 17 (18000 PX)
Cavaliere Nero, GS 18 (20000 PX)
Balor, GS 19 (22000 PX)
Diavolo della Fossa, GS 20 (25000 PX)
Drago Bianco Antico, GS 20 (25000 PX)
Drago d'Ottone Antico, GS 20 (25000 PX)
Angelo Solar, GS 21 (33000 PX)
Drago di Rame Antico, GS 21 (33000 PX)
Drago Nero Antico, GS 21 (33000 PX)
Lich, GS 21 (33000 PX)
Drago di Bronzo Antico, GS 22 (41000 PX)
Drago Verde Antico, GS 22 (41000 PX)
Drago Blu Antico, GS 23 (50000 PX)
Drago d'Argento Antico, GS 23 (50000 PX)
Drago Giallo Antico, Sfida: 23 (50000 PX)
Kraken, GS 23 (50000 PX)
Drago d'Oro Antico, GS 24 (62000 PX)
Drago Rosso Antico, GS 24 (62000 PX)
Demogorgone, GS 26 (90000 PX)
Orcus, GS 26 (90000 PX)
Tàhil, GS 30 (155000 PX)
Tarrasque, GS 30 (155000 PX)

Conversione Mostri

Per aggiungere altri mostri a OBSS vi invito a convertirli da Pathfinder o dalla 5ed del famoso gioco di ruolo. OBSS è di base un sistema d20 fortemente modificato nelle dinamiche ma non nelle fondamenta dei valori numerici.

Conversione da Pathfinder
Prendiamo ad esempio l'Orco comune da
https://www.d20pfsrd.com/bestiary/monster-listings/humanoids/orcs/orc/
tralasciamo le parti descrittive e concentriamoci sui numeri e valori.

Orc (grado di Sfida 1/3) questo valore rimane il medesimo in OBSS
XP 135 questo valore va ricondotto alla tabella dei punti esperienza per CR (100 px in questo caso)
Orc warrior 1 non ci interessa la classe, solo al più la razza.
CE Medium humanoid ci indica che la creatura è di taglia media, umanoide e malvagio, ai fini dei Tratti la creatura non è di livello tale da aver attirato l'attenzione di un Patrono.
Init +0 è l'iniziativa, prendete il valore dalla Destrezza o Intelligenza se maggiore.
Senses darkvision 60 ft.; Perception -1, rimane uguale, si tengono gli stessi valori ed abilità. In questo caso 60 piedi indica che la distanza è di 20 metri
Weakness light sensitivity si cerca dove possibile l'equivalente in OBSS, in questo caso fotofobia leggera oppure si applicano direttamente le penalità indicate.
AC 13, touch 10, flat-footed 13 (+3 armor) questa è la Difesa.
Competenza Armi: è pari al BAB indicato
Competenza Magica: di base è metà del grado di Sfida. Utile solo se la creatura ha poteri magici.
hp 6 (1d10+1) rimane uguale
Fort +3, Ref +0, Volontà -1 si traducono in Tempra, Riflessi e Volontà. Il punteggio rimane uguale
Speed 30 ft. E' il movimento, in questo caso è 9 metri per Azione di Movimento.
Melee Falcione +5 (2d4+4/18–20) è il mio Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale
Ranged javelin +1 (1d6+3) è il Tiro per Colpire e danno. Rimane uguale
Str 17, Dex 11, Con 12, Int 7, Wis 8, Cha 6. Devi prendere solo la parte dei bonus.
Base Atk +1; CMB +4; CMD 14 il primo valore determina la CA. Suggerisco di usare direttamente i bonus al colpire indicati nel melee.
Feats Weapon Focus (Falcione) Arma Focalizzata. Il bonus dell'abilità è già calcolata nei valori di Melee
Skills Intimidate +2 rimane uguale.
Ferocity (Ex): An orc remains conscious and can continue fighting even if its hit point total is below 0. It is still staggered and loses 1 hit point each round. A creature with ferocity still dies when its hit point total reaches a negative amount equal to its Constitution score. Si prende la abilità così come è.

Conversione dalla 5e del famoso Gioco di Ruolo: f - Aumentate la Difesa ed i Tiri per Colpire di 1/2 punto per Grado di Sfida della creatura, arrotondate per eccesso.
- Per i Tiri Salvezza prendete come base il Grado di Sfida della creatura e poi applicate il modificatore di caratteristica relativo a Destrezza (Riflessi), Costituzione (Tempra), Volontà (Saggezza).

Condizioni

La grandezza dell'uomo è nella decisione di essere più forte della sua condizione. (Albert Camus)

Aumento Categoria di danno: quando la regola vi dice di aumentare la taglia o categoria di un dado seguite questo schema.

1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 3d6 > 3d8 > 3d10.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. subisce penalità -2 alla maggior parte delle Competenze basate su Forza e Destrezza.

Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Consapevolezza basate sulla vista) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato.

I personaggi accecati considerano il terreno sempre come difficile e devono effettuare una prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata. Le creature che falliscono questa prova cadono a terra Prone. I personaggi che rimangono per lungo tempo accecati possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Affascinato: Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare chi l'ha affascinata con capacità speciali o effetti magici dannosi.

Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo Tiro Salvezza contro l'effetto del fascino. Qualsiasi minaccia palese, come ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un'incantesimo o punta un'arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l'effetto.

Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per permettergli un nuovo Tiro Salvezza spendendo 2 Azioni.

L'affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di Competenza per interagire socialmente con la creatura.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Difesa e Tiro per Colpire e Tiri Salvezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante aumenta il suo grado di Affaticato e prende penalità anche al movimento ed alle prove di competenza di Base.

Se un personaggio non dorme almeno 8 ore (TS Tempra DC 17) nell'arco di 24 ore o dorme con un armatura media o pesante alla mattina è affaticato.

Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio Affaticato 2 diventa Affaticato.

Tabella: Livelli Affaticamento

Condizioni	Pen./Mov/Comp.	Recupero
Affaticato	1/-/-	1h
Affaticato 2	2/2m/-4	1h
Affaticato 3	4/3m/-6	8h
Affaticato 4	6/6m/-8	12h
Affaticato 5	Svenuto	6h
Affaticato 6	Morte	–

Dopo 8 ore di riposo una creatura passa da Affaticato 3 ad Affaticato 2 e dopo un altra ora passa ad Affaticato, purché non subisca ulteriori affaticamenti.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi ma può provare a Spingere. Deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto con bonus Forza +1d6 per Taglia di differenza).

Può attaccare con armi in mischia se piccole (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è più probabile). Ha -2 alla Difesa ed è Distratto.

Le condizioni valgono su chi è afferrato e su chi afferra.

Amichevole: Una creatura amichevole non attaccherà il personaggio se non minacciata esplicitamente.

Annegare/Trattenere il fiato: Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 2. Vedi pag. 222

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare. Fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune, a discrezione del Narratore.

Avvelenato: si considera avvelenato qualsiasi soggetto sotto l'influenza di un veleno o pozione, indipendentemente che questa stia già producendo gli effetti o li debba ancora produrre dato il tempo dell'insorgenza.

Bloccato: una creatura bloccata ha la braccia bloccate. Può spostarsi provando a Spingere, deve usare due Azioni per liberarsi (vedi Afferrato). Prende -4 alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Un incantatore Bloccato è Distratto e deve effettuare una Prova di Magia con Successo Critico Magico o non riesce a formulare magie. -1d6 al Tiro per Colpire.

Chi ha Bloccato una creatura si considera comunque Afferrato.

Colpo di Grazia: Come unica Azione nel round, una creatura può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio inabile o indifeso. Può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che sia adiacente al bersaglio.

L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge tre colpi critici. Le creature immuni ai colpi critici non possono subire un Colpo di Grazia.

Confuso: Una creatura confusa è mentalmente ottenebrata e non può agire normalmente. Una creatura confusa non riesce a distinguere un alleato da un nemico e considera tutti come nemici.

Se una creatura confusa è attaccata, attacca sempre l'ultima creatura che la ha attaccata, finché quella creatura non muore o esce dalla sua visuale.

Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni round della creatura confusa per vedere quello fa in quel round.

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Forza con l'arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Una creatura confusa che non è in grado di eseguire l'azione indicata non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore.

Distratto: Se l'incantatore è severamente distratto, impedito, disturbato, sanguinante, afferrato, cerca di nascondere il lancio della magia, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare una Prova di Magia.

Dominato: Se si ha un linguaggio in comune, si può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non si condivide nessun linguaggio, si possono impartire solo comandi di base come *vieni qui*, *vai lì*, *combatti* o *stai fermo*. Si è a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non si ricevono percezioni sensoriali dirette da lui, né si può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Consapevolezza con DC 15 (invece che DC 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (2 Azioni), si possono ricevere percezioni sensoriali come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se questo non può comunque comunicarle. Non si può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se si fosse presenti, ma ci si può rendere conto di cosa sta succedendo.

Ovviamente ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché entrambi i soggetti rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo. Se ogni giorno non si trascorre almeno 1 minuto a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo Tiro Salvezza per liberarsi dal controllo.

Dormire: Ogni volta che un personaggio termina un periodo di 24 ore senza dormire almeno 8 ore, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 17, altrimenti diventa Affaticato. Ogni riposo mancato ulteriore lo renderà ancora più Affaticato cumulando le penalità relative. Se il personaggio resta sveglio per più giorni, lottare contro il sonno diventa più difficile. Dopo le prime 24 ore, la DC aumenta di 4 per ogni periodo consecutivo di 24 ore trascorso senza aver dormito 8 ore. La DC torna a 17 quando il personaggio completa un riposo di almeno 8 ore.

Fiancheggiare: una creatura è fiancheggiata se ha due avversari non affiancatati attorno a se ed una ipotetica linea che unisce gli avversari attraversa il quadretto della creatura completamente. Le due creature prendono +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa.

Impreparato / Sorpreso: Una creatura sorpresa / impreparata ha una penalità di -4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Non potrà reagire, non userà Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse; dal round successivo potrà dichiarare l'iniziativa ed agire normalmente.

Inabile: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni. E' Impreparata (-4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi)

In Lotta: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Vedi **Afferrato**.

Indifeso: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato Indifeso.

Una creatura Indifesa non può compiere Azioni o Reazioni ne parlare, gli attacchi in mischia contro di lei hanno +2d6 di bonus. Non è consapevole di ciò che gli accade intorno. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona.

La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi.

La creatura perde il bonus di Destrezza alla Difesa.

Intralciato: Un personaggio intralciato ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta.

Una creatura intralciata tratta il terreno come Difficile, non può Correre o Caricare, subisce penalità -2 alla Difesa ed ai Tiri per Colpire.

Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire.

Morente : Un personaggio morente ha -1 Punti Ferita. E' indifeso. Ogni round perde 1 punto ferita finché muore o viene curato. Vedi **Indifeso**

Nauseato: Se la penalità non è già espressa una creatura nauseata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenze.

Morto: L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. I personaggi morti non possono beneficiare delle cure normali o magiche, e non possono essere riportati in vita da un incantesimo. Solo un Patrono ha sufficiente potere per riportare l'anima nel corpo e riportare in vita la creatura. La Scuola di Necromanzia ha incantesimi per rianimare un corpo come non morto.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato non può compiere Azioni o Reazioni ne parlare, gli attacchi in mischia contro di lei hanno +2d6 di bonus. La creatura è consapevole di ciò che ha intorno, non lascia cadere gli oggetti. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Riflessi. La creatura perde il bonus di Destrezza alla Difesa.

Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più Nuotare e potrebbe annegare.

Il terreno occupato da una creatura paralizzata (o morta) si considera come terreno difficile.

Perdita di punti Caratteristica: quando si i punteggi Caratteristica diminuiscono ricordarsi di togliere eventuali Punti Ferita 1 per punto di Costituzione perso per livello, abbassare Tiri Salvezza (Destrezza, Costituzione, Saggezza), Tiri per Colpire (Forza e Destrezza), Difesa (Difesa). Se non indicato come permanente si recupera 1 punto in tutto di Caratteristica al giorno di riposo.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi ed **Indifeso**.

Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna di carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto e potrebbe avere una qualche perdita permanente di Punti Ferita e/o altre menomazioni.

La creatura dispone di resistenza a tutti i danni. La creatura è immune ai veleni e le malattie, ma gli eventuali i veleni e le malattie già presenti nel suo sistema vengono solo sospesi, non neutralizzati. La creatura non ha percezione dell'ambiente ne capacità cognitive.

Paura, Spaventato: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è Spaventato.

Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Privo di sensi: si considera che sia **Indifeso**.

Prono: chi è prono ha un -4 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Non si può diventare proni se si vola.

Il giocatore può eseguire una prova di Acrobatica se fa 13 o più costa 1 Azione alzarsi. Se fai un fallimento critico nella prova non puoi fare altre azioni quel round e rimani prono.

Quando il punteggio di Acrobatica raggiunge 6 alzarsi da prono costa 1 Azione. Con Acrobatica 8 costa una Azione Immediata.

Quando sei prono puoi strisciare o muoverti a carponi. Il terreno si considera difficile e sei comunque considerato ancora prono finché non ti alzi.

Il terreno si considera difficile e sei comunque considerato ancora prono finché non ti alzi.

Punti Ferita Massimi: una creatura che subisca un attacco che abbassa i Punti Ferita Massimi deve calare prima i Punti Ferita Massimi attuali e poi diminuisce dello stesso ammontare i Punti Ferita attuali se non già tolti. Se i Punti Ferita Massimi arrivano a 0 la creatura è morta. I Punti Ferita massimi si recuperano nella misura di 1 per valore di Costituzione per 8 ore di riposo.

Resistenza al Danno: una creatura che abbia Resistenza al Danno si considera che dimezzi automaticamente il danno dalla fonte specificata, es. Resistenza al Danno: Suono. La Resistenza al Danno può essere indicata anche con un valore numerico, es. Resistenza al Danno: Fuoco 10. In questo caso la protezione funziona sui primi 10 danni subiti, in caso di effetto che concede un Tiro Salvezza per dimezzare, prima si toglie l'ammontare della protezione al totale, poi si esegue il Tiro Salvezza per dimezzare il danno residuo.

Stordito/Svenuto: si considera che sia **Indifeso**. Può parlare a fatica.

Trattenere il fiato: leggi **Annegare/Trattenere il fiato**

Rallentato: una creatura rallentata non è in grado di eseguire tutte le 3 possibili Azioni nel round. Rallentato viene sempre indicato con due valori, il primo indica quante Azioni in meno si fanno a round, il secondo la durata dell'effetto, se segnato con un - allora non ha una fine indicata. Es. Rallentato 1/3r, Rallentato 2/-.

Ristretto : due creature medie o piccole che condividono lo stesso quadretto di mappa si considerano ristretti. Entrambe le creature prendono -1d6 al Tiro per Colpire ed alla Difesa (-4) finché condividono lo spazio. Una creature può condividere il quadretto

con una creatura di taglia almeno tre volte più grande senza penalità.

Rotto: La condizione rotto ha i seguenti effetti, a seconda dell'oggetto:

- Se l'oggetto è un'arma, tutti gli attacchi effettuati con l'oggetto subiscono penalità -2 al Tiro per Colpire ed ai danni. Tali armi ottengono un Colpo Critico soltanto con un 3 volte 6 ed infliggono al massimo solo 1 volta il danno in aggiunta.

- Se l'oggetto è un'armatura o uno scudo, il bonus che concede alla Difesa è dimezzato, arrotondando per eccesso. L'armatura rotta raddoppia la penalità di armatura alla Prova sulle Competenze.

- Se l'oggetto è un attrezzo necessario per una Competenza, tutte le prove di Competenza di Base effettuate con esso subiscono penalità -2.

- Se l'oggetto è una Bacchetta o un Bastone, utilizzate il doppio delle cariche necessarie ogni volta che viene usato.

- Se l'oggetto non rientra in nessuna delle precedenti categorie, la condizione rotto non ha effetto sul suo uso. Gli oggetti con condizione rotto, a prescindere dal tipo, valgono il 25% del loro costo normale. Se l'oggetto è magico, può essere riparato soltanto con l'incantesimo Fabbricare utilizzata da un incantatore di livello uguale o superiore a quello che ha creato dell'oggetto.

Sanguinante: Una creatura che sta subendo danni da sanguinamento subisce la quantità di danno indicata all'inizio del suo round. Il sanguinamento può essere ridotto di un punto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 12, 2 Azioni. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 2. Costo **2 Azioni**.

Un trattamento di 1 minuto garantisce 1 successo, senza prova. Ogni successo critico riduce il sanguinamento di un punto ulteriore. Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica.

Il sanguinamento si riduce di 1 per ogni dado di cura della Pozione o Incantesimi. Se i Punti Ferita del soggetto vengono riportati al valore massimo il sanguinamento termina.

Se non indicato diversamente il danno da sanguinamento si cumula con un massimo di 10 Punti Ferita a round. Il danno da sanguinamento viene indicato con Sanguinamento valore/valore massimo, dove valore è il punteggio di sanguinamento causato dall'attacco e valore massimo è il punteggio di sanguinamento massimo che si può raggiungere.

Vulnerabilità: funziona al contrario della Resistenza. Il danno viene raddoppiato prima dell'eventuale Tiro Salvezza.

Autore ed ideatore

Andres Zanzani - azanzani@gmail.com

Contributi

Federica Angeli

Materiale per giocare

Siete invitati a scaricare da GitHub **Old Bell School System** liberamente e senza vincoli se non quelli espressi dalla licenza. Il sito principale è https://github.com/buzzqw/TUS

* **Manuale di OBSS**: OBSS.pdf https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS.pdf

* **Scheda**: OBSS-Scheda.pdf https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-scheda.pdf

Versione su 3 pagine OBSS-scheda-v3.pdf https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-scheda-v3.pdf

* **Schermo del Narratore**: screen.pdf https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/screen.pdf

* **info sui personaggi**: OBSS-schema-narratore-personaggi.pdf https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/OBSS-schema-narratore-personaggi.pdf

* **changelog** changelog.md url https://github.com/buzzqw/TUS/blob/master/OBSS/changelog.md

Ringraziamenti

Un enorme ringraziamento ad EditoriFolli (http://www.editorifolli.it/gdr/dnd5/srd5/) ed ai suoi collaboratori per il lavoro di traduzione della SRD della 5e. Senza il loro lavoro questo manuale non sarebbe stato possibile.

Ringrazio Readex (https://github.com/ThomasJockin/readexpro) per il font usato. Readex è un font dall'alta leggibilità anche per persone con difficoltà di lettura.
Il font *Italico* e ***Italico Grassetto*** sono presi da Dejavu (https://dejavu-fonts.github.io/)

Le immagini usate per le razze, a parte per gli Umani e Golian, sono state generate con Bing Image Creator e sono le uniche immagini create da AI nel manuale.

Per qualsiasi segnalazione o consiglio aprite una issue su GitHub, oppure mandatemi una mail azanzani@gmail.com o contattatemi sul gruppo OBSS su Telegram https://t.me/obssgdr

Powered by LaTeX & **GitHub**

And enjoy the game. (Players' Guide to Immortals. Frank Mentzer)

Nome Personaggio	Nome Giocatore	Movimento	OBSS 0.99	Scheda V3.4

Razza	Eta'	Altezza	Peso	Occhi	Capelli	Taglia	Segni particolari

Punti Esperienza:	Livello:

Forza	
Destrezza	
Costituzione	
Intelligenza	
Saggezza	
Carisma	

Punti Fato (20-lv)/5 Attuali / Max
/

Punti Ferita Attuali / Massimi
/
Morte -(10+COS*2) PF

Tiri Salvezza	Totale TS	Punti da Abilità	Valore Caratt.	Bonus Magici	Altro
Tempra (Cos)					
Riflessi (Des)					
Volontà (Sag)					

Difesa	Totale	Base	Destrezza	Armatura	Scudo	Altro
		10				

Altro:

Penalita'	Prova di Magia	Comp.	Mov.
Armatura			
Penalita'		Tiro x Colpire	
Scudo			

Tratti	Valore	Avanzamenti	Patrono	Note

Prof.:				
Competenze	Caratteristica	Valore Caratt.	Punti Assegnati	Totale
Consapevolezza	Saggezza		1/3lv	
Competenza Armi (CA)				
Competenza Magica (CM)				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				
Lista Armi:				

Abilita'	Tiri Salvezza	Caratt.

Capacità razziali:

Abilita' ai Lv: 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 18

Iniziativa: 3d6 + Intelligenza o Destrezza

Arma	Bonus al Colpire					Bonus al Danno				Danno Arma	Gittata	EDX
	CA	Caratteristica	Magia	Altro	**Tot.**	Caratteristica	Magia	Altro	**Tot.**			

Equipaggiamento	
Monete Platino Monete Oro Monete Argento Monete Rame Gemme	CdC

Patrono:
Competenza Magica (CM):
Mod di Cratteristica:

	Punteggio:
Tiro per Colpire:	3d6+CA+Mod. Incantesimi+Abilità
Tiro Salvezza:	10 + CM + mod. caratteristica + 1 x Adepto Magia +1 x Crit
Prova di Magia:	3d6 + 1d6 ogni 2 CM -1 dado per 2 Adepto della Magia

Simbolo:
Devoto - Seguace:
Manifestazione:
Elemento favorito:

Punti Magia:	Totali	Attuali	Costo Inc. = Livello

Incantesimi	Lista	Appreso	Pagina	F	Incantesimi	Lista	Appreso	Pagina	F

Varie

Lingue	Capacita' legate ai Tratti	

Le mie Opzioni

Anche io sono un Narratore e per quanto abbia costruito OBSS in base alle mie preferenze e preferenze ci sono alcune Opzioni che mi piace rendere disponibili ai personaggi, specialmente se questi hanno già esperienza.

Al mio tavolo di gioco solitamente scelgo queste Opzioni:

- Successo Parziale pag. 31
- Variante Iniziativa, se ho giocatori esperti. Pag. 37
- Tiro Critico Variante e Variante Tiro Critico sono a scelta del giocatore se usarli o meno. Da decidere in Sessione Zero. Pag. 42 e 267
- Azioni Tiro Critico suggerito per giocatori esperti, a scelta del giocatore. Pag. 42
- L'Unica Regola la uso se sono Narratore di un gruppo di principianti. Pag. 49
- Magia Suprema se voglio agevolare gli incantatori di alto livello. Pag. 93
- Abilità Iconiche in caso di lunghe campagne. Pag. 179
- Droghe NO. Solo in caso di gruppi composti da persone mature ed adulte di testa. Pag. 252

Note

Per me OBSS va giocato in maniera schietta, senza troppi pensieri e cervellotici progetti. OBSS non è fatto per uccidere i personaggi ma allo stesso modo non ne agevola la sopravvivenza, tutto sta al Narratore a decidere come si gioca. E' nel Narratore, nello stile dei giocatori e l'interesse del gruppo la chiave di gioco, OBSS vuole offrire il framework, gli strumenti, per giocare l'avventura.

Cercate di enfatizzare le scene, siate anche teatrali nelle descrizioni, togliete la patina al gioco pulito e politically correct. Rimane sempre il vostro mondo, il vostro tavolo ed il vostro gioco, cercate di dare quell'immersività che spesso nei sistemi più moderni si è un pò persa. Quando c'è un combattimento fate che sia tale! Deve sentirsi il clangore delle armi, il cozzare sulle armature, l'ozono nell'aria causato dal fulmine, le bruciature crepitanti delle palle di fuoco. Fate che i giocatori apprezzino le possibilità offerte dal sistema e si possano divertire a cercare come effetturare la prova migliore.

Scegliete voi se i personaggi sono canaglie che cercano solo di sopravvivere e accumulare tesori oppure dare un taglio più classico o epico all'avventura. OBSS si sposa che entrambe le scelte, specialmente utilizzando qualche Opzione riespetto ad un altra.

Create il gruppo, e non intendo solo come insieme di personaggi, ma come anche insieme di giocatori. Un gruppo dove le persone si rispettano e fidano (possibilmente...). Costruite avventure che coinvolgano tutti, dove tutti possano dare il loro contributo. Ci potranno essere avventure più *cucite* intorno ad un personaggio ma questo non **deve** escludere gli altri nel partecipare, nel più ampio termine della parola, non fate che la sessione sia un monologo tra voi ed il singolo giocatore. Approfittate di ogni avventura per fare conoscere i personaggi tra loro, nulla unisce di più che la paura di morire!

Una volta fatto il gruppo, e potrebbe volerci anche tempo, allora sfruttate le storie personali, gli indizi ed ipotesi create dai giocatori per plasmare situazioni e accadimenti. Come un pesante volano che ruota questa continuerà a creare situazioni, avventure e nuovi plot da seguire.

Potrebbero esserci delle difficoltà nel creare il gruppo, capita purtroppo. Cercate di parlare con il giocatore che da problemi. Cercate di capire se è il suo personaggio che non *funziona* con il gruppo oppure è il giocatore che non ha ben compreso le meccaniche del gruppo.

Per questo vi suggerisco sempre di fare la così detta Sessione Zero (pag. 269), dove come Narratore andrete a delineare a grandi linee quali sono i cardini dell'avventura, cosa vi aspettate dai personaggi, quali sono le regole di base di morale da seguire. Non c'é nulla di peggio di un gruppo di personaggi slegati dove ognuno vuole fare qualcosa di diverso e non gli interessa l'*obiettivo comune*.

E' molto importante capire cosa piace ai giocatori, ogni persona e gruppo vuole un certo stile di gioco ed è corretto cercare di accontentarli. Se il gruppo vuole avventure politiche, drama romantici cercate di fargli trovare soddisfazione nel mentre dell'avventura. Se invece preferiscono più combattere allora non lesinate scontri purché coerenti con l'avventura stessa.

Fate capire che dovete funzionare come insieme di giocatori e personaggi per poter giocare al meglio e divertirvi tutti ed avere maggiori possibilità di sopravvivenza. Nessun giocatore deve essere sopra gli altri, solo il Narratore ha l'ultima parola.

Infine siate sempre corretti, nel bene e nel male. Ci saranno sessioni più sfortunate ed altre dove i dadi troveranno la strada giusta, dove l'idea brillante salverà il gruppo. Non fate il Narratore che salva **sempre e comunque** i personaggi, un aiuto ogni tanto ci può stare specialmente nella sessione più sfortunata, ma rispettate le scelte dei personaggi e l'esito dei dadi. Ricordate che i giocatori hanno i Punti Fato da poter usare a differenza dei poveri mostri!. Ricorda infine che il Narratore non deve rubare la scena ai personaggi, bensì costruire ambiente, drammi e passioni intorno a loro. Non cè nulla di più fastidioso di un Narratore con manie di protagonismo, vuoi nella tenuta dei PNG vuoi nell'imporre scelte e scene.

Ed infine un ovvietà: **divertitevi**, sforzatevi **tutti** affinché la sessione abbia quel misto di tensione, divertimento e soddisfazione. Siete persone che vogliono giocare, divertirsi e stare insieme, non dimenticatelo mai.

Licenza

Old Bell School System (OBSS) è un prodotto di Andres Zanzani. OBSS è licenziato con la licenza Attribution-ShareAlike 4.0 International - https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode

In sintesi (ma leggi bene la licenza completa!) sei libero di:

Condividere — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

Modificare — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere per qualsiasi fine, anche commerciale. Questa licenza è accettabile per Opere Culturali Libere.

Il **licenziante** non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza. Alle seguenti condizioni:

Attribuzione — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

Stessa Licenza — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Note: Non sei tenuto a rispettare i termini della licenza per quelle componenti del materiale che siano in pubblico dominio o nei casi in cui il tuo utilizzo sia consentito da una eccezione o limitazione prevista dalla legge. Non sono fornite garanzie. La licenza può non conferirti tutte le autorizzazioni necessarie per l'utilizzo che ti prefiggi. Ad esempio, diritti di terzi come i diritti all'immagine, alla riservatezza e i diritti morali potrebbero restringere gli usi che ti prefiggi sul materiale.

Note dell'Autore: Qualsiasi utilizzo di OBSS o sue parti od idee siete pregati di comunicarlo preventivamente. Le immagini incluse nel manuale o nel repository, ad esclusione delle mappe di Curyan e Tiya, sono in pubblico dominio o sono senza licenza. In caso di inclusione per errore di immagini protette da copyright vi invito a segnalarle per la rimozione.

Indice Analitico

0 Punti Ferita, 39
7 Regole Luminose, 193
8 Passi delle Allieve, 183

Abilita' al primo livello, 62
Abilità, 3, 62
Abilità nei livelli, 62
Accecata, 52, 220
Accecato, 220, 534
Accendere una torcia, 208
Accesso agli Incantesimi, 92
Acciaio Vivente, 215
Acido, 221
Acqua, 221
Acqua Benedetta, creare, 105
Acqua santa, 45
Acquisire Oggetti Magici, 275
Acrobatica, 31
Adamantio, 215
Addormentato, 535
Adepto della Magia, 62
Affascinato, 534
Affaticato, 534
Afferrare un avversario, 49
Afferrato, 534
Affogare, 222
Aggiungere i PNG, 263
Aggiungere Nuove Capacita, 273
Aiutare in combattimento, 46
Aiutare un altro, 31
Aiutare un altro nelle Prove, 31
Ali della Fenice, 62
Allieve, 183
Allungo, 63
Alterare le Magie, 97
Altre azioni e situazioni, 46
Altre Ricchezze, 197
Alzarsi da prono, 47
Ambiente, 219
Amichevole, 534
Ammazza Giganti, 77
Andare Veloci, 255
Anelli Magici, 270
Animalia, 63
Annegamento, 222
Annegare, 534
Antimagia, 237
APL, 261
Applicare il Veleno, 248
Archi, 53
Arco Composito, 199
Arduuar, 250
Area di Effetto incantesimi, 91
Argento Alchemico, 215
Aria Viziata, 237
Ariete, 218
Arkasun, 250
Arma da Controcarica, 45
Arma da lancio contro avversario impegnato in combattimento, 48
Arma di dimensione superiore, 200
Arma Doppia, 44
Arma Focalizzata, 64
Arma Lunga, 44
Arma lunga a breve distanza, 44
Arma senza competenza, 24
Arma troppo grande, 48
Armato, 64
Armatura / Scudo Magico, 289
Armatura del Devoto, 64
Armatura della Montagna Incantata, 64
Armatura senza competenza, 24
Armature, 202
Armature da Cavallo, 256
Armature e Magia, 202
Armature e Prova di Magia, 202
Armature Leggere, 24
Armature magiche, 203
Armature Medie, 24
Armature Perfette, 203
Armature Pesanti, 24
Armi, 198
Armi a spargimento, 45
Armi aggraziate, 54
Armi Antiche, 200
Armi da distanza, 24
Armi da Lancio, 44
Armi da lancio, 55
Armi da mischia, 24
Armi da stordimento, 55
Armi da Tiro, 44
Armi della morte, 54
Armi doppie, 54
Armi Improvvisate, 200
Armi in più Liste d'Armi, 59
Armi Leggere, 44, 54
Armi letali, 55
Armi Perfette, 200
Armi Semplici, 24, 59
Armi Versatili, 44
Arrabbiato, 349
Arrampicarsi, 31
Arrampicarsi su una corta, 31
Arrotondamenti, 3
Artista dell'Arma, 65
Assegnare i PX, 263
Assordato, 534
Aste, 56
Atherim, 185
Atilantis, 332
Atmos, 180, 183
Attaccare alle spalle, 47
Attacchi multipli, 43
Attacchi multipli armi da lancio, 44
Attacchi multipli con armi da distanza, 43
Attacchi sott'acqua, 227
Attacco, 41
Attacco a tocco, 41
Attacco a Tocco con incantesimo, 95
Attacco alle spalle, 65
Attacco turbinante, 65
Attarna, 250
Attraversare nemici, 255
Attraversare quadretti occupati, 255
Attraverso i nemici, 255
Attrezzi da scasso, 240
Aumentare Competenze di Base, 23
Aumentare il tempo, 97
Aumento Dadi, 534
Autore, 538
Avanzamento di Livello, 26
Avarizia, 191
Avvelenati, 247
Avvelenato, 534
Avventura in OBSS, 267
Avventure, 333
Avventure in Acqua, 227
Azione, 3, 36
Azione di Movimento, 36
Azione di Reazione, 37
Azione di Scatto, 38
Azione Forzare porte, 232
Azione Immediata, 37
Azione Sfondare porte, 232
Azioni da tana, 353
Azioni del Famiglio, 84
Azioni nel Round, 36
Azioni Preparate, 36
Azioni, Interrompere, 36

Bacca Viola di Barsar, 249
Bacche Azzurre di fosso, 249
Bacche di Ljust, 250
Bacio di Ljust, 250
Balestra pesante, 199
Balestre, 56, 199
Bandoliera, 207
Barannie, 250
Barca, 256
Bardature da Cavalcatura, 256
Batteria Estesa, 65
Batteria Magica, 65
Bava fermentata di Lucos, 249
BBEG, 263
Belevon, 185
Bere troppo, 252
Bersagli, 91
Bloccato, 534
Bloodied, 349
Boleto Stridente, 235
Bonus, 3, 30
Bonus comulativi, 46
Bonus comuni Lista d'armi, 53
Bonus Punti Esperienza, 260
Bufera, 226
Buio, 220
Burthelas, 250

CA, 23
Cadere, 220
Cadere in Acqua, 220
Caduta oggetti, 221
Cadute, 220
Calci, 46
Caldo, 222
Calendario, 336
Calicante, 180, 183
Callynthine, 250
Cambiare gli Incantesimi, 95
Camminare, 254
Cane, 256
Cannone a onde moventi Yamato, 104
Capacita' di Carico, 257
Capacità di Carico, 257
Caratteristica perdita punti, 536
Caratteristica Potenziata, 16
Caratteristiche, 14
Caratteristiche - Modalita' della tradizione, 16
Caratteristiche - Modalità base, 15
Caratteristiche - Modalità opzionale per i codardi, 16
Caratteristiche basse, 16
Caratteristiche dei Piani, 339
Caratteristiche ed Abilita', 62
Carica, 45
Carica su Terreno difficile, 254
Cariche, 275
Carisma, 15
Carponi, 47, 536
Carretto, 256
Cattalm, 186
Cavalcature, 256
Cavallo, 50
Cavallo movimento, 256
Cenere di Arpasur, 252
Cenere di Corteccia Gialla, 249
Centopiedi Gigante, 506
Cercaorecchie, 237
Check, 3
Chiedere Punti Ferita del Mostro, 349
Cieco, 219
Cinismo, 186
Circa OBSS ed i tiro di dadi, 267
Circolo del Potere, 97
Classe di Difficoltà, 3
CM, 3, 23
Colpi poderosi, 66
Colpi Potenti, 47
Colpito mentre concentrato, 96
Colpito mentre tieni la concentrazione, 96
Colpo Critico, 3
Colpo di Grazia, 47, 535
Colpo furtivo, 65
Colpo Indebolente, 65
Colpo Mortale, 65
Colpo Paralizzante, 66
Colpo Preciso, 48
Colpo Psichico, 68
Combattere al Buio, 49
Combattere alla Cieca, 66
Combattimento, 35
Combattimento a cavallo, 50
Combattimento Armato, 35
Combattimento con due armi, 44, 66
Combattimento Sociale, 34
Combattimento sott'acqua, 227
Combinare Effetti Magici, 92
Come calcolare il danno dell'arma, 39
Come fare magie (In sintesi), 88
Come sta il mostro, 349
Competenza, 3
Competenza Armi, 23
Competenza Armi dei mostri, 349
Competenza con le Armi, 3
Competenza Magica, 3, 23
Competenze, 20, 28
Competenze Attive, 23
Competenze di Base, 20

Componenti, 90
Componenti Incantesimi, 90
Comprare incantesimi, 272
Comprare un incantesimo, 283
Concentrato, 66
Concentrato Viola, 249
Concentrazione, 90, 96
Condizioni, 534
Condizioni mentali, 39
Confusione, 535
Confuso, 535
Conoscenza istintiva, 66
Consapevolezza, 21, 29
Conservare la magia, 96
Controcarica, 45
Conversione Mostri, 533
Copertura, 51
Copertura nei Tiri Salvezza, 51
Copiare Incantesimi sul Tomo, 95
Coraggio, 184
Corollario Golden Rules, 28
Correre, 254, 255
Corruzione di Rezh, 253
Corteccia di Aklent, 250
Cos'è incantesimo, 88
Cose da comprare, 205
Cosmologia, 180
Costituzione, 14
Costruire armi, 200
Costruire l'Incontro, 262
Costruire un Bottino, 265
Creare Armature Magiche, 270
Creare Armi Magiche, 271
Creare Bacchette, 271
Creare Bastoni, 271
Creare Oggetti Magici, 66, 270
Creare Pergamene, 272
Creare Pozioni, 272
Creare Veleni Naturali, 248
Creare Verghe, 273
Creature per quadretto, 347
Cristalli magici, 238
Critico nell'Iniziativa, 36
Critico sui mostri, 350
Crolli e Cedimenti, 235
Culcoa, 250

Dadi truccati, 67
Danneggiare gli Oggetti Magici, 275
Danneggiare oggetti incantati, 218
Danno Coordinato, 67
Danno critico, 42
Danno Critico Mostri, 352
Danno critico se si lancia incantesimo, 96
Danno dell'arma, 39
Danno Massivo, 39
Danno non letale, 47
Danno non letale con arma non idonea, 47
Danza della Lama, 67
Darsirion, 250
Dattilografo, 67
DC, 3
DC di una magia, 96
DC per creare oggetto magico, 270
DC Statica nelle prove contrapposte, 29
DC Tiro Salvezza Incantesimo mostri, 96
Decifrare scritti magici, 67
Delrean, 250
Delrean Plus, 250
Descrizione degli Oggetti Magici, 283
Destreggiarsi, 255
Destrezza, 14
Devoto, 3
Difendere Cavalcatura, 67
Difesa, 3, 41
Difesa naturale, 41
Difesa pronta, 67
Difesa totale, 48
Difficoltà incantesimi dei mostri, 96
Disarmare, 49
Disattivare congegni senza attrezzi, 240
Disattivare trapple magiche, 240
Disingaggiare, 48
Disporre Tesori, 263
Distanza, 3, 38
Distanza di Mischia, 38
Distanza di Tocco, 38
Distillare pozioni, 68
Distratto, 3, 96, 535
Distratto - Problemi nel lancio dell'incantesimo, 96
Dita di Daraka, 249
Diversi, 9
Dominato, 535
Doppia porzione, 68
Dormire, 239, 535
Dormire più volte al giorno, 239
Dosi, 275
Downtime, 214
DR, 4
Draaf, 250
Droga, 252
Druido, 186
Due 1 nei Tiri Salvezza magici, 96
Due armi, 66
Dungeon, 228
Durata Incantesimi, 90
Durata Luce, 219

Ecolocazione, 138
EditoriFolli, 538
Efrem, 186
Egoismo, 183
Eldrin'tail, 250
Elementalista, 68
Elenco Manovre d'Arme, 60
Elenco Patrono - Tratto, 196
Elfi, 6
Empatia, 182
Energia Negativa, 98
Energia Positiva, 98
Energia positiva curativa, 98
Energia positiva su non morti, 98
Energia Psichica, 68
Entrare, 217
Equipaggiamento, 198
Equipaggiamento avventura, 205
Equivalenze armi, 349
Erba puntuta rosa, 249
Erboristeria, 32
Erondil, 187
Esausto, 534
Esempi di Fiancheggiamento, 47
Esempi prove Competenza, 31
Esempio di Trappole da dungeon, 236
Esperto, 68
Esplorazione, 230
Esplosione del 6, 3
Esplosione del Danno, 43
Essenza profumata do Inut, 252
Essere ristretti con qualcuno, 255
Estratto alcolico di Melzaa, 252
Estratto di Bacca Illa bruciata, 250
Estratto di radice Gisenosa, 250
Estrazione rapida, 69
Etereo, 86
Evocazione creature, 97

Fallimento Critico, 29
Fallimento critico con arma avvelenata, 248
Fallimento Critico Incantesimi, 96
Fallimento Critico Magico, 4, 93
Fallimento critico magico, 93
Fallimento Critico nel Tiro Salvezza, 4
Fallimento critico nell'iniziativa, 36
Fallimento Critico nella Prova di Magia, 93
Fallimento disattivare trappola, 240
Fallire l'apertura di un lucchetto, 233
Fallire prova di forza sfondare porte, 232
Fame, 221
Famiglio, 64, 84
Fanghiglia Verde, 236
Fanghiglie, Muffe e Funghi, 235
Fare a botte, 46
Fare cadere un avversari, 49
Fare Infuriare, 69
Faretra, 207
Fattore tempo, 30
Febbre Demoniaca minore, 253
Febfendi, 250
Fedele, 69
Fegato di Toporagno Viola, 249
Feritoie e frecce, 231
Ferocia, 69
Ferpillon, 252
Ferro Freddo, 215
Fiancheggiare, 47, 535
Fiancheggiato, 535
Figlia di Shayalia, 69
Finta, 49
Finta Morte, 70
Fiocco bianco di Mucot, 249
Fiuto, 12
Flagello Danzante, 70
Foglie fermentate di Luside, 252
Forgiato nella furia, 70
Forma Elementale, 70
Fortuna del Principiante, 4, 17
Fortunato, 70
Forza, 14
Frecce magiche, 86
Freccia chiamata, freccia consegnata, 70
Freddo, 223
Fucile, 200
Fuga, 257
Fumi di Curna, 249
Fumo, 221
Fungo Fosforescente, 236
Fuoco, 222
Furia, 70
Furryman, 9

Garioe, 250
Gaya, 187
Geffnull, 250
Gelo blu, 249
Generazione casuale degli Oggetti Magici, 277
Generosità, 187
Gentilezza, 193
Ghiaccio, 223
Giocare e non spaventare, 267
Giocoliere, 70
Gittata, 90, 199
Gittata armi a spargimento, 45
Gittata Personale, 90
Giustizia, 191
Gnomi, 7
Golden Rules, 28
Golian, 10
Gradh, 181, 184
Gradini, 232
Grasso di Toporagno Viola, 249
Gratitudine, 188
Gru d'argento, 71
Guerriero della Magia, 71
Gusterbloon, 250
Gylvert, 250
Harfindar, 250
Harfy, 250
Ho detto CADI, 71

I cicli millenari, 337
I Piani, 338
I primi Patroni, 337
I Punti Magia, 94
Iaijutsu, 72
Identificare Pozione, 32
Identificare Veleno, 32
Ignorare la DR, 86
Il Cacciatore, 179
Il Competenze e Background del personaggio, 21
Il Fabbro, 179
Il Morto, 179
Il Patrono è con me, 71
Il Patrono è la mia Arma, 71
Il primo ciclo, 337
Il sottosuolo, 228
Il Tomo della Magia, 94
Illuminazione, 228
Imgombro per Scudi, 204
Immunità ai critici degli oggetti, 218
Immunità ai veleni, 72
Immunità al danno, 87
Impedimenti, 97
Imposizione delle mani, 72
Impreparato, 45, 535
Improvvisare, 72
Inabile, 535
Incanalare energia, 73
Incanalare energia su non morti, 73
Incantatore, 4
Incantatore da Combattimento, 72
Incantatore Prudente, 72
Incantesimi al primo livello, 95
Incantesimi come Rituali, 94
Incantesimi da Drago Argento, 403, 404
Incantesimi da Drago Bianco, 390, 391
Incantesimi da Drago Blu, 392, 393
Incantesimi da Drago Bronzo, 405–407
Incantesimi da Drago d'Oro, 408, 409
Incantesimi da Drago d'Ottone, 411, 412
Incantesimi da Drago di Rame, 413, 414
Incantesimi da Drago Giallo, 394
Incantesimi da Drago Nero, 395, 396
Incantesimi da Drago Porpora, 397
Incantesimi da Drago Rosso, 398, 399
Incantesimi da Drago Verde, 400–402
Incantesimi elenco, 176
Incantesimi, Area di effetto, 91
Incantesimi, Azioni per lanciare, 88
Incantesimi, Bersagli, 91
Incantesimi, Combinare effetti, 92
Incantesimi, Componenti, 90
Incantesimi, Conosciuto, 92
Incantesimi, Durata, 90
Incantesimi, Durata Concentrazione, 90
Incantesimi, Fallimento Prova di Magia, 93
Incantesimi, Gittata, 90
Incantesimi, in Armatura, 90
Incantesimi, Inabile, 91

Incantesimi, Liste di Magia, 89
Incantesimi, Massimo livello di incantesimo lanciabile, 92
Incantesimi, Prova di Magia, 93
Incantesimi, Punti Magia, 94
Incantesimi, Rarita' incantesimi, 92
Incantesimi, Recupero Ponti Magia, 94
Incantesimi, Regole base, 92
Incantesimi, se stesso come bersaglio, 91
Incantesimi, Studiare, 95
Incantesimi, Tiro per Colpire, 95
Incantesimi, Tomo della Magia, 94
Incantesimi, vedere bersaglio, 91
Incantesimo definizione, 88
Incantesimo non conosciuto, 95
Incatesimi, Appreso, 92
Incontri, 261
Indifeso, 535
Indifferenza, 183
Individuare bersagli, 51
Indolenza, 190
Indossare e Togliere Armature, 204
Influenza Demoniaca, 253
Infondere Coraggio, 73
Infondere Energia Magica, 73
Infondere Energia Magica Superiore, 73
Infondere Paura, 74
Informazioni sui personaggi, 538
Ingombro, 257
Ingombro Armature, 202
Ingombro Armi, 199
Ingombro Creature trasportate, 257
Ingombro delle monete, 257
Ingombro Proiettili, 199
Ingombro trasportato in base alla taglia, 257
Ingordigia, 192
Iniziativa, 3, 35
Iniziativa e Golden Rules, 35
Iniziativa migliorata, 74
Iniziativa uguale, 35
Iniziativa, critico, 36
Inseguimento, 257
Insorgenza veleno, 247
Intelligenza, 14
Interrompere Azioni, 36
Interrompere un proprio incantesimo, 90
Intimidire, 32
Intralciato, 535
Intransigenza, 188
Invidia, 185
Invisibile, 220, 536
Invisibilità, 51
Ioun Stone, 322
Ipocrisia, 195
Isy Scroll, 272
It's over 9000, 93

Jojopo, 250

Kelventare, 250
Kili ed Ingombro, 257
Klagul, 250
Klandor, 250
Klynkyx, 250
Krondal, 188

L'Ombra, 179
L'Oracolo della Guerra, 179
La Furia Magica, 179
La Madre, 179
La mia morte la tua morte, 74
La mia pelle, 74
La mia Testa è più Dura, 74
La Terra, 334
Lance, 56
Lanciare armi, 47, 200
Lanciare Armi a Spargimento, 45
Lanciare Incantesimi in Armatura, 90
Lanciare incantesimi mentre si cade, 220
Lanciare incantesimi sott'acqua, 227
Lanciare Incantesimi sotto attacco, minaccia, distrazione.., 3
Larve Necrofaghe, 238
Lava, 223
Lavorare in città, 214
Laydel, 188
Le altre Religioni, 333
Le caratteristiche degli incantesimi, 88
Le Dimensioni contano per Sfondare..., 218
Le Golden Rules, 28
Le Liste di Magia, 89
Le mie Opzioni, 541
Le quattro tipologie di Dungeon, 229
Ledyal, 188
Legge del Premio, 26
Leggere i punteggi delle Caratteristiche, 15
Letto, 206
Licenza, 542
Lievito di Muschio Bianco, 250
Linee guida per i giocatori, 27
Linee guida per i Narratori, 267
Lingua di Kreex, 249
Lingua Rossa di Xabax, 250
Linguaggi, 33
Lista Armature, 53
Lista Armi, 53
Liste Magia privilegiate, 181
Litania versatile, 74
Livellare, 26
Livello, 3, 26
Livello Incantesimi per Abilità, 92
Ljust, 180, 182
Lo scontro con il Boss, 263
Lo scudo è mio amico, 74
Lotta, 535
Luce, 98, 219
Luce Fioca, 219
Luce Fioca penalita' TC, 219
Lussuria, 192
Lynx, 180, 184
L'Eroe senza paura, 179

Maestria del combattimento, 48
Magia, 88
Magia eterea, 97
Magia in combattimento, 46
Magia lontana, 97
Magia mirata, 97
Magia pietosa, 97
Magia suprema, 93
Magia vedere il bersaglio, 91
Magie efficaci, 97
Magie multiple nello stesso round, 97
Magie potenti, 75
Magie Punitive, 97
Magnete, 238
Magus, 71
Malattie, 247, 253
Malattie e pronto soccorso, 253
Malizia, 194
Malus, 30
Manovre ed Azioni di Attacco, 49
Manuale, 538
Marcia Forzata, 256
Massimo livello di incantesimi lanciabili, 92
Massimo punteggio Competenza, 21
Massimo valore d bonus, 3
Masterizzare, 259
Materiali Speciali, 215
Melandrir, 251
Merci, 205
Meteo, 224
Mezzelfo, 7
Mezzorco, 8
Mindmaster, 179
Miracoli, Interventi e Prodigi, 182
Mirare a parti specifiche, 47
Mirenna, 251
Miscela 31, 251
Mischia, 4, 38
Mistura Rossa, 249
Mithral, 216
Mitridatismo, 72
Modificare le dimensioni, 50
Modificare le proprie dimensioni, 50
Modificatore di caratteristica per incantesimi, 92
Modificatori al costo degli oggetti magici, 270
Modificatori in Attacco e Difesa, 46
Modifiche ad Hoc del grado di Sfida, 263
Modifiche all'Equipaggiamento dei PNG, 263
Modifiche lievi agli incantesimi, 97
Molla, 75
Monete, 197
Montagna umana, 75
Morente, 535, 536
Morire, 39
Morte immediata, 39
Morto, 536
Mostruario, 346
Movimento, 4, 38, 228, 254
Movimento a Piedi, 254
Movimento al giorno su cavallo, 256
Movimento attraverso, 255
Movimento diagonale, 38
Movimento in sella, 256
Movimento Locale, 255
Movimento quasi impossibile, 254
Movimento Tattico, 254
Movimento Via Terra, 255
Muffa Gialla, 236
Muffa Marrone, 236
Multiattacco, 352
Muoversi a carponi, 254
Muoversi al buio, 220
Muoversi con attenzione, 230
Muoversi da prono, 254
Muoversi silenziosamente, 32
Muoversi su corpi, 255
Muro mentale, 75
Muschio Argentato, 251
Muschio Giallo, 249
Musekiss, 251

Nani, 7
Narratore, 4, 259
Nascondersi, 32
Nascondigli, 51
Nauseato, 536
Nave, 256
Nazamuse, 251
Nebbia, 226
Nedraf, 189
Nelthalion, 251
Nethergal, 189
Neve, 225
Nibali, 8
Nihar, 190
Nocciolo di Dennar, 249
Nova, 94
Nuotare, 32, 221, 258

Obiettivi degli incantesimi, 97
Occhi della Magia, 134
Occhi della magia, 75
Occhio Clinico, 75
Occhio di Falco, 75
Oggetti Cadenti, 221
Oggetti magici per livello, 265
Oggetti Magici sul Corpo, 274
Oggetti Maledetti, 328
Olio di Nabar, 249
Olio Incediato, 45
Onestà, 185
Opportunista, 76
Opzionale - Abilità come Competenze Attive, 24
Opzionale - Abilità Iconiche, 179
Opzionale - Azioni Tiro Critico, 42
Opzionale - Bere troppo, 252
Opzionale - Bonus comunulativi, 46
Opzionale - Droghe, 252
Opzionale - Esperienza per Sfida, 354
Opzionale - Età dei personaggio, 15
Opzionale - Gestione Universale Manovre, 50
Opzionale - Incantesimi in armatura, 90
Opzionale - L'Unica Regola, 49
Opzionale - Magia Suprema, 93
Opzionale - Multiple Concentrazioni, 96
Opzionale - Non usare le Competenze di Base, 23
Opzionale - Punti Chaos, 17
Opzionale - Recupero da 0 Punti Ferita, 40
Opzionale - Successo Critico Auto Magico, 94
Opzionale - Successo Parziale, 31
Opzionale - Tiro Critico Variante, 42
Opzionale - Tiro per Colpire con Incantesimi, 96
Opzionale - Tutti Arrabbiati, 349
Opzionale - Variante attacchi multipli, 43
Opzionale - Variante Iniziativa, 37
Opzionale - Variante Tiri Critici, 267
Ore di cavalcata al giorno, 256
Orlaith, 191
Orsogufo Polare, 474
Orudjs, 190
Oscurata leggermente, 219
Oscurità, 219
OSR, 267

Palla di fango di Eithne, 147
Paralizzato, 87, 536
Parassiti, 237
Parata, 76
Pareti, 230
Passare per strettoie o restringimenti, 255
Passo difensivo, 48
Passo felpato, 76
Passo sicuro, 76
Passo Veloce, 76
Patroni, 181
Patrono, 4
Paura, 87, 536
Pavimenti, 231
Pazienza, 194
Pelle coriacea, 76
Pelle di Drago, 216
Pelle di Rospo Azzurro, 249
Penalita' attacco multiplo con incantesimo, 95

Penalita' per correre, 38
Penalità, 4, 30
Penalità armatura, 202
Penalità cumulative, 46
Penalità Magia Scudo ed Armatura, 204
Percettivo, 77
Perdita di punti Caratteristica, 536
Pergamene, 272
Pergamene facili, 272
Pericoli dell'Acqua, 221
Pericoli in Avventura, 237
Pericoli nei Dungeon, 235
Perseveranza, 189
Persona veramente malvagia, 77
Personaggio, 4, 25
Personalizzare Competenza e Professione, 21
Peso, 257
Peste T, 253
Petali di Lisbeth, 251
PF, 17
Piaga Funginea, 253
Piandi di Transiazione, 338
Piani di Energia, 338
Piani Elementali, 338
Piani Energetici, 338
Piani Esterni, 338
Piani Semipiani, 339
Piano Astrale, 338, 344
Piano del Nirvana, 345
Piano del Paradiso, 345
Piano del Purgatorio, 345
Piano dell'Abisso, 344
Piano dell'Eliseo, 344
Piano dell'Energia Negativa, 342
Piano dell'Energia Positiva, 342
Piano dell'Inferno, 344
Piano dell'Utopia, 345
Piano della Genesi, 345
Piano delle Ombre, 338, 342
Piano Elementale del Fuoco, 343
Piano Elementale dell'Acqua, 343
Piano Elementale dell'Aria, 343
Piano Elementale della Terra, 343
Piano Etereo, 338, 343
Piano Materiale, 338, 342
Piano Vacuus, 344
Piede di porco, 218
Piede di Porco su porta, 234
Pietrificato, 536
Pioggia intensa, 225
Più sono grossi più fanno rumore quando cadono, 77
PNG, 4
Poliglotta, 77
Polline del fiore di Erain, 252
Polline di Julnnaus, 252
Polline di Rosa di Omro, 249
Polline di Rosa Verde, 251
Polvere di corteccia di Dagmathir, 250
Pony, 256
Portali, 335
Portata, 38
Portata per creature, 347
Porte, 232
Porte di Ferro, 233
Porte di Legno, 233
Porte di Pietra, 233
Potere del Patrono, 77
Pozioni, 247, 250, 252, 272
Pozioni effetto massimizzato, 252
Pozioni generiche, 252
Pozzo Maledetto, 238
Precisino, 77
Prendere Fuoco, 222
Prendere il 10, 30
Prendere la Mira (cecchino), 48
Preparare la Difesa, 48
Preparare una arma lunga contro una carica, 45
Prepararsi per il riposo, 239
Primo Sangue, 77
Principi OSR, 267
Privo di Sensi, 535
Privo di sensi, 536
Probabilità oggetti magici in tesoro, 265
Problemi di fuoco, 201
Professioni, 20
Profumo di Ragmor, 249
Proiettili, 201
Prono, 536
Pronto Soccorso, 32
Pronto Soccorso e Malattie, 253
Pronto Soccorso e Veleni, 248
Proseguire, 77
Prova, 3
Prova competenza senza competenze, 28
Prova con Rischio, 31
Prova Contrapposte, 29
Prova di caratteristica, 4
Prova di Concentrazione, 3
Prova di Magia, 3, 93
Prova di magia alternativa, 267
Prova di Magia, ignorare i dadi, 93
Prova di Magia, più dadi, 93
Prove a valore fisso, 30
Prove atipiche, 31
Prove Contrapposte, 29
Prove Contrapposte ad un avversario, 29
Prove di Caratteristica Contrapposte, 30
Prove di Caratteristica non Contrapposte, 30
Prove di Gruppo, 31
Prove dinamiche, 30
Prove non contrapposte, statiche, 30
Prove opposte, 29
Pugni magici, 349
Pugno, 46
Pugno di Ferro, 77
Pugno Potente, 78
Pugno Vuoto, 57
Punteggi caratteristica, 4
Punti Esperienza, 4, 259
Punti Esperienza Bonus, 260
Punti Fato, 4, 17
Punti Ferita, 4, 17
Punti Ferita Massimi, 536
Punti Ferita massimi, 40
Punti Ferita non letali, 40
Punti Ferita Temporanei, 17
Punti Magia e costo incantesimi, 94
PX, 4, 259

Quadrello da Balestra pesante, 199
Quadretti per creature, 347
Quadretto, 38
Quanti scontri affrontare, 261
Quercia Velenosa, 238
Questa è la mia arma, 78
Questo è il mio pugnale, 78

Radice secca di Kathaus, 251
Radici magiche, 78
Raggio Psichico, 68
Rallentato, 536
Rancore, 188
Rappresaglia, 78
Rarità degli Incantesimi, 92
Razza, 11
Razze, 6, 11
RD, 4
Recitare, 266
Recuperare da morente, 91
Recuperare Punti Fato, 17
Recupero, 40
Recupero PF dormendo, 17
Recupero punti caratteristica, 40
Recupero Punti Ferita, 17
Recupero Punti Ferita Massimi, 40
Recupero Punti Ferita naturale, 40
Recupero Punti Ferita non letali, 40
Regola, 182
Regole Base, 28
Regole Base per la Magia, 92
Regole per le Competenze, 28
Regole per le creature evocate, 97
Regole su Oggetti Magici, 274
Resistenza al Danno, 4, 86, 536
Resistenza alla Magia, 86
Resistenza della pietra, 78
Responsabilità, 184
Restringimenti, 255
Resuscitare, 193
Revolver, 200
Rewky, 251
Rezh, 191
Ricarica Balestra, 199
Ricarica oggetti magici, 36
Ricaricare gli oggetti magici, 275
Ricchezza al primo livello, 197
Ricchezza e Denaro, 197
Ricchezza, Denaro ed Equi-paggiamento, 205
Richezza per Livello, 264
Riconoscere i Mostri, 351
Riconoscere oggetto magico, 31
Riconoscere un incantesimo, 31
Riduzione del Danno, 4, 86
Rifare una prova, 29
Riflessi fulminei, 79
Rimedi Alchemici, 213
Rimuovere Oggetti Maledetti, 328
Ringraziamenti, 538
Riparare gli Oggetti Magici, 275
Ripetere una prova, 29
Risoluzione delle Azioni, 35
Rispetto, 186
Ristretti, 255
Ristretto, 255, 536
Ritardare Azioni, 36
Rituali, Incantesimi, 94
Rompere, 217
Rompere gli attrezzi da scasso, 233
Rompi Cranio, 57
Rotto, 537
Round, 4, 36
Round e Turno, durata, 36
Rumore nella notte, 239

Sacco a pelo, 206
Sacrificio magico, 97
Saggezza, 14
Salire su una corda, 31
Saltare, 32
Sangue di Thrun, 249
Sangue Nero, 253
Sangue Puro, 79
Sanguinamento, 537
Sanguinamento e cure, 537
Sanguinante, 349, 537
Sapiente, 79
Scacciare i non morti, 79
Scalare, 31, 258
Scambiarsi di posto, 255
Scassinare senza attrezzi, 233
Scassinare una porta, 232, 233
Scatto, 38, 254
Scatto su terreno difficile, 254
Scavare, 258
Scendere e Salire, 32
Scheda, 538
Schermo, 538
Schivare trappole, 79
Schivata prodigiosa, 80
Sciame di Scarabei, 518
Sciame di Serpenti Velenosi, 519
Scudi, 58, 202, 204
Scudi e Magia, 202
Scudi Leggeri, 24
Scudi magici, 203
Scudi Pesanti, 24
Scudo senza competenza, 24
Scuri e Accette, 58
Scurovisione, 12, 220
Se stesso come bersaglio, 91
Seconda pelle, 80
Segugio, 80
Semipiani, 339
Senso Tellurico, 13
Senza Competenza, 47
Senza problemi di tempo, 30
Senza Traccia, 80
Servizi, 205
Sessione Zero, 269
Sesso, 11
Sete, 221
Sfondare, 217, 218
Sfondare porte, 232, 233
Sfortunato, 80
Shayalia, 192
Shotgun, 200
Sifone nero, 80
Silea, 251
Sincerità, 189
Siranmuse, 251
Sixiser, 192
Skill, 3
Società sulla Terra, 332
Soffio del drago, 389
Soffocamento, 223
Soffocare, 222, 534
Sopravvivenza, 32
Sordo, 534
Sornelian, 9
Sorpresa, 45
Sostanze Speciali, 212
Spaccare una serratura, 233
Spada laser, 103
Spade, 59
Spade e Scudi, 59
Spara e Scappa, 80
Spaventato, 87, 536
Specialista, 81
Spese e Stile di Vita, 214
Spingere un avversario, 49
Spostarsi di lato, 38
Stai giù, 81
Statistiche, 4
Stordito, 536
Strettoie, 255
Strisciare, 47, 254, 536
Studiare gli incantesimi, 95
Su un cavallo pallido, 179
Successi necessari per convincere, 34
Successo Critico, 29
Successo Critico Incantesimi, 96
Successo Critico Magico, 4, 93
Successo critico magico, 93
Successo critico magico sulla durata, 90
Successo critico nelle prove, 29
Successo Parziale, 31
Succo di Ythis, 249
Sucesso Critico Magico nel Tiro Salvezza, 4
Sulian, 10
Sumkjr, 193
Superare la prova con un Critico, 29
Superare o Fallire la prova di tanto, 29
Superbia, 187
Surpreso, 535
Svantaggi, 30
Svegliarsi per rumore, 239
Svenuto, 39, 40, 536

Tabella Prove Contrapposte e Modificatori, 30
Taglia dei dadi, 534
Taglia e distanza di mischia, 38

Taglia e quadretti, 347
Tana di una Creatura, 353
Tazher, 194
TC, 5
Telepatia, 33
Tempesta di Furia, 81
Tempeste, 225
Tempo di attivazione Oggetti ed Abilità, 36
Tempo di attivazione veleno, 247
Tempo di Lancio Incantesimi, 88
Tentare Incantesimi con impedimenti, 97
Tentare più Magie nello stesso round, 97
Termini comuni, 3
Terra, 332
Terreno, 256
Terreno del Dungeon, 230
Terreno difficile, 254
Terreno difficile in oscurità, 228
Terreno doppiamente difficile, 254
Terreno Favorevole ai PG, 263
Terreno Sfavorevole ai PG, 263
Tesori Magici, 265
Tesoro, 264
Tesoro della Sfida, 264
Tesoro Doppio, 264
Testa cava, 81
Thaft, 194
Tipologia di danno, 200
Tipologia Omogenea, 24, 53
Tirare 2 volte 1 oppure 2 volte 2 ed una volta 1, 42
Tirare 3 volte 1, 42
Tirare 3 volte 6, 42
Tirare lontano, 199
Tirare tre volte 1, 29
Tirare tre volte 6, 29
Tirare un avversario, 49
Tiri Mirati, 47
Tiri Salvezza, 23, 275
Tiro Critico, 41, 42
Tiro Critico Variante - Opzionale, 42
Tiro per Colpire, 5, 41
Tiro per Colpire con Incantesimi, 95
Tiro preciso, 81
Tiro rapido, 81
Tiro Salvezza, 4
Tiro Salvezza - Resistere all'Incantesimo, 96
Tiro Salvezza Incantesimi, 96
Tiro Salvezza per incantesimi da oggetto, 274
Tiro Salvezzo degli oggetti, 218
Toccare l'avversario, 41
Toccata e fuga, 81
Tocco, 38
Tomo della Magia, 94
Tomo di Magia come pergamena, 272
Tomo di Magia, acquistare, 208
Torbiorn, 195
Torcia, 208
Tornado, 226
Torpore Violento, 253
Trappola disattivare temporaneamente, 240
Trappola, fallire prova, 241
Trappole, 240
Trappole ad incantesimo e Dissolvi Magia, 243
Trascinare un corpo, 257
Trasporto, 254
Trattenere il fiato, 222, 534
Tratti, 18
Tratto, 5
Tre 1 nei Tiri Salvezza magici, 96
Trovare tesori magici, 265
TS, 4
Turni di guardia, 239
Turno, 5
Tutt'uno con la magia, 81
Tàhil, 194

Ubriachi, 252
Ucsaboo, 251
Umani, 6
Umiltà, 190
Un braccio, un arma, 82
Un gesto un morto, 82
Un solo corpo, una sola mente, un solo spirito, 82
Una Luce contro le tenebre, 179
Uno con l'arco, 82
Uno porta male, 5
Unto Grigio, 252
Uomini gigante, 10
Uovo di Urk, 251
Uragano, 226
Usare un'arma con due mani, 49
Usare un'arma da lancio sotto minaccia, 48
Uscaboo, 251
USCMS, 82
Usi Multipli, 275

Valutare, 33
Vantaggi, 30, 182
Veicoli, 256
Veleni, 247
Veleni e Pronto Soccorso, 248
Veleno di Ottalm, 249
Veleno di Serpe del Sangue, 249
Veleno più dosi, 247
Veli e Divieti, 267
Vendere Tesori, 205
Vendicativo, 194
Venti, 226
Verghe, 273
Visione, 219
Visione Crepuscolare, 12, 220
Visione Normale, 220
Vista Cieca, 13
Volare, 258
Volontà Ferrea, 82
Vulnerabilità, 537
Vulnerabilità al Danno, 87
Vuoto, 98

Wickalim, 251

Yaveth, 251

Zaino Standard, 214
Zattera, 256
Zero PF, recupero da, 39
Zone di Antimagia, 237

Ci sono 0 voci in questo indice

Lista delle Tabelle

Tabella Abilità del Famiglio, 85
Tabella accesso Lista di Magia per Draghi, 389
Tabella Acquisire Oggetti Magici, 275
Tabella Armature, 202
Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 1, 278
Tabella Capacità Speciale Armature/Scudi Tipo 2, 278
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 1, 277
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 2, 277
Tabella Capacità Speciale Armi Tipo 3, 278
Tabella Categorie di Taglia, Quadretti occupati e Portata, 347
Tabella Cavalcature e Altri Animali, 211
Tabella Cavalcature e Veicoli, 256
Tabella Classe di difficoltà, 28
Tabella Competenza Magica (CM) e Punti Magia (PM), 94
Tabella Costo Acciaio Vivente, 215
Tabella Costo Adamantio, 215
Tabella Costo Armi Argentate, 215
Tabella Costo Armi Mithral, 216
Tabella Danno da Oggetti Cadenti, 221
Tabella DC dei Tiri Salvezza e Bonus di Attacco delle Trappole, 241
Tabella degli Elementi, 182
Tabella dei Tratti, 19
Tabella della corrispondenza Pozioni - Luoghi, 251
Tabella delle Azioni per Round, 36
Tabella delle fonti di luce, 219
Tabella delle Lingue, 33
Tabella delle pozioni generiche, 252
Tabella Determinare gli Incontri, 261
Tabella Durata turni di guardia, 239
Tabella Durezza e Punti Ferita oggetti, 217
Tabella Effetti degli oggetti magici maledetti, 331
Tabella Effetti del Vento Forza del Vento, 226
Tabella Effetti della Magia Selvaggia, 341
Tabella Effetti Fallimento Critico Prova di Magia, 93
Tabella Elenco Competenze e relativa Caratteristica d'uso, 21
Tabella Elenco delle Professioni e relative Competenze, 20
Tabella Elenco Droghe, 252
Tabella Equivalenza Armi Magiche, 350
Tabella Equivalenza delle Monete, 197
Tabella Esempi altre ricchezze, 197
Tabella Generazione Amuleti, Collane e Gioielli, 279
Tabella Generazione Anelli, 280
Tabella Generazione Armature/Scudi, 278
Tabella Generazione Armi, 277
Tabella Generazione Bacchette, 279
Tabella Generazione Bacchette, Bastoni e Verghe, 279
Tabella Generazione Bastoni, 280
Tabella Generazione Cappelli, Mantelli, Occhiali, Tuniche, 281
Tabella Generazione Cinture, Elmi, Stivali e Guanti, 279
Tabella Generazione Manuali e Tomi, 281
Tabella Generazione Oggetti Magici vari, 281
Tabella Generazione Oggetti magici vari 1, 282
Tabella Generazione Oggetti magici vari 2, 282
Tabella Generazione Oggetti magici vari 3, 282
Tabella Generazione Oggetti magici vari 4, 282
Tabella Generazione Pozioni, Filtri e Olii, 280
Tabella Generazione Rari e Leggendari, 281
Tabella Generazione Verghe, 280
Tabella Gravità del Danno per Livello, 241
Tabella Lista dei proiettili - Archi - Balestre - Fionde, 199
Tabella Lista della Armi, 198
Tabella Livelli Affaticamento, 534
Tabella Modificatori Consapevolezza per Rilevare Creature Invisibili, 51
Tabella Modificatori prova di Forza per Sfondare porta, 218
Tabella modificatori trasporto per creature con più zampe, 257
Tabella Modificatori, Vantaggi e Svantaggi, 30
Tabella Movimento e Distanza e Velocità : a Piedi, 254
Tabella Pareti, 230
Tabella Peso grado di Sfida per calcolo APL, 262
Tabella Porte, 232
Tabella Punti Esperienza per Grado di Sfida, 354
Tabella Punti Esperienza per Livello, 260
Tabella Ricchezza dei Personaggi per Livello, 264
Tabella Saltare, 32
Tabella Scavare un tunnel, 230
Tabella Scudi, 204
Tabella Taglia e Difesa degli Oggetti - Colpire un Oggetto, 217
Tabella Tempi per indossare e togliere l'armatura, 204
Tabella Tempo Atmosferico Casuale, 224
Tabella Tipi di Famiglio, 84
Tabella Tipologia di Oggetto magico, 277
Tabella Tiro delle Caratteristiche, 16
Tabella Valori del Tesoro per Incontro, 264
Tabella Veleni, 249

Ci sono 85 voci in questo indice

Lista degli Incantesimi

Aiuto, 100
Allarme, 100
Allucinazione Mortale, 100
Alterare Sé Stesso, 100
Amicizia con gli Animali, 100
Anatema, 101
Animale Messaggero, 101
Animare Morti, 101
Animare Oggetti, 101
Anti-Individuazione, 102
Antipatia/Simpatia, 102
Arma Energetica, 103
Arma Magica, 103
Arma Spirituale, 103
Aura Magica dell'Arcanista, 103
Aura Sacra, 104

Bacche Benefiche, 104
Bagliore Solare, 104
Banchetto degli Eroi, 104
Barriera di Lame, 104
Bastoni in Serpenti, 105
Benedici Acqua, 105
Benedizione, 105
Benedizione della Vita, 105
Benedizione di Cattalm, 105
Benedizione Superiore, 106
Benedizione Suprema, 106
Blocca Mostri, 106
Blocca Persona, 106
Blocca Persona Avanzato, 106
Bocca Magica, 106
Bolla vitale, 107

Caduta Piuma, 107
Calmare Emozioni, 107
Camminare nel Vento, 107
Camminare nell'aria, 107
Camminare sull'Acqua, 107
Campo Anti-Magia, 108
Camuffare Sé Stesso, 108
Capanna, 109
Caratteristica Potenziata, 109
Carne in Pietra, 109
Cecità/Sordità, 109
Cecità/Sordità Avanzata, 110
Celare, 110
Cerchio di Morte, 110
Cerchio di Teletrasporto, 110
Cerchio Magico, 110
Charme su Persone, 108
Chiaroveggenza, 111
Chiudi Portale, 111
Colpo Accecante, 111
Colpo Fiammeggiante, 111
Colpo Infuocato, 111
Colpo Luccicante, 112
Comando, 112
Comprensione dei Linguaggi, 112
Comprensione dei Scritti, 112
Compulsione, 113
Comunione, 113
Comunione con la Natura, 113
Confusione, 113
Confusione Contagiosa, 114
Cono di Freddo, 114
Conoscenza delle Leggende, 114
Conoscere i Tratti, 112
Contagio, 114
Contingenza, 115
Controincantesimo, 115
Controllare Acqua, 115
Controllare Tempo Atmosferico, 116
Costrizione, 116
Creare Birra, 116
Creare Cibo e Acqua, 116
Creare Non Morti, 117
Creare o Distruggere Acqua, 117
Creazione, 117
Crescita di Spuntoni, 117
Crescita Vegetale, 118
CTRLC+CTRLV (Copia Incolla), 112
Cuoco Invisibile, 118
Cura Ferite Critiche , 118
Cura Ferite di Massa, 119
Cura Ferite Leggere, 118
Cura Ferite Serie, 118

Danza Irresistibile, 119
Dardo arcano, 119
Dardo di Fuoco, 119
Dardo Tracciante, 119
Desiderio, 120
Destriero Fantasma, 120
Disco Fluttuante, 120
Disintegrazione, 121
Dissolvi il Bene e il Male, 121
Dissolvi Magie, 121
Dissolvi Magie Avanzato, 121
Distruggere nonmorto, 122
Dito, 122
Dito della Morte, 122
Divinazione, 122
Dominare Bestie, 122
Dominare Mostri, 123
Dominare Persone, 123

Eroismo, 123
Esilio, 123
Esplosione Solare, 124
Estasiare, 124
Evoca Animali, 124
Evoca Cavalcatura, 124
Evoca Elementale, 124
Evoca Elementali Minori, 125
Evocazioni Istantanee, 125

Fabbricare, 125
Fango in Roccia, 151
Fatale, 125
Favore Divino, 125
Ferire, 126
Fermare il Tempo, 126
Fiamma Perenne, 126
Folata di Vento, 126
Forma Eterea, 127
Forma Gassosa, 127
Forme Animali, 127
Frantumare, 127
Freccia Acida, 128
Fulmine, 128
Fulmine a catena, 128
Fuorviare, 128

Gabbia di Forza, 128
Giara Magica, 129
Glifo di Interdizione, 129
Globo di Invulnerabilità, 130
Gragnola di Ghiande di Kyrin, 130
Gragnola di Ghiande Infuocate di Kyrin, 130
Gragnola di Limoni di Kyrin, 130
Gragnola di Marroni di Kyrin, 131
Grido di dolore, 131
Guarigione, 131
Guarigione di Massa, 131
Guida, 131
Guscio Anti-Vita, 131

Identificare, 131
Illusione Minore, 132
Illusione Programmata, 132
Immagine Maggiore, 132
Immagine Proiettata, 133
Immagine Silenziosa, 133
Immagine Speculare, 133
Imprigionare, 133
Inaridire, 134
Individuazione dei Pensieri, 135
Individuazione del Magico, 134
Individuazione delle Malattie e dei Veleni, 134
Infliggi Ferite, 135
Ingrandire/Ridurre, 135
Insetto Gigante, 135
Interdizione alla Morte, 136
Intermittenza, 136
Intralciare, 136
Inversione della Gravità, 136
Inviare, 137
Invisibilità, 137
Invisibilità Superiore, 137
Invocare il Fulmine, 137

Labirinto, 137
Lacrima di Laydel, 137
Lacrima di Ljust, 138
Lama Infuocata, 138
Lanciafiamme, 138
Legame Telepatico, 138
Lentezza, 138
Lettura del Magico, 139
Lettura della terra di Kyrin, 138
Levitazione, 139
Libertà di Movimento, 139
Lingue, 139
Localizza Animali e Piante, 139
Localizza Creatura, 139
Localizza Oggetto, 140
Loquacità, 140
Luce, 140
Luce Diurna, 140
Luminescenza, 140

Mano Arcana, 141
Metamorfosi, 142
Metamorfosi Pura, 142
Miraggio Arcano, 143
Modificare Memoria, 143
Movimenti del Ragno, 143
Muovere il Terreno, 144
Muro di Forza, 144
Muro di Fuoco, 144
Muro di Ghiaccio, 144
Muro di Pietra, 145
Muro di Spine, 146
Muro di Vento, 146
Muro Prismatico, 145

Nebbia mortale, 147
Nebbia Nauseante, 146
Nube di Nebbia, 147
Nube Incendiaria, 146

Occhio Arcano, 147
Onda rovente, 141
Onda Tonante, 147
Oscurità, 147

Palla di Fuoco, 148
Palla di Fuoco Ritardata, 148
Parlare con gli Animali, 148
Parlare con i Morti, 148
Parlare con le Piante, 149
Parola del Potere Stordire, 149
Parola del Potere Uccidere, 149
Parola del Ritiro, 149
Parola Divina, 149
Passa Porta, 149
Passare Senza Tracce, 150
Passo Velato, 150
Passo Veloce, 150
Paura, 150
Pelle di Corteccia, 150
Pelle di Pietra, 150
Piaga degli Insetti, 150
Pietra in Carne, 109
Pietra in Fango, 151
Piroesperto, 151
Polvere luccicante, 151
Porta Dimensionale, 151
Preghiera di Guarigione, 151
Presagio, 152
Previsione, 152
Proibizione, 153
Protezione dai Veleni, 153
Protezione dall'Energia, 153
Protezione dall'Energia minore, 153
Punizione Marchiante, 153
Purificare Cibo e Bevande, 153

Raggio di Indebolimento, 154
Raggio mortale, 154
Raggio Rovente, 154
Ragnatela, 154
Reggia Meravigliosa, 154
Regressione Mentale, 155
Reincarnazione, 155
Respirare Sott'Acqua, 156
Rianimare Morti, 156
Rigenerazione, 156
Rimuovi Malattia, 156
Rimuovi Maledizione, 156
Rimuovi Veleno, 156
Rinascita, 157
Riposo Inviolato, 157
Risata Incontenibile, 157
Riscaldare il Metallo, 157
Ristorare Inferiore, 157
Ristorare Superiore, 158
Risveglio, 158
Ritirata Rapida, 158

Saltare, 158

Santificare, 158
Santuario, 159
Santuario Privato, 159
Scagliare Maledizione, 159
Scagliare Maledizione Minore, 160
Scassinare, 160
Schiaffo di Cattalm, 136
Sciame di Meteore, 160
Scolpire Pietra, 160
Scopri il Percorso, 161
Scopri Trappole, 161
Scrigno Segreto, 161
Scritto Illusorio, 161
Scrutare, 161
Scudo, 162
Scudo della Fede, 162
Scudo di Fuoco, 162
Scudo Mentale, 175
Scurovisione, 162
Segugio Fedele, 162
Sembrare, 163
Serratura Magica, 163
Servitore Invisibile, 163
Sfera Congelante, 163
Sfera Elastica, 164
Sfera Infuocata, 164
Sfocatura, 164
Sguardo Penetrante, 164
Silenzio, 165
Simbolo, 165
Sogno, 165
Sonnellino, 166
Sonno, 166
Spada Arcana, 166
Spruzzo Colorato, 166
Spruzzo Prismatico, 167
Succo concentrato di Ribes di Kyrin, 167
Suggestione, 168
Suggestione di Massa, 168

Telecinesi, 168
Teletrasporto, 169
Tempesta di Fuoco, 170
Tempesta di Ghiaccio, 170
Tempesta di Nevischio, 170
Tentacoli Neri, 170
Terremoto, 170
Terreno Illusorio, 171
Tocco Vampirico, 171
Trama Ipnotica, 171
Trasformazione, 172
Trasformazione Furiosa di Restser, 172
Traslazione Arborea, 172
Trasporto Vegetale, 173
Trucchetto - Artificio Druidico, 103
Trucchetto - Beffa Crudele, 105
Trucchetto - Colpo Accurato, 111
Trucchetto - Dardo occulto, 119
Trucchetto - Fiamma Sacra, 126
Trucchetto - Fiotto Acido, 126
Trucchetto - Luci Danzanti, 140
Trucchetto - Mano Magica, 141
Trucchetto - Marchio Magico, 142
Trucchetto - Messaggio, 142
Trucchetto - Prestidigitazione, 152
Trucchetto - Produrre Fiamma, 152
Trucchetto - Raggio di Gelo, 153
Trucchetto - Randello Incantato, 154
Trucchetto - Resistenza, 155
Trucchetto - Riparare, 157
Trucchetto - Spruzzo Velenoso, 167
Trucchetto - Stretta Folgorante, 167
Trucchetto - Taumaturgia, 168
Trucchetto - Tocco Gelido, 171
Trucco della Corda, 173

Uno con la pietra, 173
Unto, 173

Vedere Invisibilità, 173
Velocità, 173
Vigilanza e Interdizione, 174
Vigore, 174
Vincolo di Interdizione, 174
Visione del Vero, 175
Vita Falsata, 175
Volare, 175

Zona di Verità, 175

Ci sono 344 voci in questo indice

Lista degli Oggetti Magici

Acqua purificatrice, 311
Ali del Volo, 311
Ampolla delle maledizioni, 312
Ampolla di Ferro, 311
Amuleto Cicatrizzante, 292
Amuleto Contro la Possessione, 292
Amuleto dei Piani, 292
Amuleto della Localizzazione inevitabile, 292
Amuleto della Resistenza Fisica, 293
Amuleto di Protezione dalla Individuazione e Localizzazione, 293
Anello Accumula Incantesimi, 305
Anello degli Elementali del Fuoco, 306
Anello degli Elementali dell'Acqua, 305
Anello degli Elementali dell'Aria, 305
Anello degli Elementali della Terra, 306
Anello dei Tre Desideri, 306
Anello del Calore, 305
Anello del Controllo delle persone, 306
Anello del Controllo delle piante, 306
Anello del Nuoto, 307
Anello del Salto, 307
Anello dell'Ariete, 305
Anello dell'Evocazione dello Djinni, 306
Anello della Debolezza, 306
Anello della Vista ai Raggi X, 308
Anello delle Stelle Cadenti, 307
Anello dello Scudo Mentale, 307
Anello dell'Inganno, 307
Anello di Caduta Piuma, 305
Anello di Camminare sull'Acqua, 305
Anello di Elusione, 306
Anello di Influenza sugli Animali, 307
Anello di Invisibilità, 307
Anello di Libertà di Azione, 307
Anello di Protezione, 307
Anello di Resistenza, 307
Anello di Rigenerazione, 307
Anello di Telecinesi, 307
Anello Respingi Incantesimi, 307
Anfora elementale dell'acqua, 311
Apparato del Granchio, 311
Armature e Scudi
    Accecante, 289
    Adamantio, 289
    Amorfa, 289
    Antiemorragica, 289
    Ariete, 289
    Armatura Demoniaca, 290
    Attaccabrighe, 289
    Bilanciata, 289
    Bracciali dell'Arciere, 289
    Bracciali della Difesa, 289
    Bracciali della Difesa Maggiore, 289
    Brillante, 290
    Carico, 290
    Denegante, 290
    Determinazione, 290
    Difesa dagli Incantesimi, 290
    Elegante, 290
    Felpa, 290
    Forma Eterea, 290
    Invulnerabilità, 290
    Irrintracciabile, 290
    Mithral, 290
    Mutaforma, 290
    Ombra, 291
    Ospitale, 291
    Percettiva, 291
    Resistenza al Veleno, 291
    Resistenza all'Energia, 291
    Resistenza all'Energia Superiore, 291
    Scaglie di Drago, 291
    Scudo Animato, 292
    Scudo dell'Attrazione dei Proiettili, 292
    Selvatica, 291
    Soffio del Dragone, 292
    Titanica, 292
    Tocco Fantasma, 292
    Vulnerabilità, 292
Armi Magiche
    Accumula Incantesimi, 283
    Adattiva, 283
    Affilata, 283
    Ammazza Draghi, 283
    Ammazza Giganti, 283
    Anatema, 284
    Armi Magiche, 283
    Cacciatore, 284
    Chaos, 285
    Conduttiva, 284
    Coraggiosa, 284
    Corrosiva, 284
    Crudele, 284
    Danzante, 284
    del dolore, 286
    Designante, 284
    Difensiva, 284
    Distanza, 285
    Distruttrice dei Giganti, 283
    Distruzione, 285
    Duello, 285
    Energia Luminosa, 285
    Estingui Fuoco, 285
    Ferimento, 285
    Fiammeggiante, 286
    Folgorante, 285
    Fortunata, 285
    Gelida, 286
    Gloriosa, 286
    Guardiana, 286
    Infuocata, 286
    Ladra delle Nove Vite, 286
    Letale, 286
    Marina, 286
    Mazza della Punizione, 287
    Munizione Fantasma, 287
    Munizioni Infinite, 287
    Mutaforma, 286
    Perfida, 287
    Perseverante, 285
    Pietosa, 287
    Planare, 287
    Prensile, 287
    Ricercante, 287
    Ritornante, 287
    Sacra, 287
    Sprezzante, 287
    Tenace, 286
    Terrore, 288
    Titanica, 288
    Tocco Fantasma, 288
    Tonante, 288
    Trasformante, 288
    Trovacose, 288
    Vampira, 288
    Velocità, 288
    Vorpal, 288

Bacchetta Cerca metalli, 296
Bacchetta dei Dardi Arcani, 296
Bacchetta dei Fulmini, 296
Bacchetta dei Segreti, 299
Bacchetta del Fuoco, 296
Bacchetta del Ghiaccio, 296
Bacchetta del Mago da Guerra, 297
Bacchetta del Vincolo, 299
Bacchetta dell'Illusioni, 296
Bacchetta dell'Individuazione delle porte segrete, 297
Bacchetta della Fuga Assistita, 299
Bacchetta della Luce, 297
Bacchetta della Metamorfosi, 297
Bacchetta della Negazione, 298
Bacchetta della Paralisi, 298
Bacchetta della Paura, 299
Bacchetta della Ragnatela, 299
Bacchetta delle Comodità, 296
Bacchetta delle Meraviglie, 297
Bacchetta delle Palle di Fuoco, 298
Bacchetta di Individuazione dei Nemici, 296
Bacchetta di Individuazione del Magico, 296
Bacchetta Scopri trappole, 299
Balestra dei Dardi Arcani, 312
Bandana dell'Intelligenza, 308
Barca Pieghevole, 312
Bastone degli Insetti Sciamanti, 300
Bastone dei Boschi, 300
Bastone dei Tuoni e Fulmini, 301
Bastone del Colpire, 300
Bastone del Fuoco, 300
Bastone del Gelo, 300
Bastone del Pitone, 300
Bastone del Potere, 301
Bastone dell'Arcimago, 299
Bastone della Stregoneria, 301
Bastone dello Charme, 300
Bastone di Avvizzimento, 299
Bastone di Guarigione, 300
Battaglio del Cannibalismo, 312
Battaglio dell'Apertura, 312
Borsa Conservante, 312
Borsa Conservante Tipo I, 312
Borsa Conservante Tipo II, 312
Borsa Conservante Tipo III, 313
Borsa Conservante Tipo IV, 313
Borsa dei Fagioli, 313
Borsa dell'Annullamento, 314
Borsa Divorante, 313
Bottiglia dell'Efreeti, 313
Bottiglia Fumante, 314
Braciere degli Elementali del Fuoco, 314
Braciere del sonno maledetto, 314
Brocca dell'Acqua Infinita, 314
Brocca delle Pozioni, 315
Buco Portatile, 315

Candela di Invocazione, 315
Cappello del Camuffamento, 308
Ceppi Dimensionali, 315
Cerchietto dell'Esplosione, 293
Cintura dei Giganti, 294
Cintura dei Nani, 294
Colla Suprema, 315
Collana del Rosario, 293
Collana dell'Adattamento, 293
Collana delle Palle di Fuoco, 293
Collana dello Strangolamento, 293
Collana dell'Aria Salubre, 315
Corda da Arrampicata, 315
Corda dell'Intralciamento, 316
Corda Strozzatrice, 316
Corno del Valhalla, 316
Corno di Distruzione, 316
Cubo di Forza, 316
Cubo di protezione dal freddo, 316

Elmo del Movimento subacqueo, 295
Elmo del Teletrasporto, 295
Elmo della Comprensione dei Linguaggi, 295
Elmo della Lucentezza, 295
Elmo della Telepatia, 295

Faretra Efficiente, 317
Fasce di Ferro del Vincolo, 317
Filatterio contro i non morti, 317
Filatterio della giovinezza, 317
Filtro d'Amore, 305
Filtro Scopritesori, 305
Fortezza Istantanea, 317
Freccia localizzante, 317

Gemma della Luminosità, 293
Gemma della Vista, 293
Gemma Elementale, 293
Gioiello Attiramostri, 293
Guanti Afferra Proiettili, 295
Guanti del Nuoto e della Scalata, 295
Guanti del Potere orchesco, 295
Guanti della Destrezza, 295
Guanti Maldestri, 295

Incensiere del Comando degli Elementali dell'Aria, 317
Incenso della meditazione, 317
Incenso dell'Ossessione, 317

Lanterna della Rivelazione, 317

Mantella del Ciarlatano, 308
Mantello degli Elfi, 308
Mantello del Pipistrello, 308
Mantello dell'Aracnide, 308
Mantello della Manta, 308
Mantello della Resistenza agli Incantesimi, 308
Mantello della velenosità, 308
Mantello di Distorsione, 308
Mantello di Protezione, 308
Manuale dei Golem, 310
Manuale dell'esercizio fisico, 310
Manuale della buona salute, 310
Manuale della velocità di azione, 310
Mazzo delle Illusioni, 318
Mazzo delle Meraviglie, 319
Medaglione dei Pensieri, 294
Medaglione della Caduta piuma, 294
Miniatura dal Potere Meraviglioso, 320
Munizione dell'Uccisione, 321

Occhi Affascinanti, 308
Occhi dell'Aquila, 309
Occhi della pietrificazione, 308
Occhi della Vista Dettagliata, 309
Occhiali da Notte, 309
Oggetti Magici
Amuleto Antiveleno, 292
Amuleto della Cancrena, 292
Olio di Affilatezza, 305
Olio di Forma Eterea, 305
Olio di Scivolosità, 305

Palla di Cristallo, 321
Palla di Cristallo ipnotica, 321
Pantofole del Ragno, 295
Pergamena degli Incantesimi, 321
Pergamena protettiva contro gli elementali, 322
Pergamena protettiva contro i licantropi, 322
Pergamena protettiva contro i non morti, 322
Pergamena protettiva contro la magia, 322
Perla del Potere, 322
Perla della Saggezza, 294
Pietra Arcana, 322
Pietra del Controllo degli Elementali della Terra, 322
Pietra del Peso, 322
Pietra della Buona Sorte, 322
Piffero delle Fogne, 322
Piffero dello Spavento, 323
Pigmenti delle Meraviglie, 323
Piuma Arcana, 323
Polvere dell'Aridità, 323
Polvere della Sparizione, 324
Polvere dello Starnuto e del Soffocamento, 324
Polvere Rivelatrice, 324
Portale Cubico, 324
Pozione della Chiaraudienza animale, 303
Pozione della chiaroveggenza animale, 303
Pozione della Levitazione, 304
Pozione della Longevità, 304
Pozione della Metamorfosi, 304
Pozione dell'Inganno, 304
Pozione dell'invulnerabilità, 304
Pozione di Amicizia con gli Animali, 303
Pozione di Arrampicata, 303
Pozione di Controllo degli animali, 303
Pozione di Controllo dei draghi, 303
Pozione di Controllo dei non morti, 303
Pozione di Controllo delle persone, 303
Pozione di Controllo delle piante, 303
Pozione di Crescita, 304
Pozione di Eroismo, 304
Pozione di Forma Gassosa, 304
Pozione di Forza dei Giganti, 304
Pozione di Guarigione, 304
Pozione di Invisibilità, 304
Pozione di Lettura del Pensiero, 304
Pozione di Resistenza, 304
Pozione di Respirare Sott'Acqua, 304
Pozione di Rimpicciolimento, 304
Pozione di Veleno, 304
Pozione di Velocità, 305
Pozione di Volo, 305
Pozzo dei Molti Mondi, 324

Rete Intralciante, 324
Rete intrappolante, 324

Scarabeo della Morte, 294
Scarabeo di Protezione, 294
Scopa del Volo maledetto, 325
Scopa dell'Attacco animato, 324
Scopa Volante, 324
Sfera dell'Annientamento, 325
Solvente Universale, 325
Specchio della Duplicazione, 325
Specchio dell'Abilità mentale, 325
Specchio Intrappola Vita, 325
Spilla della Difesa, 294
Stivali Alati, 296
Stivali Danzanti, 296
Stivali degli Elfi, 296
Stivali dell'Inverno, 296
Stivali della Corsa e del Salto, 296
Stivali della Levitazione, 296
Stivali della Velocità, 296

Talismano del Bene puro, 294
Talismano del Male estremo, 294
Talismano della Salute, 294
Talismano della Sfera, 294
Talismano di Protezione dal Veleno, 294
Tamburi del Panico, 326
Tamburi dello Stordimento, 326
Tappeto Volante, 326
Tomo del Pensiero Limpido, 310
Tomo dell'Autorità e dell'Influenza, 310
Tomo della Comprensione, 310
Tunica degli Occhi, 309
Tunica degli Oggetti Utili, 309
Tunica dei Colori Scintillanti, 309
Tunica del Mimetismo, 309
Tunica delle Stelle, 310
Tunica dell'Arcimago, 309
Tunica dell'Indebolimento, 309
Turibolo dell'Evocazione maledetta, 326
Turibolo Elementale dell'aria, 326

Unguento di Ljust, 326

Vano Portatile, 326
Ventaglio Arcano, 326
Verga del Colpo possente, 302
Verga dell'Ammaliamento, 301
Verga dell'Assorbimento, 301
Verga della Forza Sovrana, 302
Verga della Prontezza, 302
Verga della Sicurezza, 303
Verga della Sovranità, 303
Verga Inamovibile, 302
Verga Tentacolare, 303

Zainetto Pratico, 327
Zappa dei Titani, 327
Zoccoli della Velocità, 327
Zoccoli dello Zefiro, 327

Ci sono 372 voci in questo indice

Lista dei Mostri

Aboleth, 355
Albero Risvegliato, 502
Alce, 502
Alce Gigante, 502
Ameba Paglierina, 462
Androsfinge, 484
Angelo Deva, 356
Angelo, Planetar, 357
Angelo, Solar, 357
Ankheg, 359
Aquila, 502
Aquila Gigante, 503
Armatura Animata, 469
Arpia, 359
Avvoltoio, 503
Avvoltoio Gigante, 503
Azer, 360

B.O.C., 363
Babbuino, 503
Balor, 370
Banshee, 361
Basilisco, 361
Becco d'Ascia, 504
Behir, 362
Blatta Esplosiva, 363
Bugbear, 364
Bulette, 364

Campione Gablin, 430
Cane della Morte, 504
Cane Intermittente, 504
Caprone, 504
Caprone Gigante, 505
Cavaliere Nero, 365
Cavallo da Corsa, 505
Cavallo da Guerra, 505
Cavallo da Tiro, 505
Cavallo Marino Gigante, 505
Centauro, 366
Cervo, 506
Chimera, 366
Chuul, 367
Cinghiale, 506
Cinghiale Gigante, 506
Cinghiale Mannaro, 453
Coboldo, 368
Coccodrillo, 506
Coccodrillo Gigante, 507
Cockatrice, 368
Corvo, 507
Couatl, 369
Cubo Gelatinoso, 463
Cumulo Strisciante, 369

Demogorgone, 371
Destriero da Incubo, 377
Diavolo Barbuto, 378
Diavolo Cornuto, 379
Diavolo d'Ossa, 382
Diavolo del Ghiaccio, 381
Diavolo della Fossa, 380
Diavolo delle Catene, 378
Diavolo Spinoso, 383
Dinolupo (Metalupo, 510
Divora Cervelli, 386
Djinni, 432
Dobi, 387
Donnola Gigante, 507
Doppelganger, 387
Drago Bianco Adulto, 390
Drago Bianco Antico, 389
Drago Bianco Cucciolo, 391
Drago Bianco Giovane, 390
Drago Blu Adulto, 392
Drago Blu Antico, 391
Drago Blu Cucciolo, 393
Drago Blu Giovane, 393
Drago d'Argento Adulto, 403
Drago d'Argento Antico, 402
Drago d'Argento Cucciolo, 404
Drago d'Argento Giovane, 404
Drago d'Oro Adulto, 408
Drago d'Oro Antico, 407
Drago d'Oro Cucciolo, 409
Drago d'Oro Giovane, 409
Drago d'Ottone Adulto, 411
Drago d'Ottone Antico, 410
Drago d'Ottone Cucciolo, 412
Drago d'Ottone Giovane, 411
Drago di Bronzo Adulto, 405
Drago di Bronzo Antico, 405
Drago di Bronzo Cucciolo, 407
Drago di Bronzo Giovane, 406
Drago di Rame Adulto, 413
Drago di Rame Antico, 412
Drago di Rame Giovane, 414
Drago Giallo Antico, 394
Drago Nero Adulto, 395
Drago Nero Antico, 394
Drago Nero Cucciolo, 396
Drago Nero Giovane, 396
Drago Porpora Antico, 397
Drago Rosso Adulto, 398
Drago Rosso Antico, 398
Drago Rosso Cucciolo, 399
Drago Rosso Giovane, 399
Drago Verde Adulto, 401
Drago Verde Antico, 400
Drago Verde Cucciolo, 402
Drago Verde Giovane, 401
Dretch, 372
Driade, 416
Drider, 416
Duergar, 417

Efreeti, 433
Elefante, 507
Elementale del Fuoco, 422
Elementale del Fuoco Generico, 419
Elementale dell'Acqua, 420
Elementale dell'Acqua Generico, 418
Elementale dell'Acqua Maggiore, 419
Elementale dell'Acqua Minore, 421
Elementale dell'Aria, 421
Elementale dell'Aria Generico, 418
Elementale della Terra, 422
Elementale della Terra Generico, 419
Erinni, 383
Ettercap, 423
Ettin, 423

Falco, 508
Falco di Sangue, 508
Fantasma, 424
Fauci Gorgoglianti, 425
Fenice, 426
Fioritura Ossea, 426
Fungo Stridente, 427
Fungo Violetto, 427
Fuoco Fatuo, 428
Fustigatore, 429

G.E.C., 431
Gablin, 430
Gargoyle, 431
Gatto, 508
Ghast, 433
Ghoul, 433
Ghoul, Madre, 434
Ghoul, Nero, 434
Ghoul, putrescente, 435
Gigante del Fuoco, 436
Gigante del Gelo, 436
Gigante delle Nuvole, 437
Gigante delle Tempeste, 438
Gigante di Collina, 435
Gigante di Pietra, 438
Ginosfinge, 485
Glabrezu, 372
Globulo, 440
Gnoll, 439
Gnomo delle Profondità, 440
Goblin, 441
Golem di Argilla, 441
Golem di Carne, 442
Golem di Ferro, 443
Golem di Pietra, 443
Gorgone, 444
Granchio Gigante, 508
Grick, 445
Grifone, 445
Grimlock, 446
Guardiano Protettore, 446
Gufo, 509
Gufo Gigante, 509

Hezrou, 373
Hobgoblin, 447

Idra, 448
Iena, 509
Iena Gigante, 509
Imp, 384
Ippogrifo, 448

Kraken, 449

Lamia, 450
Lemure, 385
Leone, 509
Lich, 450
Lucertola, 510
Lucertola Gigante, 510
Lucertoloide, 451
Lupo, 510
Lupo Invernale, 511
Lupo Mannaro, 453

Maledetti immortale, 452
Mammut, 511
Manticora, 455
Manto Assassino, 456
Mantoscuro, 457
Marilith, 374
Mastino, 511
Medusa, 458
Mefito di Ghiaccio, 459
Mefito di Magma, 459
Mefito di Polvere, 459
Mefito di Vapore, 460
Megera Marina, 460
Megera Notturna, 461
Megera Verde, 462
Melma Grigia, 464
Mimic, 465
Minotauro, 466
Mulo, 511
Mummia, 467
Mummia Sovrana, 467

Naga Guardiano, 468
Naga Spirituale, 469
Nalfeshnee, 374

Ogre, 470
Ombra, 471
Omuncolo, 472
Oni, 472
Orca, 503
Orchetto, 472
Orco, 473
Orcus, 375
Orrore Arrampicamuri, 473
Orso Bruno, 512
Orso delle Caverne, 512
Orso Mannaro, 454
Orso Nero, 512
Orso Polare, 512
Orsogufo, 474
Orsogufo Saggio, 474
Otyugh, 475

Paladino Gablin, 430
Panoptikhan, 476
Pantera, 512
Pegaso, 477
Persecutore Invisibile, 477
Personaggi Non Giocanti, 524
Pirana, 508
Plesiosauro, 385
Pony, 513
Progenie Vampirica, 496
Protoplasma Nero, 465
Pseudodrago, 478

Quasit, 376

Ragno, 513
Ragno Fase, 513
Ragno Gigante, 513
Ragno Lupo Gigante, 514
Rakshasa, 478
Rana, 514
Rana Gigante, 514
Ratto, 515
Ratto Gigante, 515
Ratto Gigante ammalato, 515
Ratto Mannar, 454
Razziamorti, 479
Remorhaz, 480
Rinoceronte, 515
Rospo Gigante, 515
Rugginofago, 480

Sahuagin, 481
Salamandra, 482
Satiro, 483
Scarabeo di Fuoco Gigante, 516
Scheletro, 483

Scheletro di Cavallo da Guerra, 483
Scheletro di Minotauro, 484
Sciacallo, 516
Sciame di Centopiedi, 516
Sciame di Corvi, 516
Sciame di Insetti, 517
Sciame di Pipistrelli, 517
Sciame di Pirana, 517
Sciame di Ragni, 518
Sciame di Ratti, 518
Sciami, 516
Scimmia, 519
Scimmione, 519
Scimmione Gigante, 519
Scorpione, 520
Scorpione Gigante, 520
Segugio Infernale, 484
Serpente Costrittore, 520
Serpente Costrittore Gigante, 520
Serpente Velenoso, 521
Serpente Velenoso Gigante, 521
Serpente Volante, 521
Sibilante, 486
Silku, 376
Spada Volante, 470
Spiritello, 487
Squalo Cacciatore, 521
Squalo Corallino, 521
Squalo Gigante, 522
Strige, 522
Strige (Uccello Stigeo), 487
Succube, 488

Tappeto del Soffocamento, 470
Tarrasque, 488
Tasso, 522
Tasso Gigante, 522
Teschio Fiammeggiante, 489
Testuggine Dragona, 490
Tigre, 523
Tigre dai Denti a Sciabola, 523
Tigre Mannara, 455
Tirannosauro, 386
Topi, La, 491
Torciascura, 491
Triceratopo, 386
Troll, 491
Tàhil, 415

Unicorno, 494
Uomo Acquatico, 492
Uomo Albero (Arborom), 492
Uomo Magma, 493
Vampiro, 495
Verme Purpureo, 497
Verme Strisciante Tentacolato, 498
Vermi delle carne, 497
Vespa Gigante, 523
Viverna, 498
Vrock, 377

Wight, 499
Worg, 523
Wraith, 500

Xorn, 500

Zombi, 501
Zombi Ogre, 501

Ci sono 327 voci in questo indice